



# Wer spielt, gewinnt. IMMER!

Die einen zocken Canasta, die anderen schieben Mensch-ärgere-Dich-nicht-Figuren übers Brett, die nächsten vertiefen sich kostümiert in spannungsgeladene Fantasienspiele, manche verlieren sich am PC in virtuellen Parallelwelten und wieder andere knobeln für ihr Leben gern im stillen Kämmerlein vor sich hin. Es gibt unendlich viele Spielvarianten und fast alle Menschen lieben irgendeine davon. Doch warum ist das eigentlich so? VON SIMKE STROBLER



Ziehen Sie eine Karte und erforschen Sie, was die Menschen am Spielen fasziniert, wie es unser aller Leben attraktiver macht, warum es wichtig ist für die menschliche Entwicklung – und welchen fantastischen Nutzen ihre besondere Art zu spielen gerade für schwer erkrankte Kinder und Jugendliche hat.

**SPEZIALISTINNEN und SPEZIALISTEN,**  
die sich im Text äußern:

**CHRISTINA VALENTINER-BRANTH**

ist Familientherapeutin, Dozentin und Gründerin der Brettspielakademie

**FRANZISKA HÖPPNER**

ist Rehabilitationspsychologin und leitet das Kinderhospiz im Palliativ- und Hospizzentrum der Pfeifferschen Stiftungen in Magdeburg

**EILEEN SAMOL**

ist Koordinatorin beim Kinderhospizdienst Nora der Johanniter-Unfall-Hilfe in Eisenhüttenstadt

**RUTH DALSTEIN**

ist Koordinatorin des ambulanten Kinderhospizdienstes Saar in Merchweiler

**ANNE SCHNEIDER**

ist Pflegedienstleiterin im Kinderhospiz Magdeburg

**IRENE STEINER**

und **PETER WAREN** sind Ehrenamtliche beim Ambulanten Kinder- und Jugendhospizdienst Löwenzahn in Dortmund

**ANTJE WITTE**

ist Heilerziehungspflegerin im Kinderhospiz Magdeburg

**JANNIS BRÜCKNER**

und **SILJA GARWEG** sind Pädagogen im Kinder- und Jugendhospiz Regenbogenland in Düsseldorf

**DAGMAR PETZGEN**

und **KARLHEINZ KRAUSE** sind hauptamtlich beim Ambulanten Kinder- und Jugendhospizdienst Löwenzahn in Dortmund tätig und kümmern sich ehrenamtlich um Geschwisterkinder

Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, aus deren Veröffentlichungen wir zitieren, sind im Text gefettet.



## ♥ CHARAKTERKARTE

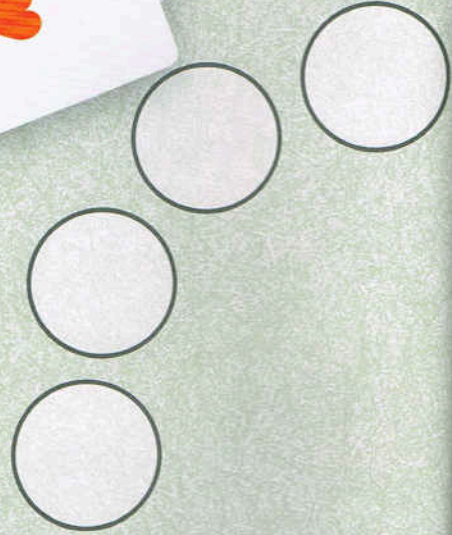
# SOPHIE

### Leidenschaftliche Gesellschaftsspiele-Gewinnerin

„Gewonnen!“, ruft Sophie voller Freude, bevor sie die letzte Karte auf den Tisch wirft. „Bei den vielen Arztterminen, die wir mit ihr schon hatten, aber auch im Restaurant oder im Urlaub: Ich hatte immer mindestens ein Kartenspiel dabei“, erzählt Sophies Mutter, Yvonne Binder. Sophie nickt. „Spiele spornen mich an, ich will gewinnen.“

Das Mädchen musste von Geburt an lernen, zu kämpfen. Denn sie kam mit Mukoviszidose auf die Welt, einer lebensbedrohlichen, nicht heilbaren Stoffwechselkrankheit. „Spiele haben meine Tochter immer abgelenkt von all den Regeln, Pflichten und Therapien, die ihren Tagesablauf bestimmen“, sagt die Mutter. „Spielen“, bestätigt Sophie, „nimmt mir für Momente einen Teil der Belastung.“ Heute liegt „Outburst“ auf dem Tisch, ein temporeiches Gesellschaftsspiel und Teil eines Weihnachtspakets, das die Binders und andere Familien vom Bundesverband Kinderhospiz erhalten haben.

