ASSISTUK

ASSISTUK GRUNDLAGEN · KUNST & AUSDRUCK

Das Spiel wartet

Regelspiele, digitale Spiele und Peers: Teilhabe, die nicht am Tempo der Lautsprache hängt

Lars Tiedemann

Dipl. Heilpädagoge (FH) · AssistUK

17. November 2026

Arbeitsfassung. Der Text »Wenn das Spiel stehen bleibt« behandelt die frühen Interaktionsspiele: wenige Teile, feste Reihenfolge, die Pause als der Ort, an dem zum ersten Mal etwas gesagt werden muss. Dieser Text beginnt dort, wo jene aufhören. Es geht um Spiele mit Regeln, um Spiele auf einem Bildschirm und um die andere Person, die mitspielt, ohne zu assistieren. Die Frage ist nicht, ob Spiel Therapie ist. Die Frage ist, unter welchen Bedingungen ein Spiel Teilhabe ist und unter welchen es eine Prüfung im Kostüm eines Spiels. Alle Quellen wurden am 17.11.2026 geprüft. Regeln für den Bau eines Spiels, die keine Studie direkt gemessen hat, sind als Ableitung gekennzeichnet. Der Schwestertext zu den frühen Spielen bleibt in Kraft; dieser hier widerspricht ihm nicht, er grenzt sich ab.

Inhalt

1. Zwei Spiele, die dasselbe Wort nicht vertragen
2. Wozu ein Spiel da ist, wenn man nicht sprechen kann
3. Der Peer ist keine kleine Assistenz
4. Das Tempo ist die eigentliche Regel
5. Was auf dem Bildschirm anders ist — und was nicht
6. Die Wörter, die zum Spiel gehören
7. Wie wir ein Spiel bauen
8. Grenzen dieses Textes
9. Fazit in fünf Sätzen
10. Literatur (mit Prüfvermerk)

---

1. Zwei Spiele, die dasselbe Wort nicht vertragen

Ein Interaktionsspiel versteht man, indem man es erlebt. Guck-guck hat keine Regel, die man vorher kennen muss. Ein Regelspiel ist das Gegenteil: Mensch-ärgere-dich-nicht, ein Würfel, eine Partie Schach, ein Puzzle zu zweit. Man kann es falsch machen. Es gibt einen Zug, der gilt, und einen, der nicht gilt. Genau deshalb ist es für ältere Kinder und für Erwachsene ein Ort, an dem man jemand ist — nicht nur jemand, der versorgt wird.

Die Abgrenzung steht schon im Schwestertext, dort als Negativbestimmung. Hier wird sie zur eigenen Aufgabe. Wer ein Regelspiel in eine Kette aus »noch mal« und »stopp« zerlegt, hat das Spiel zerstört. Wer ein Interaktionsspiel mit Punkten, Levels und einer Bestenliste versieht, hat die Pause in eine Prüfung verwandelt. Beides kommt in der Produktwelt vor, und beides verfehlt den Menschen, für den es gebaut wurde.

Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention nennt das Spiel als Recht des Kindes, nicht als Belohnung für erreichte Fähigkeiten. Artikel 30 der UN-Behindertenrechtskonvention nennt die Teilhabe an Erholung, Freizeit und Spiel in einer Form, die der Behinderung zugänglich ist. Ein Spiel, das nur mitspielt, wer im Takt der Lautsprache zieht, ist keines von beiden.

2. Wozu ein Spiel da ist, wenn man nicht sprechen kann

Janice Light hat 1988 vier Zwecke von Kommunikation nebeneinandergestellt, ohne einen davon zur Vorstufe der anderen zu machen: Bedürfnisse und Wünsche ausdrücken, Information weitergeben, soziale Nähe herstellen, sozialen Konventionen genügen (Light 1988). Spiel mit einer anderen Person ist fast nie der erste Zweck. Man spielt nicht, um

»trinken« zu sagen. Man spielt, um mit jemandem in einer Sache zu sein, die beiden gehört. Das ist soziale Nähe, und sie ist gleichrangig.

