

Spiele

Dezember 2016
Ausgabe 4/16



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg

Warum wir spielen (sollten)

Spiele ist für viele Erwachsene nach wie vor das Gegenteil von Arbeit, denn Spiele macht Spaß - Arbeit nicht immer. Doch nur auf den ersten Blick ist Spielen eine nutzlose Beschäftigung, denn wenn wir spielen, dann halten wir unser Gehirn flexibel. Wir konzentrieren uns, trainieren das Gehirn für unerwartete Situationen, bleiben geistig beweglich und schaffen die Voraussetzung für Kreativität. Die Bedeutung des Spielens ist vielfältig. Wesentliche Aspekte davon sind:

- * Spielen bereitet Spaß, Freude, Lust und Entspannung.
- * Spielen ermöglicht die Entfaltung von persönlichen Fähigkeiten, von Phantasie und Kreativität.
- * Spielen fördert die Kommunikation zwischen Menschen und bietet Möglichkeiten, sich selbst und andere zu entdecken.
- * Im Spielen werden Grundhaltungen des Miteinander-Umgehens geformt und bestärkt.
- * Spielen fördert das Erforschen und Entdecken der Umwelt.
- * Im Spielen können Alltagserfahrungen ausgedrückt und verarbeitet werden.
- * Schließlich kann Spielen zu neuen Einsichten und Problemlösungen führen.

(<http://www.spielwelt.it/de/ueber-uns/zweck-des-spiels/>)

Gute Spiele fordern uns heraus, stellen knifflige Aufgaben und verlangen Entscheidungen in komplexen Situationen. Spiele sind also immer auch Lernerfahrungen - und das in jedem Alter!

Kinder spielen sich ins Leben

Doch selbst bei Kindern werden Spiele und Lernen nicht selten gegensätzlich gesehen und bewertet. Dabei ist bei Entwicklungspsychologen die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung von Kindern unumstritten. Von Anfang an erkunden sie die Welt in der sie leben, sie ahmen sie nach und probieren sich aus. Spielen motiviert, sich anzustrengen, Neues zu entdecken und auszuprobieren und fördert die Konzentration. Dabei geht es beim Spielen nicht darum, die Wirklichkeit exakt nachzustellen, der Sinn des Spiel liegt im Spiel selbst! "Im Spiel haben die Kinder die Möglichkeit, ihrer Existenz eine persönliche Bedeutung zu geben; sie können die Welt ihrem Wissen, ihren Vorstellungen und Wünschen entsprechend gestalten und verständlich machen. Im (freien) Spiel zeigen Kinder, was sie bewegt und was momentan für sie relevant ist und sie verarbeiten Erlebnisse und Inhalte, die für sie wichtig sind". (vergl. <http://dk.akis.at/entwicklungspsychologie.html>) Auch Medienvorlieben lassen sich oft vor diesem Hintergrund entschlüsseln. Die Fähigkeit zum Perspektivenwechsel wird gefördert und Kinder können im Spiel zwischen Realität und Fiktion unterscheiden.

Aus dem Feld der Spielforschung ist bekannt, dass Kinder, die viel und intensiv spielen, in allen vier Kompetenzbereichen einer erfolgreichen Lebensgestaltung dazugewinnen: emotional, sozial, motorisch und kognitiv.

(<http://www.kindergartenpaedagogik.de/418.html>)

SAVE THE DATE

Rangeln und Raufen

Faires Kämpfen in Jugendarbeit und Schule

Seminar vom 15. - 16. Mai 2017

Sportschule Schöneck, Karlsruhe

<http://www.ajs-bw.de/media/files/Rangeln-und-Raufen.pdf>

Jahrestagung ajs

Medien - Macht - Gewalt - Kultur

Herausforderungen für

Medienpädagogik und politische Bildung (Arbeitstitel)

