



Fotos: Thin istock, Dr. Simone Miesha-von-Dunsmuth, Ausstellun... Spätkete

„Mensch ärgere Dich nicht“ & Co. sind für die Entwicklung von Kindern ein Gewinn

Ein Kinderspiel



Würfeln, planen und ein bisschen schummeln: Gesellschaftsspiele sind ein beliebtes Familienritual. Und: Sie vermitteln ganz nebenbei Fähigkeiten fürs Leben.

GE-WONNEN!“, ruft Mirja, springt von ihrem Stuhl hoch und führt im Wohnzimmer ein Freudentänzchen auf. Mama und Papa freuen sich mit ihr, nur ihr kleiner Bruder Konstantin dreht sich mit verschränkten Armen beleidigt weg. Er hatte beim „Mau-Mau“ diesmal nicht so viel Glück. So oder so ähnlich sehen sie aus, die Spieleabende, bei denen sich die ganze Familie um den Tisch versammelt und jede Menge Spaß hat. Und: bei denen Kinder eine Menge lernen.

Lernen fürs Leben

„Das gemeinsame Spielen vermittelt soziale Kompetenzen sowie den Umgang mit Regeln“, sagt Entwicklungsexpertin

Das „Wir“ gewinnt

Dr. Kirsten Oleimeulen. „Kinder lernen, Regeln einzuhalten und sozialverträglich zu gewinnen und zu verlieren.“ Grundlegende Fähigkeiten also, die der Nachwuchs im Leben braucht. Und noch

etwas spricht nach Meinung der Expertin für die geselligen Runden mit „Memory“ oder „Monopoly“: „Die Freude und der Spaß an der gemeinsamen Aktivität.“ Auch wenn es bei manchen Spieleabenden ziemlich hitzig zugeht, sind sie wichtig für die Entwicklung des Wirgefühls im Familienbund. Spiele sind Ausdruck von Geselligkeit und Gemeinschaft. Denn: Gemeinsames Tun verbindet und verbündet. Was ist aber, wenn ein Kind wie Konstantin nicht verlieren kann und wütend das Spielbrett vom Tisch wirft?

„Ruhe bewahren, nicht auf die Ablenkungsstrategie eingehen“, rät Dr. Oleimeulen. „Die Aufgabe der erwachsenen

Für das Kind da sein, wenn es verloren hat

Mitspieler besteht darin, das Kind dabei zu unterstützen, negative Gefühle auszuhalten – auch wenn das schwerfällt.“

Das richtige Spiel

Die Altersempfehlung der Hersteller dient lediglich als grobe Richtlinie. Aus-

UNSERE EXPERTIN



Dr. Kirsten Oleimeulen,
Psychologin und Familien-
therapeutin, unter anderem
für die Psychologische
Beratungstelle der Stadt
Oberhausen tätig

schlaggebend sind vielmehr der individuelle Entwicklungsstand und die Interessen der Kinder.

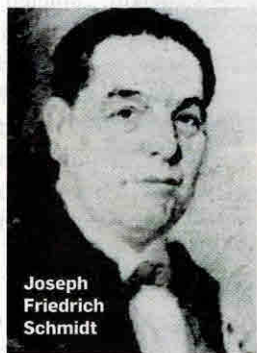
Spiele für Kleinkinder zeichnen sich durch kindgerechtes Spielmaterial, farbenfrohe Gestaltung und einfache Regeln aus. Empfehlenswert sind einfache Lottospiele, bei denen gleiche Bild- und

Zahlensymbole aneinandergelegt werden, und Zufallsspiele mit Symbolwürfeln.

Im Alter zwischen vier und sechs Jahre interessieren sich Kinder für Spiele mit leichten, eindeutigen Regeln und überschaubaren Abläufen. Zum Beispiel Brettspiele und einfache Würfelspiele. Gerade Spiele, die eher vom Würfelglück als von vorausschauender Planung abhängen, vermitteln, dass es sich lohnt, trotz Rückschlägen weiterzukämpfen.

Ab sechs Jahre, wenn die Kinder langsam Lesen, Schreiben und Rechnen >

Der Klassiker: „Mensch ärgere Dich nicht“



Die Mutter aller Spiele feiert dieses Jahr den 100. Geburtstag! Es begann 1907, als der Händler Joseph Friedrich Schmidt in seiner winzigen Küche in einem Armeeleutenviertel Münchens an einem Spieltüftelte, das seinen ungestümen Kindern in der kleinen Wohnung Einhalt gebieten sollte – mit Erfolg. Weniger erfolgreich verlief Schmidts Versuch, seine selbst gebastelten Exemplare aus verbeultem Hutkarton und geschnitzten Holzklötzchen an den Mann zu bringen. Erst nachdem der Erfinder sieben Jahre später 3.000 Spiele herstellen ließ und diese als Sachspende an die Kriegslazarette schickte, begann

der Siegeszug von „Mensch ärgere Dich nicht“ – und Schmidt avancierte zum angesehenen Verleger. Zwei Jahre nach Ende des Ersten Weltkriegs hatte sich das Spiel mehr als eine Millionen Mal verkauft. Und auch heute gehen noch beachtliche 400.000 Exemplare im Jahr über die Ladentheke. Und: Das beliebte Brettspiel gibt's in verschiedenen Ausführungen, zum Beispiel als Reise- und Kartenspiel, als „Gold-Edition“ und als App.

