

Künstler gestalten Spiele für Menschen mit Behinderung

Inmitten des bunten Treibens auf der neunten **Münchner Spielwies´n** konnte man, in einem Saalbereich im Forum der Technik im Deutschen Museum, Menschen mit und ohne Behinderung im gemeinsamen Spiel erleben. Umringt von interessierten Zuschauern, darunter Fachkräfte aus den Bereichen Spiel, Kunst, Theater und Sozialwesen, fand die Uraufführung des Märchenspiels „Steinkreis“ statt. Dies war der Höhepunkt einer langen gemeinsamen Schaffensperiode von Personen, die aus ganz unterschiedlichen Arbeitsbereichen, eigene Gedanken und Werke zum Thema „Märchen - Kunst - Spiel“ einbrachten. Diese kunstvolle Gestaltung von Spielen für Menschen mit Behinderung war Schwerpunkt der Ausstellung. Intensives und gemeinsames Arbeiten am gleichen Thema hat neue Dimensionen in der Zusammenarbeit eröffnet und Wege für eine Kooperation bereitet.

In meinen Ausführungen gehe ich auf folgende Aspekte näher ein:

- Wie kam es zu diesem ungewöhnlichen Projekt?
- Spielverhalten der Menschen mit geistiger Behinderung
- Spieleautoren-Treffen in Haar 1999
- Märchen - Kunst - Spiel 2000
 - Praktische Umsetzung
 - Theoretische Gedanken (Märchen; Kunst; Spiel)
- Abschließende Gedanken

Wie kam es zu diesem ungewöhnlichen Projekt?

Die Wurzeln der Grundidee liegen Jahre zurück. In meiner Tätigkeit als Heilpädagogin und Lehrkraft an einer Fachschule für Heilerziehungspflege kann ich lupenhaft am Leben von Menschen mit Behinderung teilnehmen. In den unterschiedlichen Einrichtungen treffe ich auf sie und sehe sie mit ihren Fähigkeiten und ihren Schwierigkeiten. Zusätzlich werden im gemeinsamen Dialog mit den FachschülerInnen an der Schule die allgemeinen Lebensbedingungen und die spezielle Spielproblematik dieser Personengruppe besprochen. Die Auszubildenden sehen und erleben vor Ort die Situation der Betroffenen, sie sind nahe am Geschehen.

Dieser Austausch verstärkt meinen Eindruck, dass auch heute Menschen mit Behinderung längst nicht der Platz in der Gesellschaft eingeräumt wird, der ihnen zusteht. Obwohl die Mitglieder unserer Gesellschaft auf vielen Gebieten fortschrittliche Entwicklung vorantreiben, verbessert sich im Bereich des Sozialwesens die Lebenssituation von behinderten Menschen nur in kleinen Teilabschnitten. Eine Eingliederung ist nur partiell möglich und eine Teilnahme an gesellschaftlichen Prozessen ist oft beschränkt. Integration beginnt in den Köpfen der Menschen; meist sind es geistige Barrieren, die Mögliches unmöglich machen.

In meinen weiteren Ausführungen beschränke ich mich auf die derzeit vorzufindende Spielsituation. Spielen in geselliger Runde erlebt eine Renaissance. Junge und Junggebliebene treffen sich in realer und/oder virtueller Welt zum gemeinsamen Spiel. In diesen konstruierten Welten können sich die Mitspieler erproben, ihre Kräfte messen, sich verbünden und gleichzeitig erleben sie in geselliger Runde Spaß und Freude. Obwohl das Spielangebot insgesamt vielfältig ist, gibt es kaum geeignete Spielmittel für Menschen mit Behinderung. Gerade für erwachsenen Geistigbehinderte, die den komplexen Forderungen vieler Spiel nicht folgen können, gibt es nur wenig Angebote. Einfache Spiele sind in ihrer Motivwahl vorwiegend auf Kinder ausgerichtet.