27. Juni 2017

Filderhalle Leinfelden-
Echterdingen

THEMEN IN DIESER AUSGABE

- * Warum wir spielen (sollten)
- * Kinder spielen sich ins Leben
- * Kindliche Entwicklung und Spiel
- * Digitale Spiele: Zeitvorgaben
- * Auch digitale Spiele sind Spiele
- * Digitale Spiele zu Weihnachten
- * Faszination, Serious Games, Lernspiele
- * Hilfreiche Materialien und Internetadressen

Ursula Arbeiter

Fachreferentin für Medienpädagogik und
Jugendmedienschutz
Redaktion ajs-Info

Tel.: (0711) 237 37-15
Fax: (0711) 237 37-30
arbeiter@ajs-bw.de

Kindliche Entwicklung und Spiel

- Babys entdecken im Funktionsspiel sich selbst und ihre Fähigkeiten: Greifen, schmecken, hören – alles ist neu.
- Im zweiten Lebensjahr setzen sich Kinder erstmals Ziele: Im Konstruktionsspiel erschaffen sie eigene Objekte, zum Beispiel einen Turm aus Bauklötzen.
- Mit zwei Jahren ist die Vorstellungskraft so weit entwickelt, dass Symbole hinzukommen: Eben war der Bauklotz nur ein Klotz, schon wird er im "Als-ob-Spiel" zum Telefon, Spielauto oder zur Banane für den Teddy.
- Mit drei bis vier Jahren spielen Kinder nicht mehr hauptsächlich allein, sondern immer öfter auch mit anderen: Rollenspiele machen ihnen nun besonders Spaß.
- Sobald sie in die Schule kommen, werden Spielregeln immer wichtiger und Gesellschaftsspiele interessant. Für einen Erstklässler sind die Regeln Gesetz und müssen unbedingt eingehalten werden – wer schummelt, ist raus.

(<http://www.daserste.de/information/wissen-kultur/w-wie-wissen/spiel-130.html>)

Digitale Spiele: Orientierung bieten Zeitvorgaben und verabredete Regeln!

„Wie lange darf mein Kind am Computer oder der Konsole spielen?“ Diese Frage stellen sich viele Eltern. Zur Orientierung können folgende Zeitvorgaben hilfreich sein:

- * 4–6 Jahre: ca. 20 bis 30 Minuten pro Tag in Begleitung der Eltern
- * 7–10 Jahre: ca. 45 Minuten pro Tag
- * 11–13 Jahre: ca. 60 Minuten pro Tag
- * Ab 14 Jahren: Für ältere Heranwachsende eignet sich in der Regel ein gemeinsam vereinbartes Medienbudget pro Woche viel eher als eine tägliche Höchstgrenze.

Dies sind lediglich grobe Richtwerte. Der individuelle Entwicklungsstand eines Kindes oder des Jugendlichen sollte berücksichtigt werden. Ebenso wichtig ist das Verstehen der zeitlichen Strukturen angesagter Computerspiele. Manche Angebote erfordern kurze, dafür häufigere Spielephasen. Bei Spielen in Gruppen haben Spieler eine ähnliche Verpflichtung wie bei einer Fußball-Partie auf dem Bolzplatz. Ein minutiöses Tageskonto orientiert sich also nicht an den Mediengewohnheiten vieler Jugendlicher. Ein wöchentliches Zeitbudget und gemeinsam aufgestellte Regeln sind hilfreicher und können Spieler und Eltern unterstützen, sich über Gewohnheiten und Spielmotivation auszutauschen. Mehr dazu: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/10-Tipps-Familie.4592.de.1.html>

Auch digitale Spiele sind Spiele

Digitale Spiele sind bei vielen Kindern und Jugendlichen beliebt und machen Spaß. Erwachsene stehen dieser Leidenschaft mit gemischten Gefühlen gegenüber und in der Öffentlichkeit stehen die problematischen Aspekte im Vordergrund. Digitale Spiele werden immer wieder im Zusammenhang mit Gewalt und Sucht erwähnt.