Schon als kleines Mädchen hat Sophie ein bestimmtes Spiel geliebt, auch wenn es eigentlich eine medizinische Übung war: Weiße Wattebäuschchen so fest über den Tisch zu pusten, dass ihre Mutter sie nicht schnell genug zurückpusten konnte, bevor sie herunterfielen. Das Pustespiel war Teil von Sophies Therapie. Heute, mit 14, liebt das Mädchen herausfordernde Spiele noch immer. So wie alle Kinder und Jugendlichen – auch die, die wie sie mit einer schweren Krankheit leben müssen, mit der sie möglicherweise niemals erwachsen werden. Das Spielen holt sie und ihre Familien auf ungezwungene Art und Weise aus einem oft belastenden Alltag heraus. Deshalb nimmt es mit seiner Vielseitigkeit einen wichtigen Raum in der Kinder- und Jugendhospizarbeit ein. Es ist ein wesentliches Mittel, um unterhalten und abgelenkt zu sein und sich dabei über die eigene Rolle in der Welt klar zu werden.



## ♣ WISSENSKARTE

# Was bewegt die Menschen, zu spielen?

Der Kulturhistoriker **Johan Huizinga** definierte 1938 den *Homo ludens*, den spielenden und dadurch schöpferischen Menschen. Bis heute haben Spieleforscher in aller Welt den ausgehenden Impuls für das individuelle Spiel jedoch niemals ganz entschlüsseln können. Wie wird entschieden, was man spielt und was treibt uns dazu an? Der Soziologe **Roger Caillois** versuchte

sich 1958 an einer thematischen Unterteilung in Agon – den Wettkampf, Alea – den Zufall, Mimikry – die Maske, und Ilinx – den Rausch. Diese Theorie wurde viel diskutiert. Einig sind sich WissenschaftlerInnen vor allem in einem: dass Spielen schlecht in Schubladen sortiert werden kann. Es unterliegt oft gewissen Regeln, ja. Es gewinnt eine bestimmte Qualität, wenn kreative Aspekte überwiegen, ja. Und es wird von jedem Spieler aus ganz individuellen Motiven ausgeübt: Der eine möchte eine gute Zeit mit seinem Mitspieler verbringen, der andere will sich messen, der dritte sucht Zerstreuung und mancher findet sich dabei selbst. Der Entwicklungspsychologe **Rolf Oerter** definierte vier große Schlüssel Motivationen und fasste darin all dies zusammen: Er sah die Handlung des Spielens als Selbstzweck, als Ritual und Wiederholung, als Gegenstandsbezug oder als Realitätstransformation.





 WISSENSKARTE

## Fördert das Spielen die individuelle Entwicklung?

Spiele bewegte stets alle Kulturen und ist das, was vor allem Kinder am meisten beschäftigt. „Es ist ein hochgradig intrinsisch motiviertes, selbst-initiiertes und universelles Phänomen menschlicher Tätigkeit und wird als biologisch zweckmäßig angesehen“, konstatiert **Dr. Sigrid von Aster**, die als Psychotherapeutin in der integrativen Lerntherapie lehrt. Der Sozialpädagoge **Dr. Armin Krenz** betont, dass Spielen weder etwas mit zufälliger Freizeitgestaltung noch mit rein lustbetonter Tätigkeit zu tun habe. „Es ist kein Nebenprodukt einer Entwicklung, noch ist es ein verzichtbares Produkt im Lebenszyklus eines Menschen! Das Spiel ist gewissermaßen der Hauptberuf eines jeden Kindes, das dabei ist, die Welt um sich herum und sich selbst zu begreifen.“ Krenz, der im Bereich der Elementarpädagogik forscht, schreibt, dass das Spiel von ganz entscheidender Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung ist. Bis zum vollendeten sechsten Lebensjahr müssten Kinder etwa 15.000 Stunden spielen, also sieben bis acht Stunden täglich, betont er. Kinder, die viel

und intensiv spielten, könnten dabei ihre Besonderheit, ihre Einmaligkeit, ihre Handlungsmöglichkeiten und -grenzen sowie ihre Gefühls- und Gedankenwelt wahrnehmen. Sie könnten außerdem Kompetenzen im emotionalen, sozialen, motorischen und kognitiven Bereich ausbauen. Der Sozialpädagoge kommt zu dem griffigen Fazit: „Spielen ist Lernen.“

„Für jedes Kind, ob gesund oder krank, ist das Spiel grundlegend für dessen Blick in die Welt. Alles, was das Kind erlebt und beobachtet, findet Ausdruck im Spiel und wird auf diese Weise mit allen Sinnen entdeckt und auch ein Stück mehr verstanden“, sagt **FRANZISKA HÖPPNER**. „Außerdem gewinnt man Kompetenzen wie Impulskontrolle, Arbeitsgedächtnis und letztlich auch ganz viel Erkenntnis über sich selbst“, ist Familientherapeutin **CHRISTINA VALENTINER-BRANTH** überzeugt. An der von ihr gegründeten Brettspielakademie gibt sie Fortbildungen zum Nutzen von Gesellschaftsspielen für den psychosozialen Bereich.