Die Spielzeugindustrie vernachlässigt die Zielgruppe Menschen mit Behinderung sträflich. Warum eigentlich? Andere Branchen, z.B. die Reiseanbieter haben die Marktlücke bereits erkannt und reagiert. Die Spielverlage orientieren sich nach wie vor an gewinnbringenden Auflagen. Gut abgestimmte Spiele für Menschen mit Behinderung können nicht als Massenware verkauft werden, denn die behinderungsbedingten Möglichkeiten sind sehr unterschiedlich. Es gibt nicht den Durchschnittsbehinderten. Ein Umdenken muss deshalb stattfinden. Wie kann man das besser erreichen, als mit den Vertretern der Spieleindustrie in Kontakt zu kommen, das Gespräch zu suchen und konkrete Beispiele zu geben. Zum zweiten Mal nahm deshalb die Caritas Fachschule für Heilerziehungspflege in Altenhohenau an dem 4. Internationalen Spieleautoren-Treffen teil. Veranstalter war das Bayerische Spiel- Archiv Haar e.V. In einem ausführlichen Gespräch mit dem Initiator der Veranstaltung, Tom Werneck, wurde im Herbst 1998 die Idee geboren, Spiele für Menschen mit Behinderungen auszustellen. Er ist seit Jahren anerkannter Spielkritiker und Mitglied in der Jury „Spiel des Jahres“. Erstmals im November 2000 konnten die neuen Spiele auch auf der Münchner Spielwies'n präsentiert werden. Die Veranstalter, Petra Griebel und Thomas Gärtner, luden die Fachschule und den Arbeitskreis „Integrative Erziehung Rosenheim“ eine, die Ergebnisse ihrer Schaffensperiode vorzustellen.

Gibt es Unterschiede im Spielverhalten behinderter Kinder, Jugendlicher und Erwachsener?

Kleinere Beeinträchtigungen in unterschiedlichen Bereichen sind bei jedem von uns vorhanden. Wir besitzen die Fähigkeit, selbstständig Kompensationsmöglichkeiten zu finden; Menschen mit Behinderungen benötigen dafür meist Unterstützung. Es ist die Aufgabe der professionellen Betreuer, der Eltern und der Spieleanbieter, die Bedingungen so zu verändern, dass Spielen für jeden möglich wird: denn Spielen ist für alle, ob behindert oder nichtbehindert, von großer Bedeutung. Das Spiel gehört zu den elementaren Lebensäußerungen des Menschen und gilt als Kommunikationsform.

Das Spiel verkörpert durch seine Funktion einen souveränen Vermittler unterschiedlicher Erfahrungen im Wechsel zwischen „Welt und Ich“.

Michael Renner formuliert dazu:

„Es gilt nicht nur das Spiel der Menschen ernst zu nehmen, sondern auch die Menschen, die spielen. Das erfordert die Fähigkeit, Spiele sachgerecht und entwicklungsgemäß anleiten zu können, ohne die Freiheit im Spiel zu zerstören und die menschliche Würde zu gefährden.“

Menschen mit Behinderungen sind in einem höheren Maße sensibel, wenn sie mit unangemessenen Lebens-, Arbeits- und Spielbedingungen konfrontiert werden.

In Anlehnung an die Ausführungen von Walter Straßmeier fasse ich einige grundlegende Beeinträchtigungen von Basisqualifikationen zusammen und ergänze mit eigenen Beobachtungen. Wenn bei Menschen mit Behinderung auch die kognitiven Fähigkeiten betroffen sind, können wir Folgendes beobachten:

Im Bereich der Spielaktion zeigt sich eine geringe Zuwendungsbereitschaft zum Spielen insgesamt und ein Steckenbleiben in der Funktionslust oder in eingeschliffenen Spielaktionen. Eine verminderte Ansprechbarkeit gegenüber dem Aufforderungscharakter von Spielen ist ebenso zu beobachten wie punktuell Hinwenden.

Spielen wird häufig von vielen als „Kinderkram“ bezeichnet und ist dadurch negativ besetzt. Bekannte Spiele werden bevorzugt, so gehört „Mensch ärgere dich nicht“ zur Standardausstattung vieler Einrichtungen.