Daraus folgt eine unbequeme Produktregel, als Ableitung gekennzeichnet: Ein Spiel, dessen einziges kommunikatives Ergebnis »noch mal« oder »fertig« ist, hat den Zweck verfehlt, sobald die Person mehr könnte. Für den Anfang, im Interaktionsspiel, sind das die richtigen Wörter. Für eine Partie mit einem Gleichaltrigen sind sie der Rest, der übrig bleibt, wenn man die Person auf das Bedürfnis reduziert hat. Der Text über Erzählen in dieser Reihe sagt dasselbe über Geschichten. Hier gilt es für den Zug.

3. Der Peer ist keine kleine Assistenz

Michelle Therrien, Janice Light und Lauramarie Pope haben 2016 die Studien gesichtet, die Peer-Interaktion von Kindern mit hilfsmittelgestützter Kommunikation verbessern wollten: 19 Studien, 56 Kinder. Alle berichteten positive Effekte, in unterschiedlichem Maß. Drei genügten dem Maßstab schlüssiger Evidenz, fünf dem einer überwiegenden. Am häufigsten standen zwei Bausteine: dem Kind zeigen, wie es sein Hilfsmittel in der sozialen Situation benutzt, und den Peers zeigen, wie man so antwortet, dass ein Gespräch zustande kommt. Die Evidenz für Kinder im Vorschulalter und für Kinder im Autismus-Spektrum nennen die Autorinnen selbst als dünn (Therrien, Light & Pope 2016).

Der Satz, der für den Bau zählt: Der Peer wird unterrichtet, und das Kind wird unterrichtet. Fehlt eine Seite, bleibt das Spiel eine Veranstaltung der Erwachsenen. Eine zweite, spätere Arbeit derselben Linie — Therrien und Light 2016, zwei Vorschulkinder mit einem Tablet und ihren Peers — ist eine einzelne Studie, kein zweiter Überblick. Bei einem Kind stieg die Zahl der symbolischen Züge, beim zweiten hielt der Gewinn nicht. Ich ziehe sie nicht größer, als sie ist.

Die Ableitung für die Rolle im Raum: Die Assistenz sitzt so, dass sie den Zugang sichert und den Peer nicht ersetzt. Wer für das Kind zieht, »damit die Runde weitergeht«, hat die Runde beendet. Der Peer hat dann gegen eine Erwachsene gespielt. Das ist Fürsorge, und es ist das Gegenteil dessen, was die Studien zu stärken versuchen.

4. Das Tempo ist die eigentliche Regel

Regelspiele haben eine verborgene Regel, die in keiner Anleitung steht: Wer zu lange braucht, ist nicht wirklich dran. In einer lautsprachlichen Runde sind das wenige Sekunden. In der Unterstützten Kommunikation ist die Auswahl selbst die Zeit. Der Ansteuerungstext dieser Reihe hält fest, dass sich Zugangswege in der Rate um ein Vielfaches unterscheiden können, und dass Übung diesen Abstand nicht zuverlässig schließt. Ein Spiel, dessen Uhr auf Sprechtempo gestellt ist, prüft nicht das Spiel. Es prüft den Zugang, und es erklärt ihn für ungeeignet.

Deshalb die Ableitung, an der jedes Spiel zu messen ist, das wir bauen oder empfehlen: **Das Spiel wartet.** Es gibt keine Sanduhr, die einen Zug verfallen lässt, weil der Blick oder der Taster länger braucht als ein Finger. Es gibt ein Rückgängig, weil ein Fehlgriff bei ungenauem Zugang häufiger ist und nicht dasselbe ist wie eine schlechte Entscheidung. Und es ist sichtbar, wer dran ist, ohne dass jemand das sagen muss — ein Rahmen, ein Name, ein ruhendes Feld, kein Zuruf.

Schwieriger werden darf das Spiel. Schneller werden muss der Mensch nicht. Wer beides koppelt, sortiert nach Motorik und nennt es Spielstärke.

5. Was auf dem Bildschirm anders ist — und was nicht

Ein Würfel auf dem Tisch und ein Würfel im Programm sind dieselbe soziale Situation, wenn zwei Menschen abwechselnd etwas entscheiden und das Ergebnis beide sehen. Der Bildschirm ändert drei Dinge, und nur diese drei rechtfertigen andere Gestaltung.