 WISSENSKARTE

## Wann ging das eigentlich los mit dem Spielen?

Die Lust am Spiel ist so alt wie die Menschheit selbst, seit Jahrtausenden umspannt sie den Globus, auch wenn niemand genau sagen kann, wer beispielsweise den Würfel erfunden hat oder wann Menschen anfangen, Spielfiguren über ein Brett zu ziehen. Schon die alten Ägypter hinterließen der Nachwelt Abbilder ihrer Spielarten auf Gefäßen, entsprechende Höhlenmalereien gibt es in Frankreich. Die Menschen in der römischen Antike versuchten sich unter anderem an Mikado, die Inder erfanden das Schach und auch in China wurde vor mehr als 2000 Jahren bereits einer Art Bingo geübt. Es gab Ballspiele, Glücksspiele und bei den nordischen Völkern etliche Kraftspiele, die Vorläufer späterer Sportwettkämpfe waren. Die Anzahl der Beispiele ist grenzenlos.

Im Spielen drückt sich das Unbewusste aus, wie die Psychoanalytikerin **Melanie Klein** bereits vor fast hundert Jahren schrieb. Spielen ist also wie Träumen, nur besser. Es lässt zusätzlich aktives Handeln und Entscheiden zu. Dennoch wurden Alltag und Spiel in früheren Zeiten strikt getrennt, Spielen war ausschließlich Freizeitvergnügen. Heute wird immer häufiger versucht, das Spiel ins Alltagsleben zu integrieren.





## ♥ CHARAKTERKARTE

# FELIX

### Begnadeter Rollenspieler

Sich im Spiel oder beim Spielen eine neue Realität zu erschaffen, diese Möglichkeit nutzt Felix regelmäßig. In seiner Fantasie und immer wieder auch in Wirklichkeit ist er der imperiale Offizier aus der berühmten Star-Wars-Saga. Dann nämlich, wenn er mit seiner Familie in filmoriginale Kostüme schlüpft und andere Welten erobert – als Cosplayer, das ist eine englische Abkürzung für Kostümspieler. Seine Eltern Kristine und Michael Lindtner sind Mitglied in der „501st Legion“, einer internationalen Fanvereinigung der legendären Saga. Sie treten unter anderem bei Charity Events auf und verkörpern Kinohelden wie Darth Vader, Luke Skywalker oder Chewbacca. Felix liebt es, dabei zu sein. Er sitzt im Rollstuhl, hat einen Hirntumor, Epilepsie und eine bipolare Störung. „Er leidet sehr unter seiner Erkrankung“, erzählt seine Mutter. Sie freut sich vor allem, wenn sich andere Jugendliche bei solchen Events mit ihm fotografieren lassen wollen. „Sie sehen nicht seinen Rollstuhl, sondern sind von ihm als Cosplayer begeistert.“

Auch zu Hause verkleidet Felix sich, dreht computergestützte Filme und bewegt sich damit durch die Welten. „Wenn es ihm in der Vergangenheit schlecht ging, hat er immer gesagt: ‚Ich will mit 18 selber Mitglied in der 501st werden und noch viele Jahre cosplayen.‘ Dieser Gedanke hat ihn angetrieben durchzuhalten. Es ist das unbeschwertere Spielen, das er sonst nicht hat“, sagt Kristine Lindtner. Felix hat es geschafft: Im Frühjahr ist er volljährig geworden und darf jetzt selbst Mitglied sein.



## ♣ WISSENSKARTE

### Ist Spielen gut für die Gesundheit?

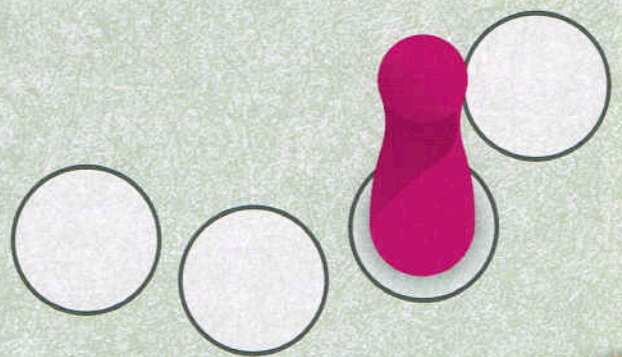
Das ist es! Dann, wenn alles passt, entsteht im richtigen Moment ein Flow, also ein beglückendes Gefühl eines Zustands völliger Vertiefung und restlosen Aufgehens in einer Tätigkeit, die wie von selbst vor sich geht, wie Wissenschaftler es beschreiben. Der Experimentalpsychologe **Siebert A. Warwitz** fasste es einmal so zusammen: „Das Urbild des Menschen im Flow ist das spielende Kind, das sich im glückseligen Zustand des Bei-sich-Seins befindet.“ Dabei sei wichtig, sich weder in der Überforderung noch in der Unterforderung zu bewegen. Der Flow liegt genau dazwischen, in der goldenen Mitte. Dann kommt das gesunde Kribbeln, die Leichtigkeit ums Herz. Inzwischen beschäftigen sich Forscher bereits mit den gesundheitlichen Aspekten, die der Spiel-Flow mit sich bringen könnte: eine bessere Herzfrequenz und Hautleitfähigkeit beispielsweise.

Er ist ein Moment, nach dem alle Menschen ein bisschen süchtig sind, wie nach einer Droge.