Sich ohne direkte Anleitung zu beschäftigen oder sich von dem Spielpartner zu lösen und selbst zu spielen ist schwierig. Einschränkungen werden durch die mangelnde Fähigkeit, sich selbst einen Spielpartner zu suchen, hervorgerufen. Sich in eine Spielgemeinschaft einzufügen, fällt häufig vielen schwer und es besteht eine geringe Bereitschaft zur Übernahme von Spielideen der Mitspieler.

Einzelne Spielelemente werden gegenüber Spielmitteln, die aus mehreren Teilen bestehen, bevorzugt. Spiele, die wenig eigene Aktivität erfordern, werden lieber aufgenommen als Dinge, die eine aktive Auseinandersetzung benötigen.

Im Bereich der Spielmittel ist eine Fixierung an bestimmte, geliebte Objekte zu beobachten. Eine stereotype Beschäftigung mit Spielgegenständen zeigt sich oftmals. Jeder der mit geistig behinderten Personen arbeitet, kennt diverse Lieblingsgegenstände Einzelner. Es sind teilweise Spielobjekte, die sie überall hin mitnehmen, die ihnen Sicherheit geben, die aber auch andere Tätigkeiten einschränken können, wenn eine zeitweises Lösen davon nicht möglich ist.

Bei anderen wiederum findet ein häufiger Wechsel der Spielgegenstände statt. Immer wieder kann ein nichtadäquater Umgang mit Spielmitteln beobachtet werden. Elementare Bedürfnisse werden dadurch befriedigt. Manche Menschen mit Behinderung können aber auch sehr phantasievoll mit Materialien umgehen. Neben Einschränkungen und Behinderungen besitzen sie Fähigkeiten, die häufig erst bei näherer Betrachtung ans Licht kommen. Eigenschaften, welche uns schon fast verloren gingen, sind bei vielen in ihrer angelegten Natürlichkeit vorhanden. Sie lassen uns staunen, wenn sie z.B. mit Bewunderung die kleinen Dinge entdecken. Oftmals erschließen sie für uns die Mit- und Umwelt neu.

Im Bereich der Spielidee stellt sich ein relativ ungesteuerter, selten planvoller Umgang mit Spielmitteln dar. Die gedankliche Vorwegnahme von zukünftigen Ereignissen fällt vielen schwer. Ein Festhalten an Gewohnten findet man gehäuft.

Im Bereich der Spielregeln ist wohl das eingeschränkte Verständnis für den Sinn der Regeln am auffälligsten. Die Unfähigkeit oder mangelnde Bereitschaft, das Verhalten den Regeln anzupassen, ist durch das Steckenbleiben in der Ich-Verhaftetheit begründet. Den Menschen mit Behinderung fällt es schwer, momentane Bedürfnisse zugunsten einer Spielregel zurückzustellen.

Diese Situationsbetrachtung soll nicht den Eindruck erwecken, dass Menschen mit Behinderungen vorwiegend vieles nicht können. In meiner Arbeit sehe ich Menschen mit Behinderung, die mitunter beeindruckende Fähigkeiten haben, welche leider selten gefördert werden. Ein Grundsatz meiner Lehrtätigkeit ist deshalb, die Fachschüler für die Neigungen und Bedürfnisse der Menschen mit Behinderung zu sensibilisieren. Es gilt herauszufinden, welche Erfahrungen, Kompetenzen, Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse vorhanden sind, die aufgenommen und modifiziert werden können. Die Achtung der Persönlichkeit des Menschen mit Behinderung mit all den Stärken und Schwächen ist ausschlaggebend, der Ansatz muss dabei potentialorientierter sein.

In meiner Unterrichtstätigkeit behandle ich theoretische Spielaspekte und biete viele praktische Spielangebote an. Ein Arbeitsschwerpunkt ist, in Zusammenarbeit mit unseren FachschülerInnen, herkömmliche Spiele auszuprobieren, unpassende Elemente zu verändern und neue Ideen zu entwickeln. Grundlagen, wie oben beschrieben, sind Basis der Überlegungen und gleichzeitig Kontrolle. Das Gemeinsame wird herausgearbeitet, damit Spielangebote insgesamt verbessert werden können, aber auch ganz persönlich abgestimmte Spiele werden entworfen und dargeboten.

