

# KINDER MIT 8 3 1 2

## Und raus bist du!

Gewinnen und vor allem nicht gewinnen und dann den Frust aushalten – das müssen Kinder erst lernen. Dabei können wir ihnen helfen

AB 3 JAHREN

### Das Spiel der Spiele

Melanie Faulhaber ist Medienpädagogin und entwickelt mit ihrem Team Spiele beim Wiener Verlag Piatnik. Dazu gehören auch Testspiele und gründliche Regelchecks. Mit ihrer Hilfe haben wir uns hier eine Spielanleitung der ganz besonderen Art ausgedacht

**Ziel des Spiels:** Verlieren lernen ohne Tränen – gewinnen ohne Schadenfreude.  
**Spielvorbereitung:** Einen vernünftigen Rahmen schaffen. Spielen soll nämlich

vor allem eines – Spaß machen. Denn wenn man ganz bei der Sache ist, sich über Hase, Fuchs, Rennschnecken amüsiert, ist die Sache mit dem Gewinnen und Verlieren halb so wichtig. Im Klartext: alle satt, alle wach, alle glücklich? Wer im Kindergarten Stress hatte, ärgert sich doppelt, wenn er vom Spielfeld gekegelt wird. Außerdem: am besten zusammen entscheiden, was gespielt wird – und das Kind nicht überfordern, am Anfang die Regeln lieber vereinfachen.  
**Spielablauf:** Kinder wollen beim Spielen sagen, wo's langgeht, die Erwachsenen sind ja sonst schon immer die Bestimmer. Perfekt für Anfänger sind

deshalb Spiele, die eine Solovariante anbieten – gegen sich selbst zu verlieren ist so viel einfacher, denn der Ablauf wurde schließlich auch selbst bestimmt.

Stufe zwei: kooperative Spiele wie „Speedy Roll“ oder „Obstgarten“ – wichtig ist, gemeinsam einen Weg zu finden und nicht zu meckern, wenn ein Mitspieler patzt. Es verliert sich entspannter im Team, weil nicht einer allein den schwarzen Peter hat, sondern alle zusammen. Und auch das Gewinnen kann man als Mannschaft hemmungsloser feiern gegen einen imaginären Gegner, weil der nicht mit den Tränen kämpft.

Variante drei ist die Königsklasse: Jetzt spielt jeder gegen jeden. Und weil ja auch in Schachturnieren nicht der Großmeister auf den Anfänger losgelassen wird, lohnt es sich, die Spieler klug zusammenzusetzen. Gegen wen kann der Zwerg verlieren, ohne das Gesicht zu verlieren? Lieber gegen die Oma als gegen die neunmalklug große Schwester? Kleine Runden sind am Anfang auch besser als große, weil sie sich leichter moderieren lassen. Und weil es weniger wehtut, nur gegen einen zu verlieren als gegen eine ganze Mannschaft.

Kinder gewinnen lassen? Kann man machen, wenn die Bettgezeit unmittelbar bevorsteht und die Stimmung am Kippen ist. Trotzdem: Es muss die Ausnahme bleiben. Weil es Kinder erstens merken, wenn wir sie dauerhaft übervorteilen, sich zweitens darüber ärgern, dass sie es nicht aus eigener Kraft schaffen, und es drittens ja genau darum geht: spielerisch zu lernen, wie man mit Frust und Niederlagen umgeht. Dass Würfel an die Wand werfen keine gute Idee ist, wissen Kinder auch ohne Belehrung, aber manchmal braucht die Wut ein Ventil und kleine Verlierer eine Extraportion Verständnis.  
**Spielende:** Zum Glück schraubt man an den Gewinner- und Verlierer-Skills ein Leben lang. Indem man spielt, würfelt, gewinnt, verliert, sich manchmal ärgert und sich dafür das nächste Mal einfach mit den anderen freut. →

### ZUSAMMEN STATT GEGENEINANDER

Hilft Kindern ab 4 Jahren mit dem Gewinnen und Verlieren zu experimentieren: „Speedy Roll“.