#### Wo liegen die Gefahren?

Auch der reine Siegeswille und die Suche nach Bestätigung können beim Spielen mit an Bord sein. Nehmen sie allerdings überhand, gerät etwas in Schiefelage, kann das Spiel zur Sucht werden. Denn in Phasen des Höhenflugs laufen im Körper ähnliche neurobiologische Belohnungsprozesse ab wie bei einer echten Drogenabhängigkeit. Gerade Online-Computerspiele haben dieses Potenzial, denn sie sind auf Endlosnutzung angelegt, also häufig so designt, dass man schier nicht aufhören kann. Trotzdem können sie für manche Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene eines der wenigen Mittel sein, dank derer sie sich überhaupt mit Gleichaltrigen messen können – und das ist wichtig.





## ♠ EXPERTINNENKARTE

# Kann Spielen glücklich machen?

Eigentlich kann diese Frage jeder selbst beantworten: Ja, Spielen kann glücklich machen. Zumindest dann, wenn man ein Lieblingsspiel gefunden hat. Das gilt für gesunde wie für kranke Menschen.

● **FRANZISKA HÖPPNER:** „Unser Fokus liegt auf der Förderung der Lebensqualität der Kinder. Untrennbar damit verbunden sind die Möglichkeiten und Fähigkeiten zu spielen. Wir können von außen beobachten, wie Kinder sich vollkommen in sich vertiefen. Auch während einer schweren Erkrankung sind dadurch Freude und Momente der vollkommenen Zufriedenheit möglich.“

● **EILEEN SAMOL** erlebt immer wieder, wie Kinder mit einer lebensverkürzenden Erkrankung im Spiel Unbeschwertheit und Lebensfreude tanken und wie positiv sich das auswirkt. „Freude zu empfinden, steigert das allgemeine Wohlbefinden. Das kann die Krankheit erleichtern und ist motivierend, weil es sich auch abmildernd auf manche Symptome auswirkt. Auch Spiele, die sie alleine spielen, können ihnen helfen, sich abzulenken oder auch Gedanken zu sortieren.“

● **RUTH DALSTEIN** sagt: „Während des Spielens werden körperliche Fähigkeiten und die Eigenwahrnehmung ebenso positiv beeinflusst wie das seelische Wohlbefinden der Kinder.“

● **IRENE STEINER** erzählt von einem Mädchen: Sie liebt Gesellschaftsspiele. Die Zehnjährige kann sich nur sehr eingeschränkt koordiniert bewegen, kann nicht sprechen, ist aber nicht geistig behindert. „Sie kann vermitteln, welchen Spielzug sie möchte. Sie ist da durchaus auf sich und ihren Vorteil konzentriert und freut sich, wenn sie gewinnt.“ Eines liebt das Mädchen ganz besonders: das Geschicklichkeitsspiel Jenga. „Es ist ein Dauerbrenner, dass ich Jenga-Steine zum Turm aufbaue, etwas außer Reichweite. Sie muss sich sehr strecken, um ihn zu erreichen, aber wenn sie ihn dann umwirft, ist der Jubel groß. Immer wieder!“ Jedes Spiel

sei für das Mädchen eine Auszeit vom Alltag, egal, was gespielt werde. Irene Steiner sagt, die Zehnjährige sei voller Lebensfreude. „Im Spiel erlebt sie, dass man trotz Einschränkungen etwas erreichen kann. Das Erlebnis der Selbstwirksamkeit scheint mir bei ihr ganz besonders wertvoll zu sein.“

● **PETER WAREN** betreut ebenfalls zwei Teenager – bewusst so oft wie möglich zeitgleich: die 18-jährige Julia und den 17-jährigen Robin. Er erzählt, die beiden seien grundsätzlich eher zurückhaltende Einzelgänger, da sie sich aufgrund von geistigen und motorischen Einschränkungen gesellschaftlich ein wenig ausgeschlossen fühlten. „Beim Spielen miteinander zeigen sie aber Glücksgefühle und Freude.“ Julia und Robin spielen dann Ball, klettern oder messen sich in Ratespielen. „Auch Brett- und Kartenspiele sind hoch im Kurs. Weil es Spiele sind, die sie nicht überfordern und bei denen sie Erfolge erleben können und dann natürlich auch gelobt werden.“ Das Spielen miteinander sei wichtig, da es für sie außerhalb der Familien und Schule eine der wenigen Möglichkeiten der Zusammengehörigkeit biete und eine Situation, in der sie Nähe und Akzeptanz erfahren würden. Gerne beobachtet Peter Waren ausgelassene Situationen, in denen Julia und Robin befreit lachen, sich gegenseitig necken und gemeinsam jubeln, wenn ihnen im Spiel etwas gut gelungen ist.

