

«Die Eltern sollten mit den Kindern Videogames spielen»

Jedes Jahr stellt sich die Frage: Was schenkt man dem Kind zu Weihnachten? Der Soziologe Mark Weisshaupt weiss, worauf es beim Spielen ankommt. **Interview: Roman Rey; Illustrationen: Blackyard**

Beobachter: Mark Weisshaupt, was macht gutes Spielzeug aus?

In erster Linie sollte es ein Kind nicht vor eine vorgefertigte Spielwelt stellen, sondern es dazu animieren, sich die Welt erforschend anzueignen und eigene Welten zu erschaffen. Das Kind soll die Freiheit haben, selber zu entscheiden, was es aus dem Spielzeug macht – so werden Phantasie und Kreativität angeregt. Bei Spielen, die einen riesigen Lerneffekt versprechen, muss man vorsichtig sein, denn da ist das oft nicht der Fall.

Was ist denn an diesen Spielen nicht gut?

Lernspiele mit sprechenden Namen à la «Hoppla Hopp – spielend in die Schule», die sich allein auf Sachkunde, Sprache oder Mathematik fokussieren, schränken ein, das sind mehr Hausaufgaben als Spiele im eigentlichen Sinn. Es entsteht kein Spielfluss, und das Interesse geht schnell flöten. Beim freien Spiel, das heisst frei von expliziten Lernzielen, werden Dinge gelernt, die nicht unbedingt auf den ersten Blick sichtbar sind. Nehmen wir «Eile mit

Weile», einen Klassiker. Niemand käme auf die Idee, das als Lernspiel zu bezeichnen. Aber man lernt zählen, rechnen, vielleicht sogar Wahrscheinlichkeiten einschätzen. Ganz abgesehen von den sozialen Kompetenzen: Mit Brettspielen kann man etwa sehr gut verlieren lernen.

Aber Eltern wollen heute ihren Nachwuchs optimal fördern.

Das stimmt. Viele Eltern haben nicht allzu viel Zeit und befürchten, dass es ihren Kindern einmal schlechter gehen könnte als ihnen. Sie sollen um jeden Preis gefördert werden, damit sie später in der Berufswelt gut abschneiden, darum setzt man ihnen Lernspiele vor die Nase. Dabei bringen auch «normale» Spielsachen in dieser Hinsicht viel. Mit Bauklötzen etwa lernen die Kleinen, etwas aus dem Nichts zu erschaffen, beim gemeinsamen Rollenspielen und bei Brettspielen lernen sie, Regeln zu erkennen, diese vielleicht zu hinterfragen und zu ändern. Das sind wichtige Lektionen fürs Leben – und auch für die Arbeitswelt.

Jahr für Jahr gehen mehr Spielsachen über den Ladentisch. Werden die Kinder überhäuft?

Ich würde nicht schwarzmalen und sagen, die Kinder ertrinken in einer Flut von Spielwaren. Sie merken relativ schnell, ob ein Spielzeug, das zuerst einen grossen Reiz hat, auch wirklich etwas taugt. Bei Jüngeren schlage ich Folgendes vor: Haben sie so viel Material, dass sie überfordert sind, es selber aufzuräumen, wird das, was liegenbleibt, einfach weggeräumt. Diese Sachen werden oft gar nicht vermisst, und die Kinder beschäftigen sich intensiver mit dem, was sie zur Verfügung haben.

Wovon sollten Eltern denn die Finger lassen?

Es gibt viel Müll auf dem Spielwarenmarkt, keine Frage. Schlecht produzierte Ware, Merchandising-Produkte, die für Markenimperien werben, oder Spielsachen, die Geschlechterklischees bestätigen.

Wie soll man damit umgehen?

Darauf achten, dass das Kind verschiedene Arten von Spielsachen in die Hände bekommt: also dass Mädchen nicht nur

Konstruktionsspiele

Man erschafft etwas, was vorher nicht da war: Bauklötzgebilde sind die ersten kreativen Gehversuche des Kindes. Später kommen Lego, Duplo und Baukästen hinzu. Dabei ist nicht nur Köpfchen gefordert, auch die motorischen Fähigkeiten des Kindes werden trainiert – was in Zeiten der digitalen Spiele nicht zu vernachlässigen ist.

Gesellschaftsspiele

Brett- und Kartenspiele fördern in erster Linie soziale Fertigkeiten: Kommunikation, Geduld, Empathie. Doch der Mikrokosmos des Spiels macht auch grössere Zusammenhänge verständlich: Beim Klassiker «Monopoly» lernt man spielend die Mechanismen der Marktwirtschaft kennen, das Strategiespiel «Antike» lehrt einiges über Geschichte.

Rollenspiele

«Ich bin Pilot», sagt das Mädchen, und schon ist die Verwandlung vollzogen – das Badetuch wird zum Flugzeug, der Bruder zum Kopiloten und das Plansch Becken zum Ozean. Kinder schlüpfen gern und spielend leicht in Rollen und beziehen ihre Umwelt mit ein. So lernen sie viel über ihre Identität und «proben» das Erwachsenenleben.

mit Barbiepuppen und Jungen nicht nur mit Actionfiguren spielen – ohne diese Sachen ganz zu verbieten. Und die Rollenbilder thematisieren: Im Videospiel «Super Mario Brothers» rettet der Held Mario in jedem Szenario erneut die Prinzessin. Man kann die Kinder fragen: Will vielleicht Mario auch mal von ihr gerettet werden?

Wie findet man die Perlen im Meer der Minderwertigkeiten?