Erstens kann der Zug ohne einen treffsicheren Wurf auskommen. Der Würfel ist dann ein Ergebnis, kein motorischer Test. Zweitens kann das Programm merken, wessen Zug es ist, und nur diesen Zug annehmen. Eine Assistenz muss nicht Schiedsrichterin der Reihenfolge sein. Drittens überlebt das Spiel den Schichtwechsel: Dieselbe Partie, dieselben Regeln, am nächsten Tag. Was nur im Kopf einer Person ist, ist am Personalwechsel weg — das gilt für Interaktionsspiele, und es gilt hier erst recht, weil Regeln sonst jedes Mal neu verhandelt werden.

Was der Bildschirm nicht darf: die andere Person überflüssig machen. Ein Spiel, das allein gegen den Rechner läuft, kann Übung oder Vergnügen sein. Teilhabe mit einem Peer ist es erst, wenn ein zweiter Mensch im Spiel vorkommt und eigene Züge hat. Alleinspielen ist erlaubt. Es ist nur nicht dasselbe, und die Kachel soll nicht so tun.

6. Die Wörter, die zum Spiel gehören

Soziale Nähe braucht Wörter, die man nicht aus einem Bedürfnisraster bekommt. Für eine Partie sind das, als Praxisableitung und nicht als belegte Wortliste: dran, du, ich, noch mal, anders, warte, geschafft, verloren, nicht fair, Hilfe, allein, zusammen. Dazu die Kommentare, die eine Runde erst zur Runde machen: stark, knapp, dein Glück, ich will aufhören.

»Ich will aufhören« ist kein Scheitern des Spiels. Es ist der Satz, den ein Spiel ermöglichen muss, damit das Mitspielen freiwillig bleibt. Wer nur »noch mal« anbietet, hat die Person auf Begeisterung festgelegt. Dieselbe Logik steht im Text über Verhalten und im Text über Nein-Sagen. Hier ist sie eine Spielregel.

Die Wörter liegen an festen Plätzen, über Partien hinweg. Ein Spiel, das seine Steuerwörter bei jedem Level neu mischt, kassiert das Positionswissen, das die anderen Texte dieser Reihe

als den langsamen Gewinn beschreiben. Das Spiel darf bunt sein. Die Wörter ziehen nicht um.

7. Wie wir ein Spiel bauen

Acht Prüffragen, alle als Ableitung gekennzeichnet. Ein Spiel, das sie nicht beantwortet, ist für die Unterstützte Kommunikation nicht fertig, auch wenn es für alle anderen ein gutes Spiel ist.

1. Wartet es, ohne einen Zug zu verfallen?
2. Kann man einen Fehlgriff zurücknehmen, ohne die Partie zu verlieren?
3. Sieht man ohne Sprache, wer dran ist?
4. Kann ein Peer mitspielen, ohne die Bedienung zu lernen, die nur die Assistenz kennt?
5. Gibt es »aufhören«, »anders« und »nicht fair« so schnell wie »noch mal«?
6. Bleiben diese Wörter liegen, wenn das Spiel schwieriger wird?
7. Ist das frühe Interaktionsspiel als anderes Format erkennbar, und wird es nicht mit Punkten nachgerüstet?
8. Funktioniert das Spiel noch, wenn die Assistenz den Raum verlässt und der Peer bleibt?

Die letzte Frage ist die härteste. Sie ist dasselbe Kriterium, das der Schultext an den Pausenhof legt. Ein Spiel, das nur mit Fachkraft läuft, ist ein Angebot. Ein Spiel, das mit einem anderen Kind läuft, ist Teilhabe.

8. Grenzen dieses Textes

Der Überblick von Therrien, Light und Pope ist ein Überblick über kleine Studien. Positive Effekte bei ungleicher Qualität sind kein Freibrief für jedes Spiel. Für das Vorschulalter und für Autismus sagen die Autorinnen selbst, die Evidenz sei dünn. Es gibt keine Studie, die eine Sanduhr gegen eine wartende Partie an Menschen mit komplexer Behinderung getestet hätte; die Warte-Regel ist aus der Zugangszeit abgeleitet, nicht gemessen. Artikel 31 und Artikel 30 sind Rechte, keine Bauanleitungen. Und ich baue selbst Spiele. Die acht Fragen sind die Messlatte für diese Spiele, nicht ein Urteil über fremde.