Spielauteurs-Treffen in Haar 1999

Im September 1999 konnten die individuellen Arbeiten der FachschülerInnen beim Spieleautoren-Treffen ausgestellt werden. Haar wurde wieder zum bedeutendsten internationalen Markt für neue Spiele. Spieleerfinder vor allem aus dem süddeutschen Raum, Italien, Österreich und der Schweiz zeigten dort ihre Entwürfe und Neuentwicklungen. Auch die Ergebnisse der Auszubildenden wurden dort erstmals präsentiert. Sie hatten in mühevoller Kleinstarbeit, abgestimmt auf ihr Klientel, Spielmaterialien hergestellt, die den Bedürfnissen der Mitspieler entsprechen. Zum Teil wurden bekannte Spiele abgewandelt, zum Teil neue konzipiert. Die Darbietung beim letztjährigen Treffen wurde mit großem Interesse der Fachleute verfolgt. Eine Fortführung im Jahr 2000 wurde von allen Beteiligten gewünscht.

Märchen - Kunst - Spiel 2000 **Praktische Umsetzung**

Aus diesem Grunde wurde der Schwerpunkt der diesjährigen Sonderausstellung auf ästhetisch ansprechende Spielmittel gelegt. Es gelang mir, einige namhafte Künstler für die Umsetzung der Idee zu gewinnen.

Der zu diesem Zweck verfasste Märchenzyklus „Der sonnig kalte Prinz“ von Tom Trentinaglia schuf die Grundlage für die entstandenen Spiele. Der Bildhauer Andreas Kuhnlein schnitt aus dem Holz einer alten Linde mit der Motorsäge handliche Spielfiguren. Auf einem großen Marmorspielfeld konnte die Mitspieler diese Figuren bewegen und im kooperativen Spiel zur Auflösung des Steinkreises beitragen. Klaus Herbrich, ein Künstler, der schwerpunktmäßig mit Stein arbeitet, nahm Ideen aus der Erzählung auf und gestaltet ein Buchenholzspielbrett mit handlichen Marmorkugeln. Dieses Spiel kann wahlweise alleine oder mit einem Partner gespielt werden. Es spricht mehrere Sinne gleichzeitig an und fordert den Betrachter zum Tätigwerden heraus. Abgerundet von Seiten der beteiligten Künstler wurde das Angebot von lebensgroßen Skulpturen des Wiener Künstlers Hannes Turba. Seine Messingfiguren wurden

zwar nicht eigens für diese Ausstellung hergestellt, komplementieren jedoch die Grundaussagen des Märchens.

Die Caritas Fachschule für Heilerziehungspflege in Altenhohenau und der Arbeitskreis „Integrative Erziehung Rosenheim“ organisierten diese Sonderveranstaltung. Zwei ehemalige FachschülerInnen, Renate Radspieler und Helmut Wollmannstetter ergänzten durch eigene Entwürfe. Zusätzlich hatten zwei Menschen mit Behinderung bei der kurzen Einspielung der Märchenszene mit einem einfachen Beitrag zum Gelingen beigetragen.

Auf der neunten Münchner Spielwies´n konnten dann alle Spiel ausprobiert werden. Behinderte und nichtbehinderte Menschen kamen miteinander ins Gespräch, fanden im gemeinsamen Spiel einen Weg zueinander. Jung und Alt waren mit Freude bei der Sache. Die Devise: „Integration hautnah“ realisierte sich für kurze Zeit.

Theoretische Gedanken

Diese praktischen Erfahrungen haben gezeigt, dass die Verknüpfung von Märchen - Kunst - Spiel sehr geeignet ist, um ein gemeinsames Handeln anzuregen. Wie sieht nun die theoretische Verbindung aus?

Bei näherer Betrachtung lassen sich trotz aller Verschiedenheit in allen drei Kategorien „Märchen - Kunst - Spiel“ Gemeinsamkeiten entdecken. In der Auseinandersetzung finden sich Parallelen, die ein interessantes und vielfältiges Bild ergeben.

