



Blitzlicht Juni 2020

Warum Spielen wichtig ist

Hunde, Katzen, Vögel und auch Fische tun es, aber kein Lebewesen spielt so intensiv wie der Mensch. Doch was versteht man unter Spielen? Zum einen kann spielen Spass bedeuten, wenn wir mit Freunden ein Brettspiel machen. Ein Kind, welches zum Spielen in sein Zimmer geschickt wird, verbindet dies zum anderen vielleicht mit Zwang. Ein Profifussballer würde spielen vielleicht als Arbeit bezeichnen.

Bei der Definition des Spielens geht man davon aus, dass es sich um ein Verhalten ohne Zweck handelt, welches nicht überlebenswichtig ist. Es passiert freiwillig und ausserhalb des normalen Alltagsverhaltens. Weitere Kennzeichen des Spielens sind intrinsische Motivation, Flexibilität, Phantasie und die Lust an etwas.

Spielen dient dazu, dass sich Körper und Geist weiterentwickeln. Es werden dabei Verhaltensweisen erworben, die im späteren Leben eine wichtige Rolle einnehmen. So lernen Tiere und Menschen wichtige Aspekte des Sozialverhaltens durch das Spiel. Versuche bei Katzen haben gezeigt, dass diejenigen, die am Spielen gehindert wurden, zwar als Erwachsene trotzdem erfolgreiche Jäger werden, aber soziale Aussenseiter. Fallstudien bei Menschen zeigen ähnliche Befunde. Kinder, die nicht oder wenig spielen durften, sind eher auffällig im Bereich Sozialverhalten, denn durch das fehlende Spiel wird die emotionale Intelligenz zu wenig gefördert. Gefühle wie Stolz, Wut, Freude oder Enttäuschung werden beim Spiel erlebt. Auch Erfahrungen mit Erfolg und Misserfolg und dadurch gewonnenes Selbstvertrauen oder ein angemessenes Mass an Durchsetzungsvermögen und Zurückhaltung können beim Spielen geübt werden. Dies sind einige Erfahrungen, die dazu beitragen, dass Gruppen funktionieren können.

Bereiche der eigenen Identität und Persönlichkeit entwickeln sich ebenfalls beim Spiel. So lernen Kinder ihre Stärken und Schwächen kennen oder befassen sich mit ihren Grenzen. Dadurch gewinnen sie an Selbstvertrauen, welches sie für spätere Herausforderungen brauchen. Weiter erfahren sie, was andere von ihnen erwarten und ob und wie sie diesen Erwartungen entsprechen können oder wollen und sollen.

Viele Voraussetzungen, die für eine erfolgreiche Schulkarriere erforderlich sind, wie Sprachfähigkeiten, Konfliktlösestrategien und Empathiefähigkeit, Konzentrationsfähigkeit, Selbstständigkeit, Kreativität, logisches Denken, mathematische Fähigkeiten, Umgang mit Frustration, Ausdauer, Verantwortung oder das Einhalten von Regeln werden durch das Spielen mit anderen erworben. Spielen führt dazu, dass Kinder Eindrücke, Erfahrungen, Erlebnisse und Erkenntnisse über die Welt sammeln können, was nichts anderes bedeutet, als dass Kinder beim Spielen lernen.

Bewegung ist ebenfalls ein wichtiger Bestandteil des Spielens. Kinder lernen Bewegungsabläufe und verbessern ihre motorischen Fähigkeiten. Sie

entwickeln ihre koordinativen Fähigkeiten, trainieren ihre Muskeln und ihren Kreislauf.

Wenn wir alle diese Fakten betrachten, scheint es nur logisch, dass wir in der Schule und auch in der Begabungsförderung Anreize zum Spielen schaffen müssen.