● **DAGMAR PETZGEN** hat ein Credo: Spielen, spielen, spielen! Sie ist überzeugt: „Es erfüllt menschliche Urbedürfnisse wie sonst nur noch die Musik, das Singen und Berührungen. Das wirkt bei Kindern mit lebensverkürzenden Erkrankungen genauso aufbauend wie bei gesunden Kindern.“





## ♥ CHARAKTERKARTE

# SIMON

### Freiheitsliebender Computerspiele-Fan

Simon Hüttner aus Gera hat Muskeldystrophie Duchenne, eine erblich bedingte Erkrankung mit zunehmendem Muskelschwund. Der 22-Jährige zockt gerne: für ihn die Möglichkeit, „in eine komplett andere Welt einzutauchen und Sachen zu machen, die ich normalerweise nicht kann, zum Beispiel Autofahren oder Berge besteigen“. Simon sitzt seit seinem zwölften Lebensjahr im Rollstuhl. Seitdem kann er nicht mehr schwimmen, kein Fußball mehr spielen, kein Fahrrad fahren. „Wir waren immer auf der Suche nach etwas, das ihm Spaß macht und haben erst mal lernen müssen, zu akzeptieren, dass es Computer- und Videospiele sind“, erzählt Mutter Karin Hüttner. Diese Art von Spielen sind es, die ihrem Sohn im Alltag ermöglichen, zumindest auf dem Bildschirm über sich hinauszuwachsen. „So kann ich meine Krankheit für eine gewisse Zeit komplett ausblenden“, sagt Simon. Die Erfolgserlebnisse beflügeln ihn. „Die Momente sind schon cool, wenn ich merke, dass ich da sogar besser sein kann als andere.“ Karin Hüttner hat immer ein Auge darauf, dass das Spielen am Bildschirm nicht zu viel Zeit in Anspruch nimmt. Simon selbst sagt über sein Hobby: „Video- und Computerspiele wie Pokémon oder Super Mario tun mir immer wieder gut. Aber es ist nicht so, dass ich sie unbedingt zum Leben brauche.“ Der 22-Jährige findet auch größere Brett- und Kartenspiele gut, die er gerne im Kinder- und Jugendhospiz mit Freunden spielt. „Ich mag vor allem strategische Spiele“, erzählt er.



## ♠ EXPERTINNEKARTE

### Wie wirkt sich das Spiel auf Beziehungen aus?

Spiele schaffen eine emotionale Verbindung zwischen den Menschen, die mitmachen: Mal jubeln sie gemeinsam, wenn etwas gelingt. Mal fluchen sie ein bisschen, weil der Mitspieler geschickter ist oder mehr Glück hat. Aber wenn sie geübte Spieler sind und mit dem Verlieren klarkommen, gilt unterm Strich immer das, was Christina Valentiner-Branth sagt: „Wir können eine gute Zeit mit unseren Mitspielern haben!“

Karin Hüttner, Simons Mama, erzählt: „Simon freut sich, wenn wir zu Hause mit ihm Spiele-Zeit verbringen. Und wir sind glücklich, dass er auch Gesellschaftsspiele so sehr mag. Dabei können wir als Familie wirklich entspannen und von vielen Gedanken loslassen. Da dürfen wir am Spieltisch auch mal leidenschaftlich aus der Haut fahren, ohne dass einer dem anderen böse ist.“

● **EILEEN SAMOL** fügt hinzu: „Kinder können beim Spielen besondere Beziehungen aufbauen – gerade solche mit einer Erkrankung, die ihr Leben beherrscht. Sie brauchen möglicherweise nur länger. Aber alle genießen das Zusammensein, das gemeinsame Schaffen.“

● **RUTH DALSTEIN** findet: „Für Kinder, die körperlich nicht oder weniger eingeschränkt sind, sind Spiele mit anderen Kindern, den Eltern oder Freunden wichtig.“ Auch die soziale Kompetenz und das Aufbauen von Beziehungen würden zweifellos im Spiel geübt und gefestigt, beschreibt sie: „Kinder möchten sich mitteilen und sich dabei verstanden fühlen. Vieles davon wird spielerisch erreicht.“ Sie ist überzeugt, dass Spielen die Persönlichkeit der Kinder stärkt.





## ERLEBNISKARTE

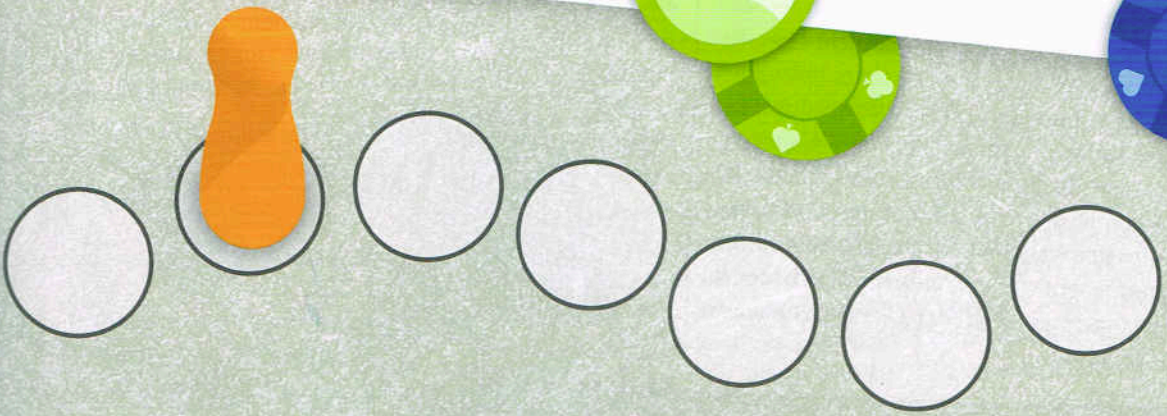
## Was ist besonders, wenn kranke Kinder und ihre Geschwister spielen?

