

Spielen

erstellt von Sabine Stute-Meißner

Spiele ist

- Spielen fördert besondere Fähigkeiten
- Spielen fördert Mitgefühl und Teamfähigkeit
- Spielen stärkt Beziehungen und Freundschaften
- Spielen fördert Fantasie
- Spielen bedeutet entdecken, erforschen , beobachten
- Durch Spielen entstehen wunderbare Dinge
- Spielen macht Spaß
- Beim Spielen braucht man Zeit ohne Ablenkung
- Beim Spielen kann man in den Flow kommen
- Spielen macht glücklich

nach: Manuela Eitler – Sedlak (2020) Flow W. voll im Flow **Spiele**n und Teilnehmer*innen eines Glückskurses

Spiele ist

- Spielen besiegt die Angst
- Spielen bringt gute Ideen
- Verbesserung der motorischen Fähigkeiten
- Selbstbewusstsein und Vertrauen in die eigene Entwicklung
- Individuelle Entwicklung
- Übung für den „Ernstfall“
- Umgang mit Gefühlen, Grenzen erproben, Konfliktfähigkeit
- Umgang mit Misserfolgen und Enttäuschung



nach: Manuela Eitler – Sedlak (2020) Flow W. voll im Flow **Spiele**
und Teilnehmer*innen eines Glückskurses

Spielen ist

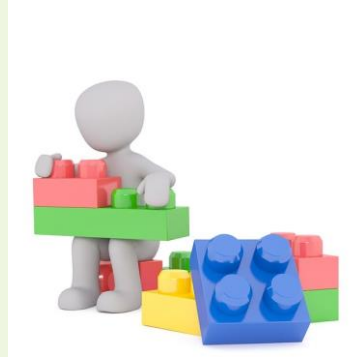
- Erlebtes verarbeiten, kompensieren im Spiel
- Spielen = selbstgesteuertes intrinsisches Lernen
- Grenzen setzen
- Potentialentwicklung
- Problemlösung
- Fördert Kreativität
- ... *



nach: Manuela Eitler – Sedlak (2020) Flow W. voll im Flow **Spielen**
und Teilnehmer*innen eines Glückskurses

Spielformen der Entwicklung

- Sensomotorisches Spielen

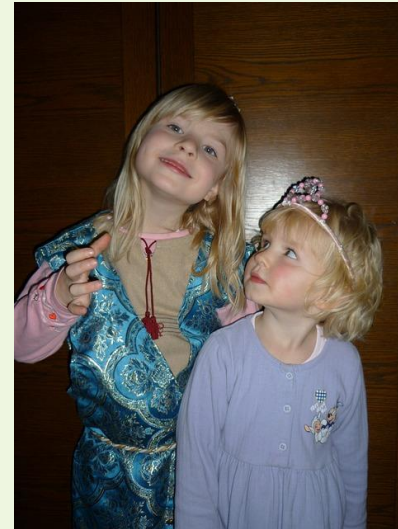


- Konstruktionsspiele

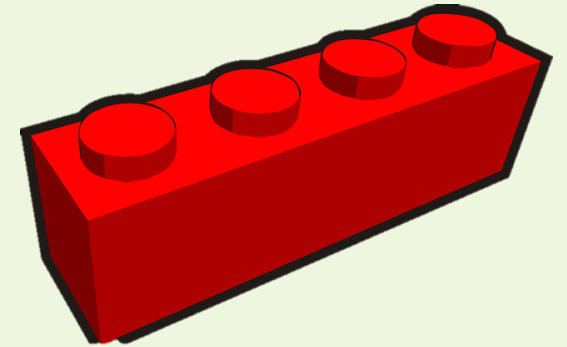


- „Als – Ob“ Spiele (Gegenstände, Körperteile etc.) bekommen eine andere Bedeutung

- Rollenspiele (Nachahmung und Interaktion)



- Regelspiele



Quelle: Rolf Oerter (2007) Zur Psychologie des Spiels

Die drei Wesensmerkmale des Spielens

1. Spielen ist wesentlich Zusammenspielen, Miteinanderspielen

(vom ICH zum DU)

2. Das Spielen öffnet Freiräume

(Spielen verfolgt keinen Zweck, ohne spielerische Erkundung der Potentiale gibt es

keine Weiterentwicklung:

LINEAR Innovation versus BREAKTHROUGH Innovation)

