

KIND & KEGEL

Tipps

Bücher sind für Kinder immer eine gute Idee: Wir stellen die schönsten Neuerscheinungen vor für Kinder zwischen zwei und zwölf Jahren. Außerdem gibt es hier im Wechsel Spieletipps und Bücher für Eltern.

Vorlesen

Ein bisschen ergreifend und auch ein bisschen traurig ist dieses Bilderbuch von der australischen Illustratorin Freya Blackwood. Es kommt ganz ohne Worte und Wörter aus: Ein kleiner Junge lebt in der großen Stadt, richtig warm wird er mit all den Menschen, dem Trubel und dem Krach allerdings nicht. Richtig gut geht's ihm bei seinem besten Freund, einem großen Baum. An ihn kann er sich anlehnen, der Baum ist auch ein guter Zuhörer. Doch die Stadt breitet sich aus – will den Platz der Bäume. SETZ



Freya Blackwood:
Der Junge und der Elefant,
Knesebeck Verlag,
ab 3 Jahren, 16 Euro.

Lesen

Jordan Banks interessiert sich für Comics und möchte am liebsten auf eine Kunstschule. Seine Eltern stecken ihn auf eine Privatschule, auf der er nicht nur der Neue, sondern auch das eine Kind mit einer anderen Hautfarbe ist. Der Autor und Illustrator Jerry Craft wurde für „New Kid“ mit der Newbery Medal für den herausragendsten Beitrag zur Kinderliteratur ausgezeichnet. Und das mit Recht: denn das Thema dieser Graphic Novel ist leider immer noch wichtig. NJA



Jerry Craft:
New Kid,
Loewe Verlag,
ab 12 Jahren, 19 Euro.

Analoges Spielen

Bei dem Merkspiel „Memo Mission“ brauchen die Spieler ein gutes Gedächtnis. Aufgabe ist es, Bilder aufzudecken, die auf einer sogenannten Missionskarte abgebildet sind. Wer die gezeigte Reihenfolge schafft, bekommt je nach Schwierigkeitsgrad einen oder mehrere Kristalle. Passiert ein Fehler, werden alle Plättchen wieder umgedreht. Doch keine Angst vorm Versagen: Jeder Spieler bekommt vier Zaubertänke. Sie bringen Vorteile – allerdings nur einmal. Fazit: hübsch und herausfordernd. TAN



Memo Mission,
Pegasus Spiele,
2 bis 4 Spieler,
ab 6 Jahren,
ca. 25 Minuten,
ca. 23 Euro.

Für Eltern

„Hilf mir, es selbst zu tun“ – so lautete das Leitmotiv der Reformpädagogin Maria Montessori. Wie sich das in der Küche umsetzen lässt, erklärt Julia Peneder. Der reich bebilderte Ratgeber vermittelt strukturiert und ansprechend die Basics der Montessori-Pädagogik. Darüber hinaus zeigt er, wie sich der Arbeitsplatz des Kindes und die Küche so organisieren lassen, dass sich das Kind gut zurechtfinden kann. Mit inspirierenden Ideen und Rezepten. SIS



Julia Peneder:
Montessori-Ideen für die Küche,
Riva Verlag,
18 Euro.



Fotos: Adobe Stock / A Pavlov / Miroslav Benedek / Al Jakov Filimonov / Elena Pimukova / wildwork / ViaDee Montae: STZN

Spielen heißt leben

Kinder haben zwar mehr Zeit zum Spielen, doch auch Erwachsene tun es häufiger, als sie denken. Warum uns das Spielen ein Leben lang begleitet und was passiert, wenn Menschen nicht spielen dürfen.

VON SANDRA MARKERT

Beeindruckende 11 695 Steine und mehrere Tage Zeit braucht es, um die Lego-Weltkarte zusammenzubauen. Kein Kinderspiel, der Bausteine-Hersteller hat seit mehreren Jahren auch anspruchsvolle Bau-Sets für Erwachsene im Angebot: neben der Weltkarte unter anderem Autos, berühmte Bauwerke oder Porträts von Prominenten. Auch andere Hersteller bieten an Erwachsene angepasstes Kinder-Spielzeug wie komplexe Marmelbahnen, Modellautos, schwierige Ausmalbilder und natürlich Computerspiele. Nicht überraschend, findet Karin Falkenberg, Leiterin des Spielzeugmuseums in Nürnberg. „Es gibt weltweit keinen einzigen Menschen, egal ob Kind oder Erwachsener, der nicht das Verlangen hat, zu spielen.“

„Stimmt doch gar nicht!“, mag hier mancher Erwachsene einwenden, „Ich baue doch keine Lego mehr zusammen.“ Aber wie sieht es mit Sport aus? Mit einem Musikinstrument, Computerspielen, Brettspielen, Werkeln an der Werkbank, malen, in der Küche experimentieren? „Alle Bereiche, in denen man kreativ ist, Fantasie einsetzt, sich ausprobieren kann oder nochmals von vorn beginnt, wenn etwas schiefgeht, sind letztlich spielen“, sagt Karin Falkenberg.