● **KARLHEINZ KRAUSE** betreut einen zehnjährigen Jungen, der eine schwerkranke Schwester und noch einen kleinen gesunden Bruder hat. Immer wieder beobachtet und erlebt er, dass der große Bruder sein Spielverhalten zu Hause massiv auf das der Geschwister anpasst. „Seine Rücksichtnahme ist allgegenwärtig. In den meisten Fällen ist kein freies Spielverhalten mehr möglich.“ Ganz anders erlebt Karlheinz Krause ihn dann, wenn er mit ihm und anderen betroffenen Geschwistern in Nicht-Corona-Zeiten auf Tour geht. „Wir sehen sofort ein gelöstes Spielverhalten, ganz frei von Zurückhaltungen und Hemmungen.“ Auch für die gesunden Geschwister ist das Spielen also elementar – und ein Stück weit befreiend. Ganz bewusst werden auch sie in der Kinder- und Jugendhospizarbeit in den Fokus gerückt; fernab des Alltags, in dem sie zwangsweise häufig zurückstecken und Rücksicht nehmen müssen.

● **JANNIS BRÜCKNER** und ● **SILJA GARWEG** kennen das aus ihrer Arbeit mit den erkrankten Kindern und deren Geschwistern. „Sie genießen es, hier die volle Aufmerksamkeit zu bekommen, sodass sie sich spielerisch austoben können.“ Wichtig bei ihrer Arbeit sei es, auch Angebote zu schaffen, bei denen erkrankte Kinder und Jugendliche mit ihren Geschwistern gemeinsam spielen könnten, sagen die beiden. „Beispielsweise durch eine Rallye, bei der es verschiedene Aktionen gibt, sodass für jeden etwas dabei ist.“ Mit anderen Kindern in ähnlichen Lebenssituationen in Kontakt zu kommen, bietet einen weiteren Raum für Spaß und Austausch.

● **ANNE SCHNEIDER** berichtet, dass die Kinder bei ihren Aufenthalten im Kinderhospiz Magdeburg oft ins Rollenspiel hineingeraten und dann spielerisch auch untereinander über die Erkrankung ihres Bruders oder ihrer Schwester, aber auch über Themen wie Sterben, Trauer, den Tod und das, was danach kommt, reden können.

● **CHRISTINA VALENTINER-BRANTH** betont, dass es in diesem sensiblen Gleichgewicht zwischen erkrankten Kindern und Geschwistern klare Grenzen gibt, weil die gesunden Geschwister gerade bei Gesellschaftsspielen eine besondere Rolle einnehmen. Eine, in der sie nie dazu angehalten werden sollten, das kranke Kind absichtlich zu schonen. „Niemand sollte deine Schwester aber gewinnen lassen sollen. Nein! Das ist beschämend, vor allem für das kranke Kind. Denn gerade beim Gesellschaftsspiel hat es die Möglichkeit, mit auf Augenhöhe zu sein. Etwas, das es in anderen Lebenssituationen oft nicht ist. Wie auch: Das eine Kind ist krank, das andere nicht. Das kann ja niemand wegzaubern.“ Wichtig sei, vor einem Spiel klarzumachen: Hier spielen alle gleich. Wer anfangs werde ausgewürfelt – auch hier erfahre das kranke Kind keine Vorteile. „Auf diese Art und Weise machen Eltern und Geschwister dem Kind auch ein riesiges Kompliment, weil sie ihm suggerieren: Du kannst das aushalten, denn du kannst eine ganze Menge mehr aushalten. Wir müssen dich oft genug schonen – hier am Spieltisch müssen wir das nicht. Und wenn Lisa ihren Bruder Ben, der vielleicht nicht mehr lange zu leben hat, beim Mensch ärgere dich nicht rauswirft, dann ist das in Ordnung. Denn: Es ist ja ein Spiel. Dann wird Ben zwei Gefühle in seiner Brust haben: erstens Ärger, weil er ja eigentlich gewinnen wollte, und zweitens Stolz, weil er sich alleine wehren durfte und eben nicht in Watte gepackt wurde.“ Natürlich müssten seine Eltern seine Krankheit so oft wie möglich berücksichtigen, aber eben auch immer wieder Settings schaffen, in denen sie eine nicht so große Rolle spielen. „Und was ist da besser geeignet als ein Spiel?“





## Sollte das Spiel den Fähigkeiten eines erkrankten Kindes angepasst werden?

● **FRANZISKA HÖPPNER** weiß aus ihrer Arbeit: Kinder mit lebensverkürzenden Erkrankungen brauchen ein angepasstes Spielangebot. Häufig hätten sie aufgrund oder im Laufe ihrer Erkrankung sowohl körperliche als auch kognitive Einschränkungen hinnehmen müssen. „Manchmal können die Kinder weder sehen noch hören oder sich aus eigener Kraft bewegen, werden künstlich ernährt oder beatmet. Das verlangt einiges an Umdenken und Kreativität im Spielangebot.“ Aus Erfahrung wissen sie und ihre MitarbeiterInnen, dass gerade dann ein Weniger oft mehr ist. „Bunte Tücher, die sich im Wind über dem Bett bewegen, entspannende Musik-Klangangebote oder eine Runde Lachen mit dem Klinikclown erfüllen den Wunsch nach Spiel und Beschäftigung beziehungsweise Anregung oft schon.“ Im Kinderhospiz Magdeburg gibt es extra Bereiche und Räume, die die erkrankten Kinder, aber auch ihre Geschwister permanent zur freien Entfaltung einladen.