Neben dem Spielen von bereits existierenden Spielen besteht gerade im Bereich der Begabungsförderung auch die Möglichkeit die Schülerinnen und Schüler ein Spiel erfinden zu lassen. In Zusammenhang mit einem Atelier oder Freiarbeitsprojekt kann hier viel umgesetzt werden. Von einer Recherche was ein gutes Spiel beinhalten muss, über das Planen des Spielfeldes, Spielfiguren oder Spielkarten und deren Umsetzung bis zum Schreiben einer Anleitung und dem Testen des Spiels ist viel Platz für Kreativität und Phantasie. Auf Zebis findet man dazu eine Orientierungsaufgabe für den Zyklus 1, die als Grundlage dienen könnte.

Quellen

- <https://www.daserste.de/information/wissen-kultur/w-wie-wissen/spiel-130.html>
- <https://www.eltern-bildung.at/expert-inn-enstimmen/spielen-ist-lernen-die-bedeutung-des-spiels-fuer-die-kindliche-entwicklung/>
- <https://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/hauptsache-spielen/>
- https://www.uni-frankfurt.de/51735811/Ohlhaber_AufsatzSpiel.pdf
- <https://www.wissenschaft.de/gesellschaft-psychologie/warum-die-menschen-spielen/>
- <https://www.begabungs-expertin.at>

(Literatur-) Hinweise

- Smartgames.eu entwickelt viele Logikspiele für verschiedene Altersstufen (z.B. Camelot Jr,
- Fox Mind vertreibt verschiedene Logik-Spiele bei denen es um Vorstellungsvermögen, Kombinatorik u.ä. geht (z.B. Architecto, Metaforms...)
- ThinkFun entwickelt ebenfalls Spiele, die das Denken anregen (z.B. RushHour, Gravity Maze)
- Moses Verlag hat ebenfalls verschiedene Denkspiele
- «Wollen wir Mathe spielen?», Oetinger Verlag; Buch mit Spielen und Rätseln zur Mathematik
- «Der Zahlenteufel», dtv Verlag; Buch mit Mathegeschichten und Rätseln für solche, die Mathe könnten aber Angst davor haben
- «Mathematische Schatzkiste», Klett Verlag; Experimentieren, basteln, knobeln im Bereich Mathematik und Vorstellungsvermögen
- Escape Room Spiele sind ebenfalls empfehlenswert. Es gibt Spiele, die nur einmal gespielt werden können und solche, die man mehrmals verwenden kann. (z.B. EXIT Das Spiel) Diese dauern z.T. lang. In einem BBF-Atelier könnte vielleicht ein echter Escape Room für die Klasse organisiert werden.



Spielideen für den Unterricht (für einzelne SuS oder fürs Plenum)