Märchen

Den Schlüssel zu finden zu dem, was uns die Märchen sagen, fällt uns erwachsenen Menschen nicht immer leicht. Wie zwiespältig unsere Einstellung zu Märchen ist, zeigen so manche Redewendungen, wie z.B. „Erzähl mir keine Märchen“ und „märchenhaft“ für besonders schöne Erfahrungen. Märchen sind aus ähnlichem Stoff wie Träume. Sie laden ein zum Innehalten, zum Nachdenken; sie spreche uns an, doch manchmal fragen wir uns auch verwirrt nach ihrem Sinn.

Die Bedeutung des Märchens liegt im gesamten dynamischen Prozeß. Märchen müssen daher in der Gesamtstruktur betrachtet werden. Nicht einzelne, vielleicht besonders ins Auge stechende Details sollen einem isolierten Urteil unterworfen werden. Die Märchenfiguren und deren Handlungen sind in einen Gesamtzusammenhang gebettet und alles findet seinen Gegenpol z.B. gut - böse.

Märchen zeigen auf, dass es oft notwendig ist, lange gefährvolle Wege zu gehen. Der Weg ist dem Ziel gleichzusetzen. Schließlich werden wir durch diese Umwege auf Bereiche gestoßen, die für unseren Selbstbezug wesentlich sind, die wir aber gerne unerkant und unberührt im Dunklen liegen lassen. Ähnliches gilt auch für das Spiel (vgl. Scheuerl 1954.) Das Märchen hält dem Menschen einen Spiegel vor, in dem sich die Stärke und Schwäche der eigenen inneren Dynamik widerspiegelt. Veränderung kann nur dann stattfinden, wenn die eigenen abgespaltenen oder verborgenen Persönlichkeitsteile aufgedeckt und bearbeitet werden. Polaritäten werden erfahrbar gemacht, die das Märchen unbarmherzig ans Licht zerzt. Märchen regen zur eigenen Suche und zum eigenen Finden persönlicher Muster an und nicht zum Ansammeln und zur Übernahme von Vorgelebtem. Sie sind eine Hilfestellung zur

Auseinandersetzung, die es ermöglicht, die volle Spannbreite zwischen dem Guten und dem Bösen, zwischen Annahme und Ablehnung, zwischen Ich und Nicht-Ich ins Spiel kommen zu lassen.

Das Märchen verzichtet auf räumliche, zeitliche, geistige und seelische Tiefengliederung. Es verzaubert das Ineinander in ein Nach- und Nebeneinander. Konsequenter projiziert es die Inhalte der verschiedenen Bereiche auf ein und dieselbe Fläche und bereitet somit den Boden für phantasievolle, eigenständige Gedankengänge des Zuhörers. Das Märchen zeichnet die Welt nicht wie sie ist, sondern erschafft eine Welt mit eigenem Gepräge. Dadurch, dass es die einzelnen Dinge nicht schildert, sondern nur nennt, gibt es der Handlung eine schärfere Kontur, als es in der Realität möglich wäre.

Kunst

Auch die Kunst bedient sich ähnlicher Elemente. Die Künstler versuchen ebenfalls sich der offenen Dynamik der Gegensätze zu stellen. Ambivalente Züge werden aufgedeckt, innere Bilder werden ins Licht gerückt und Botschaften in Sendungen verpackt, die nicht nach dem Empfänger fragen. Betrachtungsweisen bekommen Raum, ohne den Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben. Die Künstler schaffen ein „Denkgerüst“, das entschleiern und widersprüchliche Tendenzen in unserer Gesellschaft aufzeigen soll. Geistige Bewegungen ihrer inneren Welt werden nach außen verlegt. Subjektive Einsichten werden in Bildern, in Skulpturen verankert und helfen so dem Betrachter eigene Erstarrungen und Verkrustungen zu lösen. Die Werke sollen zum Nachdenken anregen. Wesentliches wird hervorgerückt. Ein Ausstattungspersonalismus wird meist vermieden, damit das Hauptaugenmerk, die phantasievolle Begegnung, möglich wird. Kunst kann provozieren, kann verschüttete Zugänge zur inneren Erlebniswelt öffnen, kann die Schattenseiten individuellen Lebens miteinzubeziehen, um in einem persönlichen Dialog Auseinandersetzung zu fördern.