Für zwei bis sechs Spieler ab sechs Jahre, Standardausgabe etwa 13 Euro, www.schmidtspiele.de



Das Rasante: „Flizz & MieZ“

Bei diesem etwas anderen Katz- und Maus-Spiel sind volle Konzentration und genaues Beobachten gefragt: Ein Spieler ist der Pilot und muss versuchen, seinen Rennwagen vor der Katze in Sicherheit zu bringen, indem er aus Puzzleteilen möglichst schnell viele passende Autos zusammenlegt. Denn: Für jedes fertige Auto schießt sein Flitzer sofort mit einem lauten „Wroom“ nach vorn. Wenn ihn nicht sein Gegenspieler, die Katze, erwischt! Die muss möglichst oft das Katzensymbol würfeln, um sich mit einem lauten „Miau“ den Rennwagen zu schnappen. In jeder Runde werden die Rollen getauscht.

Für zwei bis vier Spieler ab fünf Jahre, etwa 20 Euro, www.carrera-toys.com

Das Sportliche: „Monopoly – Die Nationalmannschaft“



Das alte Spiel ... in neuem Gewand, passend zum Weltmeistertitel 2014: Bei dieser neuen „Monopoly“-Version bauen kleine und große (Fußball-)Spieler statt Häusern und Hotels Tribünen und Stadien; Ball, Tor und Fußballschuh sind die Spielfiguren, die Grundstücksfelder auf dem Spielbrett zieren Bilder der vergangenen DFB-Auswahlteams. Das Ziel: die Gegner ins finanzielle Abseits zu befördern.

Für zwei bis acht Spieler ab acht Jahre, etwa 45 Euro, www.monopoly.com

lernen, setzen sie diese Fähigkeiten auch im Spiel ein. Interessant werden jetzt Spiele, bei denen es darauf ankommt, pfiffig und logisch vorzudenken: also Klassiker wie „Dame“, „Mühle“ oder „Schach“. Aber auch komplexere Kartenspiele wie „Schwarzer Peter“.

Mit neun Jahren beginnen Kinder,

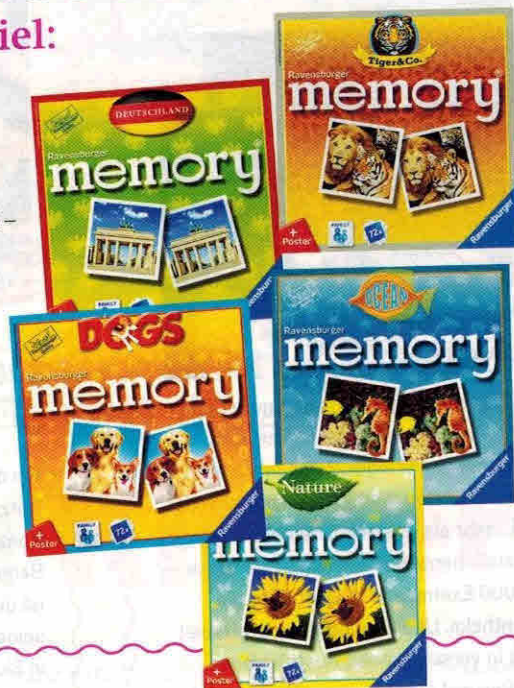
Taktisch kluge Strategien entwickeln

sich stärker in andere Personen einzufühlen. Sie lernen, Spielzüge des Gegners vorzuberechnen und eigene Strategien zu entwickeln.

Das Gedankenspiel: „Memory“

Wo versteckt sich noch gleich der Hase? Nur wer gut aufpasst, findet die meisten Bildkartenpaare – und gewinnt. Ravensburger bringt fünf Neuauflagen des beliebten Merkspiels: „Dogs memory“, „Deutschland memory“, „Tiger & Co. memory“, „Ocean memory“ und „Nature memory“.

Für zwei bis sechs Spieler ab vier Jahre, etwa 15 Euro, www.ravensburger.de



Sieg und Niederlage

Der Tipp unserer Expertin: „Spielen Sie grundsätzlich nur Gesellschaftsspiele mit Ihren Kindern, an denen Sie selbst auch Spaß und Freude haben.“ Egal welches Spiel das ist, ob mit Würfeln oder Karten, ob Köpfchen gefragt ist oder Glück im Mittelpunkt steht – Gefühle spielen immer mit. Diese zu begreifen und zu kontrollieren ist für Kinder ein Kraftakt.

Spiele sind eine Möglichkeit, den Umgang mit Emotionen wie Freude oder Enttäuschung zu trainieren. Eltern sind daher gut beraten, ihre Söhne und Töchter nicht immer gewinnen zu lassen.

Erst durch Übung schaffen es Kinder, Wut und Enttäuschung zu bändigen – und damit ist schon viel gewonnen. **K**

Das Ausgezeichnete: „Geister, Geister, Schatzsuchmeister“

Teamwork wird beim „Kinderspiel des Jahres 2014“ großgeschrieben. Nur wenn alle Mitspieler zusammenarbeiten, können sie die Geister überlisten und die acht kostbaren Juwelen aus dem alten Haus retten.

Für zwei bis vier Spieler ab acht Jahre, etwa 33 Euro, www.mattel.de



Kinderspiel des Jahres

2014

KRITIKERPREIS

Spiel des Jahres

Der Verein Spiel des Jahres e. V. hat es sich zur Aufgabe gemacht, die

Verbreitung des Kulturguts Spiel in der Familie und Gesellschaft zu fördern. Eine unabhängige Jury, unter anderem aus Fachjournalisten, vergibt für den deutschsprachigen Raum einmal im Jahr die Auszeichnung „Spiel des Jahres“ (seit 1979), „Kinderspiel des Jahres“ (seit 2001) und „Kennerspiel des Jahres“ (seit 2011). Mehr Infos: www.spiel-des-jahres.com