Spielen ist vom Baby bis zum Senior ein Grundbedürfnis wie Essen und Trinken, die Wissenschaft spricht deshalb auch vom „Homo ludens“, dem spielenden Menschen. Warum das so ist, lässt sich am besten bei Kleinkindern beobachten, die den ganzen Tag nur spielen.

Sie machen das nicht etwa, weil sie nichts anderes zu tun hätten oder weil es so viel Freude bereitet, sondern weil sie im Spiel all das lernen, was sie zum Großwerden brauchen. Weltweit passiert das mit den gleichen fünf Spielformen. „Anhand dieser überall gültigen Spielformen sieht man, welche starke Kraft das Spielen hat“, sagt Karin Falkenberg.

Spielen, um das echte Leben zu erkunden

Los geht es im Alter von null bis etwa drei Jahren mit dem explorativen Spiel. Indem Kinder greifen, strampeln, den Kopf drehen, schaukeln, wippen, lernen sie ihren Körper kennen und welche Wirkungen sie damit erzielen können. Es folgen das Fantasiespiel und das Rollenspiel, im dem sich Kinder ausprobieren, um Lebenswelten und Gefühle anderer Menschen zu erforschen und Kommunikation sowie Interaktion zu üben. Im Konstruktionsspiel kann mithilfe eigener Fantasie und Materialien wie Knete, Steine oder Bauklötze etwas erschaffen werden. Die fünfte Spielform ist das Regelspiel, welches beispielsweise mit Brettspielen oder Bewegungsspielen geübt wird. „Keine Gesellschaft kommt ohne Regeln aus. Bei solchen Spielen übt man den Umgang mit festen Strukturen und Grenzen“, sagt Karin Falkenberg.

Gleichzeitig bleibt das Spielen aber etwas Unverbindliches: Wenn man verliert,

der Turm einstürzt, das Bild misslingt oder das Fußballtor verfehlt wird, probiert man es einfach nochmals. „Diese Erfahrung fördert nachweislich bis ins Erwachsenenalter hinein den Mut, sich auch im echten Leben mehr zuzutrauen“, sagt Karin Falkenberg.

Menschen, die als Kinder viel spielen konnten, haben es als Erwachsene auch sonst leichter. Sie sind kreativer und können sich besser an unterschiedliche Situationen anpassen oder auch mal mit Niederlagen umgehen. Umgekehrt zeigt sich: Wem die Chance zu spielen verwehrt wird, der hat es schwer, in der Gesellschaft zurechtzukommen. „Es gibt Befragungen in den USA unter verurteilten Mördern: 80 bis 90 Prozent dieser Mörder haben extrem wenig gespielt in ihrer Kindheit“, sagt Karin Falkenberg. Dadurch fehlen ihnen die Fähigkeit, ihre Verhaltensweisen an verschiedene Situationen anzupassen, weil das im Spiel nicht trainiert wurde. „In einer Extremsituation haben sie dann keinen anderen Weg gesehen, als jemanden umzubringen“, sagt Karin Falkenberg.

Bleibt die Frage, warum auch Erwachsene bis an ihr Lebensende weiterspielen. „Weil es einfach guttut“, ist Karin Falkenbergs kurze Antwort. Die längere: Spielen ist etwas Freiwilliges, Leichtes, Kreatives, weshalb es viel Optimismus verbreitet. Mit welcher Art des Spiels sich Erwachsene dann diesen Optimismus holen, unterscheidet sich stark und hängt mit den Persönlichkeitsstrukturen zusammen.

Aktive Menschen suchen sich Bewegungsspiele. Wer gern strategisch denkt, wird eher entsprechende Brettspiele be-

vorzugen als jemand, der gern selbst etwas erschafft und deshalb lieber malt, komponiert oder ein Regal baut. Manch einer mag die soziale Interaktion, wenn man ein gemeinsames Ziel verfolgt und kooperativ spielt wie beim Fußball oder in einem Orchester. Andere spielen eher der persönlichen Anerkennung wegen und suchen sich deshalb Individualsportarten oder kompetitive Brett- oder Computerspiele aus.

Egal, in welcher Form: „Spielen ist wie ein Lebenselixier für uns Menschen. Wenn wir nicht mehr spielen, sind wir tot“, sagt Karin Falkenberg.

▼ INFO

Spielen am Arbeitsplatz

Unter dem Begriff „Gamification“ soll auch in Betrieben auf spielerische Art und Weise neues Wissen vermittelt werden. So gibt es für neue Mitarbeiter die Möglichkeit, das Unternehmen durch ein Quiz oder bei einer Schnitzeljagd kennenzulernen. Für Fließbandmitarbeiter kann es motivierend sein, anhand eines Computerspiels mal ein ganzes Auto zusammenzubauen, statt immer nur die gleichen Schrauben anzuziehen. Um die Gesundheit der Belegschaft zu fördern, gibt es Wettbewerbe, wer täglich die meisten Schritte zurücklegt. Auch Escape-Rooms – geschlossene Räume, die sich nur durch gemeinsam gelöste Rätsel öffnen lassen – werden eingesetzt, um einem Team neues Wissen zu vermitteln. SAM