Waren Spiele am Computer oder einer Spielekonsole bis vor einiger Zeit vor allem älteren Kindern und Erwachsenen vorbehalten, so hat die Verbreitung von Smartphones, Tablets und Spiele-Apps digitales Spielen auch für die Jüngsten

interessant gemacht. Mittlerweile wird mehr auf dem Smartphone als auf dem PC gespielt. ([JIM-Studie 2016](#)) Für Kinder unter drei Jahren ist es notwendig, ausreichend Zeit und Möglichkeiten haben, die Welt um sich herum zunächst mit allen Sinnen wahrzunehmen und zu erkunden. Grundsätzlich gilt dies während der ganzen Kindheit. Ab 3 Jahre können geeignete digitale Spiele *zusätzlich* Abwechslung und Spaß in die kindliche Erlebniswelt bringen. Tipps und Infos gibt es unter:

<https://www.schau-hin.info/medien/games/goldene-regeln/3-6-jahre.html> und <https://www.schau-hin.info/extrathemen/medien-und-kleinkinder.html>

Computerspiele als Weihnachtsgeschenk

Wichtig sind natürlich die Spielvorlieben: Welche Art von Spielen mag das Kind – und warum? Ob Grand Theft Auto oder Call of Duty – bei vielen Kindern und Jugendlichen sind Spiele beliebt, für die sie noch zu jung sind. Die Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gibt Aufschluss darüber, ab wie viel Jahren ein Computerspiel als unbedenklich gilt, sagt aber nichts über die Eignung. Pädagogische Preise wie „GIGA-Maus“ und „Pädi“ können da gute Anregungen bieten. Weitere Tipps gibt es hier: <http://www.spielbar.de/148791/computerspiele-als-weihnachtsgeschenk-spieletipps>.

Game Based Learning / Serious Games

Mit der Vermittlung von Wissen durch Spiele, insbesondere Computerspiele, ist vor allem die Erwartung verbunden, die Motivation der Lernenden zu erhöhen und Lernprozesse durch die aktive Anwendung und Vertiefung von Kenntnissen zu unterstützen.

Grundsätzliches hierzu: https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/game_based_learning/

Zu Spielen in Bildungskontexten:

<http://www.bildungsserver.de/Serious-Games-Game-Based-Learning-Simulationen-und-WebQuests-als-Methode-zu-E-Learning-in-der-Erwachsenenbildung-9799.html>

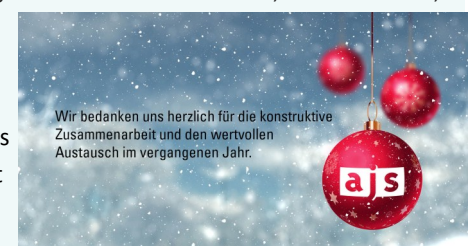
Beispiele für Möglichkeiten, sich spielerisch mit "ernsten" Themen auseinanderzusetzen. <http://www.spielbar.de/142189/artikel-zum-schlagwort?tid=20260>

Faszination Computerspiele - wann wird sie zum Problem?

Kontrolle und Macht über eine Spielfigur haben und damit Selbstwirksamkeit erfahren, Eintauchen in eine (fremde) Welt, Abenteuer und Kämpfe erleben, gemeinsam mit anderen, etwas bauen oder konstruieren, etwas leisten können, Erfolgserlebnisse haben, Erfahrungen machen, die man in der Wirklichkeit nicht oder nur selten machen kann ... einige Stichworte, die die Faszinationskraft von Computerspielen beschreiben. (mehr: <http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/faszination/gemeinsam-spielen/>)

Kein Wunder, dass das Aufhören oft schwierig ist. Problematisch wird es, wenn Freunde, die Schule oder tägliche Pflichten vernachlässigt werden. Wenngleich der Begriff der "Sucht" in diesem Zusammenhang nicht unumstritten ist kann ein [Test](#) doch Aufschluss über mögliche Probleme geben. Eine Liste mit Beratungsstellen gibt es hier:

<https://www.lmz-bw.de/beratungsstellen-mediensucht.html>



Das Team der Aktion Jugendschutz wünscht ein frohes Weihnachtsfest und alles Gute für 2017!