Man muss sich informieren – zum Beispiel im Internet. Das bedeutet natürlich Arbeit für die Eltern. Aber taucht man ein, kann es auch Spass machen, Neues zu lernen. Auch bei digitalen Spielen kennen sich viele Eltern überhaupt nicht aus. Dabei haben diese in der Welt der Jugendlichen einen grossen Stellenwert. Lassen sich die Erwachsenen darauf ein, schaffen sie damit eine wertvolle Verbindung zu ihren Kindern – und bekommen so auch Freude daran. Statt also ein Videospiel grundsätzlich zu verteufeln und abzulehnen, sollten Eltern lieber einfach mal mitspielen und versuchen zu verstehen, was das Kind daran so fasziniert.

Gibts denn pädagogisch wertvolle Videospiele? Natürlich. Es gibt zum Beispiel eine ganze Reihe von Games, bei denen es darum geht, freie Entscheidungen zu treffen und dann die Konsequenzen zu tragen – die «Open-World-Spiele»-, oder darum, eigene Welten zu erschaffen – beim «Gaming



2.0». Die Spieler lernen dort, wie man die Werkzeuge des Spiels benutzt, und bauen dann damit eigene Spiel-Levels, die sie übers Internet mit der ganzen Welt teilen können. Und auch Online-Rollenspiele, bei denen man sich mit anderen Spielern zusammenschliesst, können älteren Kindern durchaus etwas bringen.

«Übrigens haben auch Ego-Shooter positive Effekte, sie trainieren Teamfähigkeit und Reaktionsvermögen.»

Mark Weisshaupt, Soziologe

Was denn?

Sie lernen, sich gemeinsam zu organisieren, ein Ziel zu verfolgen, Vertrauen in einer Gemeinschaft aufzubauen, komplexe Strategien zu entwerfen.

Was sagen Sie zu den sogenannten Ballerspielen?

Es ist wie in der Kunst: Niemand würde einem Kind den Skandalroman «Lolita» schenken – das heisst nicht, dass es deswegen ein schlechtes Buch ist. Auch beim Computerspiel kommt es darauf an: Ist das Kind reif genug? Hat es ein gesundes soziales Umfeld? Und einen Ausgleich zu den Computerspielen? Übrigens haben auch Ego-Shooter positive Effekte, sie trainieren Teamfähigkeit und Reaktionsvermögen. Aber unter dem Strich ist es eine zynische Sache, Menschen auf dem Bildschirm zu töten, das lässt sich nicht wegdiskutieren.

Worauf muss man bei Videospiele sonst noch achten?

Es werden dabei nicht alle Sinne angesprochen – der Tastsinn zum Beispiel kommt zu kurz. Vor allem jüngere Kinder müssen aber ihre motorischen Fähigkeiten entwickeln. Für sie es wichtig, dass sie – trotz den neueren digitalen «Bewegungs»-Games – vor allem «reale» Spiele spielen, bei denen sie Hände und Körper für komplexere Bewegungen brauchen. Eine weitere Gefahr: Im Internet gibt es Spiele, die anfangs gratis sind, bei denen man sich aber mit Geld Vorteile erkaufen kann. Das kann mit hohen Rechnungen enden.

Solche Spiele können süchtig machen, nicht?

Viele Onlinespiele sind tatsächlich darauf ausgelegt, dass man sehr viel Zeit, und eben unter Umständen auch Geld, in sie investiert. Ich würde solche Spiele nicht unbedingt empfehlen – aber es hat nur einen begrenzten Nutzen, einem Kind unliebsame Spiele schlicht zu verbieten, wenn es Gefallen daran findet. Stattdessen sollten die Eltern versuchen, das digitale Spielen produktiv zu begleiten, und nicht zuletzt dafür sorgen, dass ihr Kind daneben auch andere Dinge wie Sport und Musik macht. Und natürlich dass es liest oder viel vorgelesen bekommt. ■

Mark Weisshaupt ist an der Pädagogischen Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz in Brugg verantwortlich für die «Lernwerkstatt Spiel», die sich mit den Auswirkungen des Spielens beschäftigt. Er ist Vater zweier Kinder (1 und 5).

Links: www.spielzeug-informationen.de, www.spieleratgeber-nrw.de (für digitale Spiele)

Interaktive Bücher

Phantasievolles Spiel braucht Inspiration – und die findet sich in Büchern. Auch in interaktiven Kinderbüchern, die uns die Technologie beschert. Bei der Pixie-Reihe fürs iPad zum Beispiel gibt es für den Leser immer wieder kleine Rätsel zu lösen. Eine gute Sache – obwohl Kinder nicht vergessen sollten, ab und zu auch ein normales Buch zu lesen.

Elektronische Schnitzeljagd

Kinder sind gerne draussen, und dass frische Luft und Bewegung guttun, ist nichts Neues. Geocaching hingegen schon. Bei der elektronischen Schnitzeljagd sucht man mit einem GPS-Empfänger (gehört zu den meisten Smartphones) nach verborgenen Schätzen – ein Spass für die ganze Familie. Mehr Infos auf www.swissgeocache.ch.

Die Playstation als Sandkasten

Die sogenannten Open-World-Spiele bringen das Lego-Prinzip auf die digitale Ebene. Im Gegensatz zu klassischen Games haben Spiele wie «Little Big Planet 2» (Playstation 3) oder «Minecraft» (PC) kein vorbestimmtes Ziel. Der Spieler erschafft vielmehr eine eigene digitale Welt, die von anderen übers Internet besucht werden kann.