● **ANTJE WITTE** und ihre KollegInnen haben geschulte Augen und den Blick für das richtige Spiel. „Je nach Krankheitsbild erlebe ich, dass die Kinder mit den noch vorhandenen Sinnen sehr intensiv und fokussiert spielen.“ Je mehr die Kinder durch ihre Erkrankung beeinträchtigt seien, desto kürzer sei oft die Aufmerksamkeitsspanne und das Spiel sei häufig nicht altersentsprechend. „Spielzeug, das Geräusche erzeugt, sich gut greifen lässt, eine Lichtquelle hat und dadurch eher taktile Reize anspricht, ist bei uns sehr wichtig. Das Spielen hilft, Stress abzubauen und alle vorhandenen Ressourcen auch nutzen zu können.“ Immer wieder erlebe sie, dass gerade die körperlich oder geistig beeinträchtigten Kinder im Spiel so viel wie möglich selbst gestalten wollen. „Das ist wichtig, um zum Beispiel im Rollenspiel bestimmte Lebenssituationen sichtbar zu machen und sich hineinzufühlen.“ Gerne erinnert sich Antje Witte deshalb an einen Moment, der sie besonders berührt hat und in dem sie mit einem erkrankten Kind in einer Spielsituation vermählt wurde. „Die Eltern des Kindes planten zu der Zeit ihre Hochzeit und das Kind war innerlich sehr damit beschäftigt. Als dann der Seelsorger die Familie bei uns im Hospiz besuchte, hat sich auf der Terrasse ganz plötzlich eine Hochzeitssituation entwickelt. Ein Mitarbeiter griff nach Blumen, der Pfarrer nach der Abdeckung für den Kuchen, um uns symbolisch unter die Haube zu bringen, sofort fanden sich mehrere Gäste ein und ich wurde mit dem Kind verheiratet. Was für eine Freude das für alle Beteiligten in diesem Lebensmoment war, gerade wenn man bedenkt, dass dieses Kind eine eigene Hochzeit möglicherweise nicht erleben wird.“

● **EILEEN SAMOL** kann dazu eine Erkenntnis beitragen: „Das Beobachten oder Erspüren des Spiels liegt bei den ersten Malen im Vordergrund. Aber nach und nach erkennt das Kind das Spiel und kann mehr genießen als sich zu fokussieren. Und dann ist das Ziel erreicht.“ Wichtig sei, die Kinder nicht zu überfordern, sondern den Moment abzuspannen, in dem das Spiel beendet werden sollte, um keine negativen Emotionen hervorzurufen. „Wir begleiten viele Kinder, die nicht aktiv spielen können, sondern nur über ihre Mimik und ihre Vitalzeichen reagieren. Sie spielen mit den Augen und dem Gesicht.“ Selbst das Bewegen eines Balls oder das Eincremen des Körpers könnten eine Art Spiel sein, um sich mittendrin und als Teil des Ganzen zu erleben, sagt sie. „Viele der erkrankten Kinder nehmen das Spiel viel intensiver wahr als wir. Sie sind zu hundert Prozent dabei, auch wenn sie körperlich gar nicht mitspielen können. Gerade diese anstrengende Konzentration führt dann aber auch schnell zur Erschöpfung.“

● **RUTH DALSTEIN** erläutert: „Man muss die Kinder einfühlsam und unterstützend dabei begleiten und bei allen Spielmöglichkeiten ihre Bedürfnisse berücksichtigen.“ Sie ist überzeugt, dass das die Persönlichkeit der Kinder stärkt.

● **CHRISTINA VALENTINER-BRANTH** ist es ohnehin ein großes Anliegen, dass Spiele passend zu den Fähigkeiten eines Kindes ausgewählt werden: „Da mache ich gar keinen Unterschied zwischen erkrankten oder gesunden Kindern. Es ist wichtig, dass sie ein Erfolgserlebnis haben.“ Sie führt aus: „Das Spiel sollte immer zum Spiellevel des Kindes passen: Ich darf ein Kind nicht überfordern, aber auch nicht unterfordern. Es muss dem Kind gefallen – ich kann ja keinen zum Spielen zwingen. Der dritte Punkt ist: Das Spiel muss Spaß machen. Damit es dem Kind möglichst häufig und schnell das Gefühl der Selbstwirksamkeit bieten kann.“ Die Familientherapeutin erklärt: „Man kann Kinder einladen zu spielen. Jederzeit. Und ich sage aus Erfahrung, dass die meisten Kinder sehr genau wissen, was sie genau in diesem Moment brauchen und spielen wollen!“