9. Fazit in fünf Sätzen

Frühe Interaktionsspiele und Regelspiele sind zwei Formate, und jedes geht kaputt, wenn man es wie das andere behandelt. Der Zweck einer Partie mit einem anderen Menschen ist soziale Nähe, nicht das Nennen eines Bedürfnisses. Studien zur Peer-Interaktion zeigen positive Effekte, wenn das Kind und der Peer beide lernen — und sie sind zu klein und zu ungleich, um daraus ein bestimmtes Spiel zu segnen. Die verborgene Regel ist das Tempo:

Das Spiel wartet, ein Fehlgriff ist rücknehmbar, und schwieriger werden darf es, ohne dass der Mensch schneller werden muss. Teilhabe ist die Partie, die weiterläuft, wenn die Assistenz geht und der Peer bleibt.

10. Literatur (mit Prüfvermerk)

Alle Quellen am 17.11.2026 auf Existenz und Kernaussage geprüft (✓). Die Baufragen in Abschnitt 7 sind Ableitungen.

1. ✓ **Light, J. (1988).** Interaction involving individuals using augmentative and alternative communication systems: State of the art and future directions. *Augmentative and Alternative Communication*, 4(2), 66–82. DOI 10.1080/07434618812331274657. — Im Feld die Bezugstelle für vier gleichrangige Zwecke: Bedürfnisse, Information, soziale Nähe, soziale Etikette. Soziale Nähe ist der Zweck, den eine Partie trägt.
2. ✓ **Light, J. (1989).** Toward a definition of communicative competence for individuals using augmentative and alternative communication systems. *Augmentative and Alternative Communication*, 5(2), 137–144. DOI 10.1080/07434618912331275126. — Sprachliche, operative, soziale und strategische Kompetenz als Zusammenspiel. Ein Spiel, das nur die operative Seite trainiert, ist keine kommunikative Kompetenz.
3. ✓ **Therrien, M. C. S., Light, J. & Pope, L. (2016).** Systematic review of the effects of interventions to promote peer interactions for children who use aided AAC. *Augmentative and Alternative Communication*, 32(2), 81–93. DOI 10.3109/07434618.2016.1146331. — 19 Studien, 56 Kinder; durchgängig positive, ungleich starke Effekte; drei schlüssig, fünf überwiegend; Kind und Peer werden beide unterrichtet; Vorschule und Autismus dünn.
4. ✓ **Therrien, M. C. S. & Light, J. (2016).** Using the iPad to facilitate interaction between preschool children who use AAC and their peers. *Augmentative and Alternative Communication*, 32(3), 163–174. DOI 10.1080/07434618.2016.1205133. — Eine Einzelfallstudie mit zwei Vorschulkindern und sechs Peers, kein zweiter Überblick. Ein Kind nahm mehr symbolische Züge auf, beim zweiten hielt der Gewinn nicht. Hier nur als Beleg, dass die Peer-Frage auch am Bildschirm gestellt worden ist, nicht als Wirkungsquote.
5. ✓ **Vereinte Nationen (1989).** Übereinkommen über die Rechte des Kindes, Artikel 31. — Spiel, Erholung und kulturelle Teilhabe als Recht des Kindes.
6. ✓ **Vereinte Nationen (2006).** Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen, Artikel 30. — Teilhabe an kulturellem Leben, Erholung, Freizeit und Sport, in zugänglicher Form.
7. ✓ **Tiedemann, L. (2026).** Wenn das Spiel stehen bleibt (frühe Interaktionsspiele) · Der Weg zum Feld (Ansteuerung und Rate) · Wer erzählt, ist jemand (soziale Nähe jenseits des Bedürfnisses) · Nein sagen können. AssistUK-Grundlagenreihe. — Die Grenze zum anderen Spielformat, die Zeitkosten des Zugangs, und das Recht, aufzuhören.

Die fachliche Position, Auswahl und Verantwortung liegen bei mir. — L. T.