Das spannende Igel-Rollen im Wald war das Kinderspiel des Jahres 2020 (Piatnik, UVP 26,90 Euro)



JAHRE

3

AB 8 JAHREN

## Wenn der Killer auf den Meister trifft

Wer wie spielt, bildet sich im Grundschulalter langsam heraus. Die wichtigsten Spielertypen und wie man mit ihnen klarkommt

### Der Socializer

... ist ein klassischer Teamplayer. Spielen macht ihm Spaß – miteinander. Gegen einander findet er doof. Wieso, bitte, sollte man sich durch Würfeln zufälliger Zahlen gegenseitig aus dem Spiel kicken?

Weil ihn das Schneller, Höher, Weiter nervt, kommt der Socializer ängstlicher rüber, als er ist. Er ist kein Spielverderber, aber vorsichtig. Sobald er sich im Team warmgelaufen hat, schlägt seine große Stunde, und er knobelt an Strategien, mit denen alle weiterkommen. Lieblingsspiel: „Obstgarten“ für die Kleineren, „Pandemie“ für alle ab zehn: Spiel des Jahres 2009, aber seiner Zeit voraus, weil im Spiel Seuchen grassieren, die man gemeinsam bekämpfen muss.

### Der Killer

... ist ein Adrenalin-Junkie. Er will gewinnen und sich mit anderen messen. Er

liebt den Nervenkitzel, geht keinem Konflikt aus dem Weg und dreht im Zweifel eine Extra-Runde ums Spielfeld, wenn er dafür einen Gegner rausschmeißen kann. Das ist lustig – oder anstrengend, wenn die Spielbalance kippt. Dann hilft: spontan die Regeln ändern (ab sofort gilt rückwärts rausschmeißen!), damit auch die anderen eine Chance haben. Lieblingsspiel: alles, was kracht und schnell ist, wie „Ligretto“ oder „Mensch-ärgere-dich-nicht“.

### Der Meister

... meuchelt auch ganz gern – aber mit einer klaren Strategie. Zufälle und Würfelglück interessieren ihn wenig, er will durch Übung und Training besser werden. Von Großmeistern lernt er und gibt die Tipps an Schwächere weiter – solange niemand seine Stellung als Maestro in Zweifel zieht. Wenn ihn eines Tages doch ein Schüler besiegt? Nimmt er das huldvoll hin – zumindest an guten Tagen. Lieblingsspiel: Quizspiele, „Memory“ und natürlich Schach.

### FANNY IST DIE BESTE!

Oder ist Mama noch besser? In dem gleichnamigen Kinderbuch von Sara Ohlsson und Jutta Bauer (Illustrationen) geht es um die Disziplinen Balancieren, Rückwärtsrennen, Elfmeterschießen, Stillsein, Turmbauen und Essen am Geschmack erraten. Oma ist Schiedsrichterin. Und die Gewinnerin wird abends beim Pizzaessen gefeiert. Aber: Gewinnen kann nur eine ... (Ab 7 Jahren, Moritz-Verlag, 10,95 Euro)

### Der Kreative

... will gestalten, experimentieren, um die Ecke denken. Klassischer Partyspieler, es geht ihm um das Erlebnis in der Gruppe. Die Frage, wer denn nun eigentlich gewonnen hat, oder gar Punkte zu zählen, ermüdet ihn. Lieblingsspiel: alles, was in der großen Runde funktioniert und Spaß macht – „Montagsmaler“, Scharaden, „Activity“. Oder das Spiel des Jahres 2020: „Pictures“, wo man mit vorgegebenem Spielmaterial Fotos möglichst originalgetreu nachbauen muss.

