Alte Spiele neu entdeckt! von Mag. Eric Amelin

Rollenspiele

In eine andere Rolle zu schlüpfen, ist ein wichtiger Schritt in der kindlichen Entwicklung. Sobald Kinder sich selbst als eigenständige Person wahrnehmen, beginnen sie sich für Rollenspiele zu interessieren. Verkleiden und in die Rolle unterschiedlicher Personen, Berufe oder fantastischer Figuren zu schlüpfen, ist von großer Bedeutung für das Wahrnehmen und Entwickeln der eigenen Identität. Das „So-tun-als-ob"-Spiel hilft einerseits zum Verarbeiten eigener Erfahrungen, andererseits lernen die Kinder durch das Nachahmen von Handlungen und Abläufen, sich in andere Menschen und deren Gefühle hineinzuversetzen. Die Wahrnehmung der Erwachsenenwelt wird mit der eigenen inneren Wahrnehmung abgeglichen. Spielerisch wird also die Fähigkeit entwickelt, fremde Standpunkte zu verstehen. Diesem kindlichen Entdeckungsbedürfnis entsprechend, geht es in vielen alten Spielen darum, in fremde Rollen zu schlüpfen, sei es um dem Spiel einen bestimmten Rahmen zu geben und es dadurch interessanter zu machen oder um in eine andere Welt zu schlüpfen, wie etwa die Welt der Erwachsenen oder die Welt der Tiere. Hier werden nun einige bekannte und weniger bekannte Spiele vorgestellt.

Armer schwarzer Kater

Die Spieler sitzen im Kreis, während ein Spieler, der sogenannte „schwarze Kater", im Kreis auf vier Pfoten unterwegs ist. Der Kater sucht sich nun einen Spieler aus und versucht mit Miauen und den verschiedensten Katzenbewegungen „Mitleid" zu erregen. Jeder Spieler, vor dem der Kater sitzen bleibt, muss dem Kater mit den Worten „Armer schwarzer Kater!" den Kopf streicheln. Er darf sich dabei aber vom Kater keinesfalls zum Lachen bringen lassen. Niemand in der Runde darf irgendeine Reaktion auf

den Kater zeigen. Gelingt es dem Kater so mitleiderregend zu jammern, dass ein Spieler in der Runde das Gesicht verzieht, lächelt oder sogar lacht, ist dieser Spieler der nächste schwarze Kater und das Spiel beginnt von vorn.

Mein rechter, rechter Platz ist leer

Das Spiel „Mein rechter, rechter Platz ist leer" ist ein bekanntes Kennenlernspiel, das in verschiedenen Variationen auch als Rollenspiel gespielt werden kann. Die Spieler sitzen in einem Sesselkreis, ein Sessel bleibt dabei leer. Der Spieler, dessen rechter Platz leer ist, beginnt mit dem Spruch: „Mein rechter, rechter Platz ist leer, da wünsch ich mir den/die (Name eines Spielers) her." Darauf setzt sich der gerufene Spieler auf den leeren Sessel und das Spiel geht weiter. Als Rollenspiel gespielt kann der Spieler sich auch noch wünschen, wie der Spieler den Platz wechseln soll: als ein bestimmtes Tier, in einer bestimmten Rolle, mit unterschiedlichen Bewegungsformen. Das Herbeiwünschen kann alternativ auch möglichst unauffällig nur durch Zuzwinkern erfolgen.

Handwerk raten

Es geht in diesem alten Spiel darum, pantomimisch ein Handwerk darzustellen. In der traditionellen Version des Spiels sind die Spieler fahrende Handwerksburschen. Gemeinsam denken sie sich aus, welches Handwerk sie dem „Meister" vorführen wollen, der wieder erraten muss, welches Handwerk denn dargestellt wird. Der „Meister" darf natürlich während der Beratung nicht im Raum oder in der Nähe sein. Die Spieler denken sich also einen Handwerksberuf wie Bäcker, Schneider, Schuster, Maurer, Gärtner, Anstreicher etc. aus. Dann holen sie den „Meister", der sie fragt: „Was seid ihr für Leut?", worauf die Burschen antworten: „Ehrliche Leut!".
Meister: „Was treibt ihr für Handwerk?"
Burschen: „Ehrliches Handwerk!"
Meister: „Zeigt, was ihr könnt!"
Dann stellen die Burschen ihr Handwerk dar und der Meister versucht, es zu erraten. Errät er es nicht, beginnt das Spiel von vorn. Wenn der Meister richtig rät, laufen alle Burschen davon und der Meister versucht sie zu fangen. In einer Variante helfen alle Burschen, die gefangen wurden, dem Meister bei der nächsten Raterunde. In der anderen Variante ist der erste der gefangen wurde, der neue Meister.

Anklägerspiel

In diesem alten Rollenspiel für ältere Kinder übernehmen die Spieler folgende Rollen: Richter, Ankläger, Gerichtsdiener, Dieb, Unschuld sowie ein oder mehrere Zuschauer. Die Rollen werden auf einzelne Zettel geschrieben, zusammengefaltet und jeder Spieler zieht einen Zettel. Dieb und Unschuld sind Angeklagte, dürfen aber nicht verraten, wer sie sind. Alle anderen spielen ihre Rollen in der Gerichtsverhandlung. Der Richter betritt, angekündigt durch den Gerichtsdiener, den Gerichtssaal. Der Ankläger tritt vor den Richter und sagt: Herr Richter, ich muss klagen...!" und erzählt was ihm oder einem anderen gestohlen worden ist. Je skurriler der Diebstahl desto lustiger ist es für die Spieler. Dann verkündet der Richter, welche Strafe für das Vergehen angemessen ist. Als Strafe werden möglichst lustige Geschicklichkeitsaufgaben, wie drei Purzelbäume machen, auf einem Bein hüpfen usw. verhängt. Dann werden die Verdächtigen vorgeführt und der Ankläger muss raten, wer der Dieb ist. Rät er richtig, bekommt der Dieb die Strafe, rät er falsch, bekommt der Ankläger die Strafe. Für die nächste Runde werden die Rollen wieder neu ausgelost.