Logisch-mathematische Intelligenz

- Kalaha: Strategiespiel für zwei, einfache Regeln, viele taktische Möglichkeiten (Z2, 3)
- Othello: Strategiespiel für zwei, Gegner versuchen einzugrenzen (Z2, 3)
- Hus: Strategiespiel für zwei, Taktik und Mathematik sind zentral (Z 2, 3)
- Grab der Pentacuben: 16 Steine sollen das Grab füllen, anspruchsvolles 3D-Puzzeln! (2, 3)
- IQ-Puzzler: farbige Kugelteile als Pyramide oder Rechteck passend legen (Z2, 3) -> viele Varianten vorhanden mit verschiedenen Formen (IQ Star, IQ Link, IQ Twist....)
- Club 2%: Logicalspiel (Z1-3)
- Ubongo: Puzzleteile in bestimmte Form legen (Z2, 3)
- Uluru: Figuren passend zu ihren Wünschen platzieren (Z2, 3)
- Rubiks Cube: Zauberwürfel aus der 80ern (Z2, 3)
- Ghost Hunter: Geister nach bestimmten Vorgaben fangen (Z1-3)
- Camouflage: Tiere in passende Lebensräume bringen (Z1-3)
- Waterworld: Karten nach bestimmten Vorgaben platzieren (Z1-3)
- Walls & Warriors: Wände platzieren, damit die Angreifer draussen bleiben (Z2, 3)
- Camelot Jr.: Prinz und Prinzessin wollen zueinander, es braucht einen Fluchtweg, der aus Spielsteinen gebaut wird.
- Rush Hour: Auto ausparken, viele Zusatzkits (Z1-3)
- Blokus: Strategiespiel für zwei, Steine nach best. Regeln ablegen (Z1-3)
- Meta-Forms: geometrische Figuren nach Regeln platzieren (Z1-3)
- Architecto: Figuren bauen, dabei räumliche Logik, Vorstellungsvermögen u.ä. trainieren (Z1-3)
- Constructo: Knobeln, kombinieren, Raumlagebewusstsein trainieren (Z1)
- Quoridor: Strategiespiel für 2 / 4, eigene Figur auf die andere Seite bringen, gegnerisch Figuren blockieren
- Cuboro: Holzkugelbahn aus Einzelzeilen inkl. Didaktischen Materialien (Z1-3)
- GravityTrax: Kugelbahn bauen (Plastik) aus vielen versch. Teilen (Z1-3)
- Gravity Maze: aufgrund Aufgabenkarten Kugelbahntürme bauen (Z2, 3)
- Schach
- Sudoku
- Master Mind
- Tetris (online, App)

Sprachliche Intelligenz

- Geschichten erfinden, einander erzählen und die traurigste / spannendste / tödlichste.... Geschichte gewinnt
- Story Cubes
- Haste Worte: Wörter zu einem Oberbegriff / -thema aufschreiben, dann mit den Antworten pokern
- Wer bin ich: sich eine bekannte Person / Figur aussuchen, die anderen stellen Ja-Nein-Fragen



- Reise-Rallye: Reise durch Land, Kontinent planen und Geschichte dazu erfinden
- Teekesselwörter beschreiben: Wörter suchen, die mehrere Bedeutungen haben (z.B. Strauss) und ein Memory oder Domino dazu erstellen
- Mystery Cards: verschiedene Krimis auf Karten, die in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen (z.B. Das Phantom der Achterbahn, oder die Hütte im Höllental)
- Scrabble
- Blackstories (auch selber schreiben)

Körperlich-kinästhetische Intelligenz

- Hand- oder Rückenlesen: ein Bild auf den Körper des Partners «zeichnen», welches dieser erraten muss
- Pantomime
- Spiegel: Bewegung, Mimik etc. eines anderen spiegeln
- Montagsmaler
- Plätze tauschen: SuS im Kreis, jeder ist ein Tier, Kind in Mitte mit verbundenen Augen, nennt zwei Tiere, die tauschen müssen. Sich so wie Tier bewegen und anderen Platz aufsuchen, ohne von Kind in Mitte gefasst zu werden
- Pferderennen: im Kreis, auf Oberschenkel klatschen (Pferde laufen los), Pferde springen über Gräben, machen Kurven, rennen an jubelnden, winkenden Zuschauern vorbei; dabei abgemacht Bewegungen / Geräusche machen

Naturalistische Intelligenz:

- Memory, Quartett, Lotto etc. zu Tieren oder Pflanzen; SuS Spiel selber erstellen lassen z.B. zum NMG Thema
- Circuit Maze: Elektro-Labyrinth, Stromkreise bauen (Z2, 3)
- Laser Maze: Spielsteine so platzieren, damit durch die Spiegel der Laser eitergeleitet wird bis ins Ziel; auch als Junior Variante erhältlich (Z1-3)

Ausdauer, Konzentration, Gedächtnis

- Ich pack meinen Koffer
- Alles Tomate: Merkspiel, bei dem man sich Dinge merken muss, die doch wieder ständig ändern; könnte mit anderen Kategorien auch selber erfunden werden z.B. zum NMG Thema.
- Memory (selber erfinden, zeichnen)