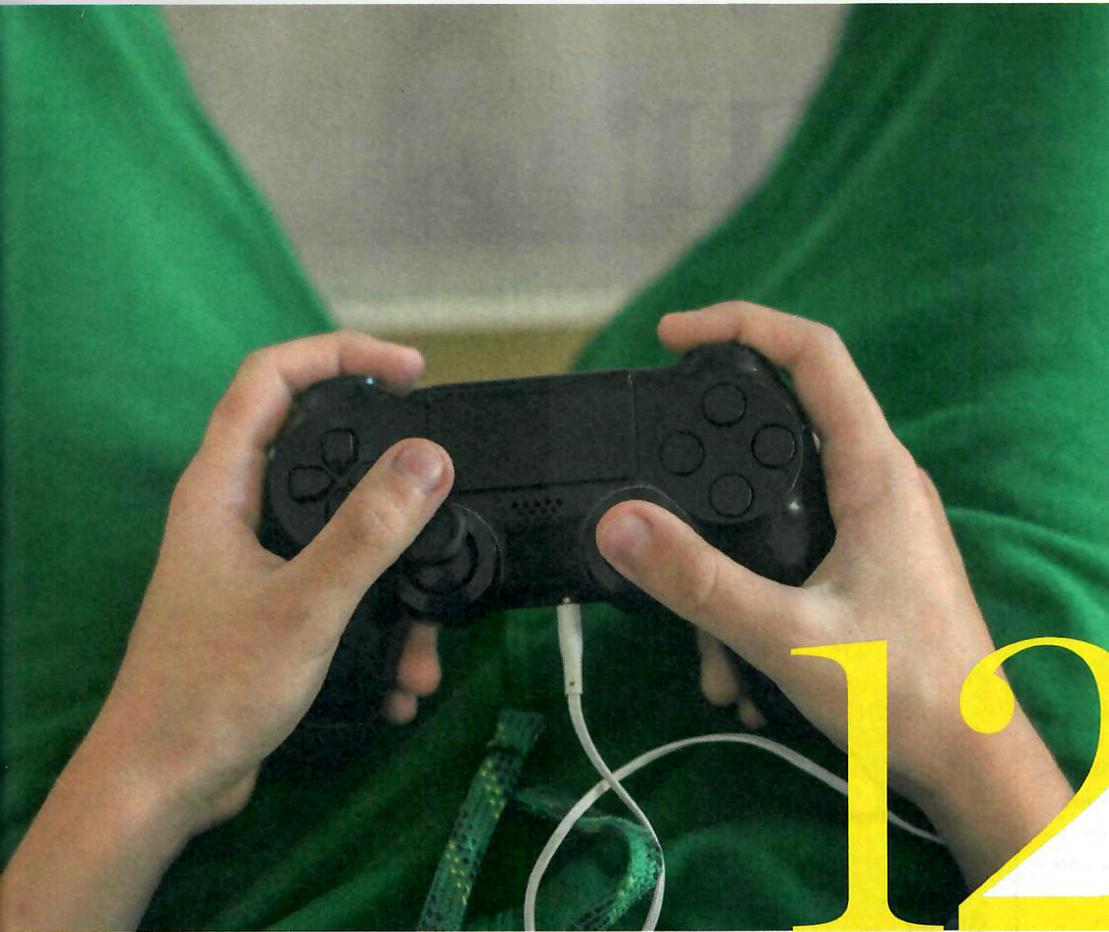
### Der Schauspieler

... taucht gern ein in fremde Welten, übernimmt unterschiedliche Rollen und probiert aus, wie man klarkommt, wenn man mal jemand anderes ist. Nicht zu gewinnen und verlieren steht im Vordergrund, sondern der Spaß und dass man der Fantasie freien Lauf lassen kann. Lieblingsspiel: Adventure Games wie „Werwolf“.

**Fachliche Beratung:** Professor Jens Junge ist Spieleforscher und Direktor des Instituts für Ludologie in Berlin



JAHRE



JAHRE

12

#### WIE VIEL UND WAS?

Zeit begrenzen, gemeinsam spielen, für Abwechslung sorgen. Die goldenen Regeln für Computerspiele und Medienkonsum sind so einfach formuliert wie schwer durchzusetzen. Zwei gute Seiten im Netz: # [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info) ist eine Initiative des Bundesfamilienministeriums und gibt Tipps zur Medienerziehung. # Die Selbstkontrolle der Games-Branche ([www.usk.de](http://www.usk.de)) sortiert Computerspiele nach Altersklassen, ein erster Anhaltspunkt für Eltern.