 CHARAKTERKARTE

## HANNO

## Quatschgarant und Begleiter in andere Welten

Wenn Robert Wischeropp in sein Kostüm schlüpft, verwandelt er sich in Hanno, den Klinikclown. Er zieht von Zimmer zu Zimmer, Luftballons und Gitarre im Gepäck und lädt kleine und auch größere Gäste dazu ein, sich mit ihm auf ein sehr assoziatives, herrlich regelfreies Spielfeld zu begeben. Seit fünf Jahren sorgt er so im Kinderhospiz Magdeburg für eine ganz besondere Spielzeit – eine Zeit völliger Freiheit, losgelöst von allen Strukturen. „Hanno ist für alle ein permanentes Spielangebot“, sagt der Mann mit der notorisch roten Nase. Alle Gegenstände im Raum nebst dem Raum selbst sind das Spielmaterial. „Hanno versucht zu erahnen, welche Bedürfnisse in seinem Gegenüber schlummern. Dazu braucht es Achtsamkeit und Vertrauen als Basis.“

Als Clown im Hospiz habe er die Erfahrung gemacht, dass erkrankte Kinder ihre besondere Lebenssituation im Spiel oftmals verarbeiten und begreifen könnten. „Das Spiel bietet ihnen einen Rahmen, um ihre Situation kognitiv zu erfassen und sich so ein Ventil für ihre Gefühle und Ängste, aber auch ihre Hoffnungen zu suchen.“ Er glaubt, dass Kinder ihre Welt eher im Spiel begreifen als durch komplexe intellektuelle Gesprächsinhalte. „Manchmal möchten die Kinder einfach nur Kinder sein, ohne Sorgen, und dann ist es wichtig, aus Ernst ein wenig Spaß zu machen.“ Wut sei auch oft ein Thema für Betroffene und gerade für

Geschwisterkinder. „Da werden schon mal die Seifenblasen zu Zombie-Gegnern und müssen alle zerschlagen werden.“ Rollenspiele mit Hanno sind in Magdeburg stark gefragt. „Es gibt aber auch Kinder, die mit dem Clown einfach nur Verstecken, Wettrennen oder Uno spielen wollen. Hanno geht dieser Anforderung natürlich seinem Naturell entsprechend ganz besonders gewissenhaft nach: Meist gewinnen die Kinder, denn sie sind irgendwie immer schlauer, schneller oder geschickter als er, egal wie er es anstellt. Aber Hanno ist ein guter Verlierer, gratuliert von Herzen und bewundert die kleinen Champions.“

Auf die Frage, ob kranke Kinder anders spielen als gesunde Kinder, antwortet Robert Wischeropp, es gebe je nach Alter und Entwicklung der Kinder Unterschiede in der Dramatik des Spiels. „In Rollenspielen kann sich das dann so entwickeln, dass ein achtjähriger Junge größte Freude daran hat, den Clown immer wieder zu erschießen und auferstehen zu lassen. Währenddessen sagt Hanno immer wieder laut an, welches Organ nun kaputt ist. Ein anderes Kind mit lebensverkürzender Diagnose spielte mit dem Clown die eigene Beerdigung.“ Der Klinikclown betrachtet das Spielen als eine Art ganzheitliche Gesundheitsfürsorge, ebenso das damit einhergehende Lachen. „Das ist doch das Urbedürfnis, das in uns allen schlummert: die Welt gefahrlos zu erproben und einfach da zu sein.“



## ERLEBNISKARTE

## Kann ein Spiel wie eine Flucht aus Zeit und Raum sein?

Ja, kann es – das kennt jeder, der nach einer hochkonzentrierten Partie Schach oder einer ausgiebigen Runde Solitär auf die Uhr schaut – und schwupp, ist eine Stunde vergangen. Sich im Spiel zu verliehen – dieses Phänomen kennt kein Alter.

● **FRANZISKA HÖPNE** sagt: „Im Spiel leben Kinder im Augenblick.“

● **CHRISTINA VALENTINER-BRANTH** betont, dass ein Spiel durchaus eine Realität ist – auch oder vielleicht

gerade für Familien mit Kindern, die mit einer schweren Erkrankung leben müssen. „Nur eben eine Realität, die in diesem einen Moment nicht so belastend ist; eine, in der man sich mal nicht mit dem beschäftigt, was einen sonst beschäftigt. Es ist eine wunderbare Möglichkeit, eine unbeschwertere reale Zeit miteinander zu verbringen. Deswegen kann ich nur ermuntern: Spielt, so oft es geht! Weil dabei vielleicht nicht immer nur ausschließlich positive

Gefühle, aber zumindest sehr lebendige Gefühle generiert werden. Der Wahlspruch von Kinder- und Jugendhospizen ist doch, den Tagen mehr Leben zu geben und nicht dem Leben mehr Tage. Und da können wir ganz sicher sein, dass derjenige, der spielt, den Tagen eine ganze Menge mehr Leben gibt. Und zwar mit allen Emotionen.“ So, wie es eben nur das Spielen vermag. Christina Valentiner-Branth schließt mit dem schönen Fazit: Wer spielt, gewinnt. Immer!