3. Spielen ist Darstellung (Nachahmung und Vorahmung)

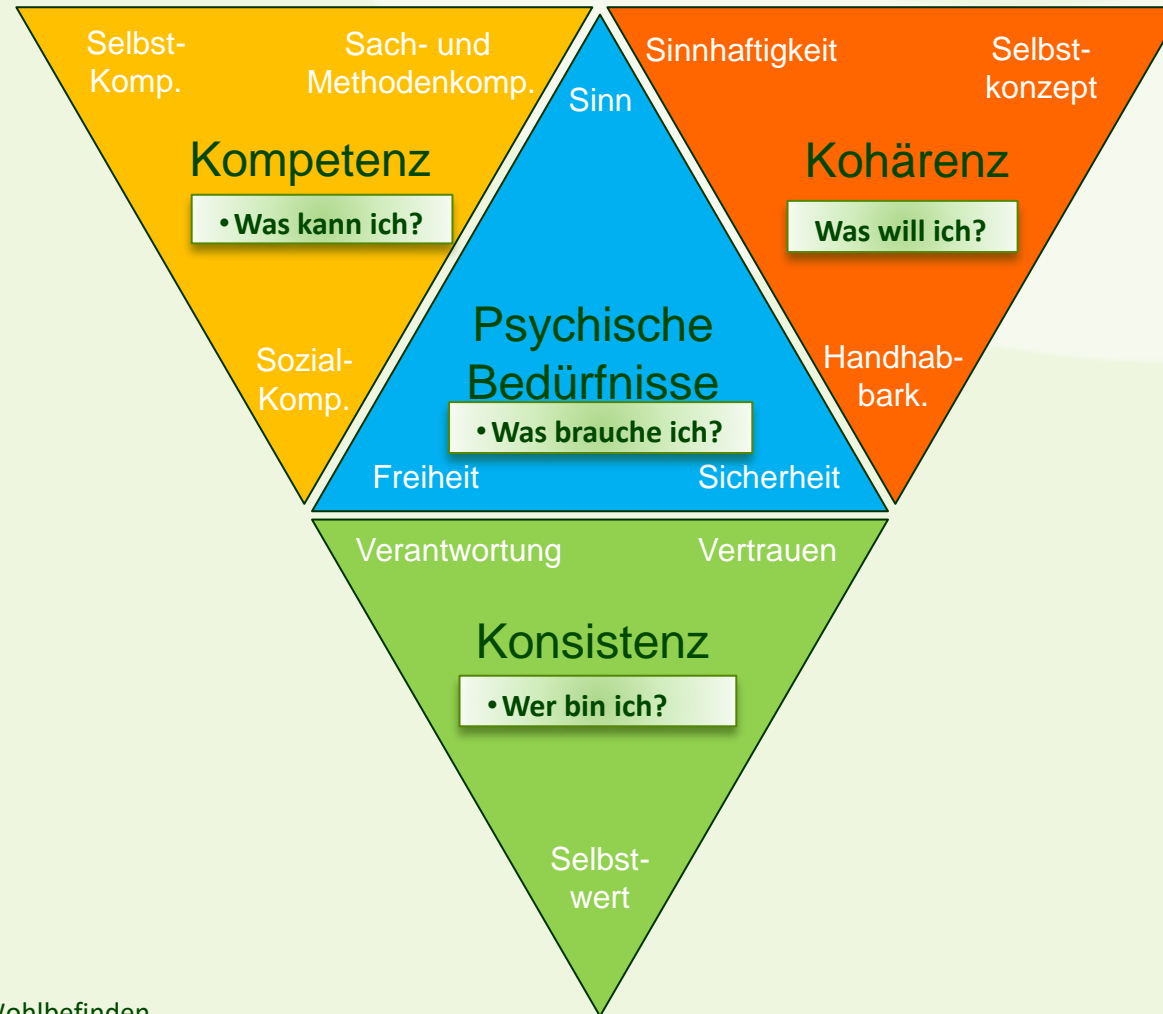
Quelle: Gerald Hüther, Christoph Quarch (2018) Rettet das Spiel

Zur Neurobiologie des Spielens

- Lernfähige Wesen sind mit **neuronalen Netzwerken** ausgestattet, die im Laufe des Lebens stabilisiert und ausgebaut werden können.
- Spielen (insbesondere absichtsloses Spiel) **fördert und aktiviert Netzwerke** im Gehirn
- Wenn es durch eine eigene Leistung gelingt, einen im Gehirn entstandenen Zustand von Inkohärenz (eine neue Wahrnehmung kann noch nicht eingeordnet werden) wieder **kohärenter** zu machen, werden Botenstoffe freigesetzt, die neuronale Vernetzungen stärken und die Neubildung und Stabilisierung von Synapsen fördern.
- Beim „zweckfreien“ Spiel v.a. ist das **Angstzentrum** im Gehirn (Amygdala) **kaum mit Sauerstoff versorgt**.

Gerald Hüther, Christoph Quarch (2018) Rettet das Spiel

Spiele und Tetraeder



Quellen: Ernst Fritz-Schubert (2017) Lernziel Wohlbefinden

Zusammenfassung – Spielen bedeutet,

- dem Ernst des Lebens spielerisch zu begegnen.
- die Welt zu verstehen.
- selbsttätig und gemeinsam Potentiale zu entdecken und zu entwickeln.
- die Sinnhaftigkeit von Handlungen zu erfahren.
- sich selbst als gestaltendes Wesen zu erkennen.
- Autonomie und Verbundenheit zu erfahren.



„... ich mach mir die Welt widde widde
wie sie mir gefällt...“

Pippi Langstrumpf

Alle Fotos heruntergeladen von pixabay.com

Empfehlungen daraus

- Den Kindern Zeit zum Spielen geben
- Sich selbst Zeit zum Spielen nehmen
- Die Verbindung zwischen Erwachsenen und Kindern durch Spielen stärken
- Das Gegenüber als Subjekt ernst nehmen
- Kindern (und sich selbst) Gelegenheiten geben, Dinge spielerisch zu entdecken, zu gestalten und auszuprobieren ...
- Spiel ist nicht nur Kinderspiel
- Spielen und Lernen gehört zusammen
- Autonomie entsteht nicht durch Abnabelung, sondern durch Bindung und Autonomie
- ...