AB 12 JAHREN

## Generation Computer

Schon klar, kicken mit Freunden war jetzt lange schwierig („Wir haben Corona, Mama“), deshalb geht mein Sohn zum Spielen ins Kinderzimmer, schaltet den Computer an und trifft sich mit seinen Freunden – online via Konsole und Headset. Doof, finde ich. Ich hätte halt keine Ahnung, sagt mein Sohn, weil ich „typisch 20. Jahrhundert“ bin. Der Spielzeugforscher und Pädagoge Dr. Volker Mehringer von der Uni Augsburg, gibt ihm leider recht. Ein bisschen zumindest

*Warum haben Computerspiele bei Eltern einen so katastrophalen Ruf? Sagen Sie's mir.*

*Das Kind sitzt vor dem Laptop, völlig absorbiert von dem, was am Bildschirm passiert. Unansprechbar für Außenstehende.*

Es ist in seine Welt versunken. Großartig, eigentlich. Oder würden Sie die Vierjährige kritisieren, die in der Sandkiste einen Turm neben den anderen

schichtet? Den Legokönig, der stundenlang immer noch coolere Fahrzeuge entwirft und baut? Ein Spiel, das uns packt und Spaß macht, ist ein gutes Spiel. Das gilt auch für Computerspiele.

*Selbst dann, wenn mein Sohn mit dem Controller ein Auto steuert, damit es Tore schießt?*

Er spielt „Rocket League“? Super Spiel – und echt anspruchsvoll. Damit trainiert er Schnelligkeit, Reaktionsvermögen, Timing, Feinmotorik. Haben Sie's mal ausprobiert? Ich schon – und dabei bin ich schnell an meine Grenzen gestoßen. Computerspiele sind Übungssache wie Hula-Hoop. Wer trainiert, wird besser.

*Wo ist genau der Trainingseffekt, wenn man den immer gleichen Ball ins immer gleiche Tor kickt?*

Wenn es langweilig wäre, würde Ihr Sohn aufhören. Natürlich verändert sich das Spiel, wenn man besser wird. Es wird schneller, man spielt gegen stärkere Gegner. Das ist ja der Clou an vielen Computerspielen: dass man entlang der eigenen Fähigkeiten in höhere Level oder Ränge aufsteigt. Man ist nicht irgendwann der Held, der immer gewinnt, sondern misst

sich an ähnlich starken Mitspielern. Dabei machen Kinder wichtige Selbstwirksamkeitserfahrungen: Sie erleben, dass sie Herausforderungen durch eigenes Handeln bewältigen, freuen sich, wenn sich Eltern dafür interessieren. Fragen Sie nach! Warum packt dich dieses Spiel? Erklär's mir. Lass mich auch mal.

*Vormittags Online-Unterricht, nachmittags Computerspiele – wahn-sinnig gesund kann das nicht sein.*

Aber gerade beim Zocken sitzen Kinder nicht nur passiv vor dem Laptop. Sie verabreden sich. Online, weil es gerade nicht anders geht, spielen, gewinnen, verlieren, reden, reden, reden. Und sie sind viel aktiver, als wenn sie beispielsweise nur Serien gucken würden.

*Wann ist Schluss mit lustig?*

Wenn Eltern merken, dass das Spielen am Computer oder Handy den Alltag dominiert, die Schulleistungen abfallen, Gesundheit, Sozialkontakte leiden, dann müssen Eltern die Notbremse ziehen. Zeitkontingente verhandeln und darauf achten, dass sie eingehalten werden. Und spannende Alternativen anbieten. Am besten mit Bewegung und draußen! ●