Märchen und Kunst bieten somit eine Art Hilfestellung zur Betrachtung des eigenen Lebens.

Spiel

Wie sieht nun die Verknüpfung mit spielerischen Elementen aus?

Friedrich Fröbel formulierte Folgendes:

„Alles Innere muß sich äußern, alles Äußere muß ins Innere gezogen werden.“

Und Maxim Gorki bezeichnet das Spiel als

„Weg zur Erkenntnis der Welt.“

Auch das Spiel bietet Alternativbefriedigung für Triebbedürfnisse, die nicht ungefiltert in Handeln und Verhalten eindringen dürfen. Spieltätigkeiten beinhalten ein enormes Potential, da sie Entwicklungseffekte in verschiedenen Verhaltensdimensionen nach sich ziehen. Die Vielschichtigkeit des Spiels erlaubt ein freiwilliges, phantasievolles und selbstkontrolliertes Tätigsein.

Martin Buber spricht in diesem Zusammenhang vom Urhebertrieb des Menschen. Durch ihn entsteht etwas, was es vorher noch nicht gegeben hat und was dennoch nicht aus dem Nichts kommt. In seinem Urheberdrang entwickelt der hörende und schauende Mensch nicht nur die

Idee als Grundlage seiner Handlungen, sondern auch die träumerische Phantasie, mit der er sich eine mögliche Wirklichkeit vorstellt oder die bestehende Wirklichkeit aufnehmend verarbeitet.

Im Reich der Phantasie Erfahrungen zu machen, die sich der Beschreibung und Bewertung durch andere entziehen, ist eine Spielform, die für die Entwicklung einer individuellen Persönlichkeit besonders wichtig ist. Diese Erfahrungen können den Nützlichkeits- und Zweckmäßigkeitserwägungen der Umwelt widerstehen.

Damit komme ich nochmals zu den Menschen mit Behinderung. Sie können in vielen Bereichen des täglichen Lebens keinen oder einen geringen wirtschaftlichen Beitrag leisten oder auf leistungsbezogene Aspekte verweisen. Sie können aber in ihrer Natürlichkeit und Begeisterungsfähigkeit den Sinn des Lebens einfangen und uns die Nützlichkeit unseres Tuns in vielen Teilbereichen hinterfragen lassen.

Was zählt, ist die Begegnung - nicht allein die Leistung.

Abschließender Gedanke

Spielmittel stellen eine hervorragende Quelle dar, um die Welt für sich erschließen zu können. Sie bieten sich in ihrem Charakter an, lustvoll, lehrreich und sozial förderlich auf den Menschen zu wirken. Spielend be-greifen erobern wir neue Dimensionen. Wenn das Material geeignet aufbereitet wurde, so verhilft es nichtbehinderten und behinderten Menschen gleichermaßen neue Erfahrungen zu machen. Die aktive Auseinandersetzung ist der Schlüssel zur Welt.

Die Zusammenarbeit der Mitwirkenden an dem Projekt „Märchen - Kunst - Spiel“ hat gezeigt, dass ein gemeinsames Schaffen in den unterschiedlichen Disziplinen für alle bereichernd wirkt. Vielleicht gelingt es, nicht nur den Spieleerfindern Anregungen zu geben, sondern auch die Hersteller anspornen, für diesen Personenkreis geeignete Spiele herauszubringen.

Literaturverzeichnis

- „Spiele(n) mit geistigbehinderten Kindern und Jugendlichen“, Armin Krenz; Verlag gruppenpädagogischer Literatur, Wehrheim 1986
- „Spieltheorie und Spielpraxis“, Michael Renner; Lambertus 1997; Freiburg im Breisgau
- „Spiel, Spielraum und Verständigung“, Gerd E. Schäfer; Juventa 1986
- „Wörterbuch Heilpädagogik“, Bundschuh, Heimlich, Krawitz (Hrsg); Klinkhardt 1999
- „Frauen im Märchen“, Bayerischer Mütterdienst der Evang. -Luth. Kirche e.V. 1988