

REDE MITENAND

SpielPartner

Foto: © privat

Spielerentwickler
**Inka & Markus
Brand**
«Nie spielmüde»
Interview S. 6



Schweizerisches
Weisses Kreuz

Liebe Freunde des SWK

«97... 98... 99... 100! Geschafft! Endlich!» Soeben haben meine Frau und ich nach vermutlich ebenso vielen Versuchen es endlich geschafft, uns beim «Beachball» den Ball 100-mal hin und her zu spielen. Jahr für Jahr – und auch nur, wenn wir am Meer in den Ferien sind – versuchen wir am Sandstrand aufs Neue, unsere persönliche Bestmarke zu knacken.

In diesen Momenten werde ich an eine meiner ersten Traupredigten erinnert, die ich halten durfte. Ich schenkte dem Paar damals ein Set Schläger und sagte, dass man damit, wie in einer Beziehung auch, zwei Sportarten spielen kann. Die eine nennt sich «Badminton», bei der es darum geht, mein Gegenüber zu besiegen, indem ich den Ball so präzise und gemein ins Feld zurückschleife, dass es ihm unmöglich wird, den Ball erfolgreich zu retournieren. Falls doch, dann schießt man sogleich mit noch mehr Wucht den Ball zurück und hämmert ihn seinem Gegner um die Ohren. Hier gewinnt man stets auf Kosten des anderen.

Aber es gibt auch eine zweite Sportart, die man spielen kann: «Federball». Die Ausgangslage ist dieselbe: Zwei «**SpielPartner**» mit je einem Schläger und einem gemeinsamen Ball. Anders als im ersten Spiel kann man hier nur gemeinsam «gewinnen» und verlieren. Das Ziel ist es, sein Gegenüber bestmöglich in Szene zu setzen, ihm den Ball so einfach wie möglich zuzuspielen, damit es dasselbe für einen selbst tun kann.

Wir alle haben in unseren Begegnungen, Beziehungen und in unserer Partnerschaft stets die Wahl, welches «Spiel wir spielen» wollen: Ob wir uns unserem



Foto: © Dragon Images/shutterstock

Besiegen oder gemeinsam gewinnen?

Gegenüber als guter «**SpielPartner**» zeigen wollen oder nicht.

Unsere aktuelle Spendenzeitschrift widmen wir dem Thema «**SpielPartner**». Wir hoffen, Sie werden durch die unterschiedlichen Geschichten und Artikel inspiriert und vielleicht (neu) angesteckt, in Ihrem Umfeld (wieder) bewusst ein «**SpielPartner**» zu werden.

Wir wünschen Ihnen in den kommenden Monaten nicht nur warme und sonnige Tage, sondern auch herzerwärmende Begegnungen im Alltag. Und wer weiss? Vielleicht greifen Sie auch mal zum Schläger und zeichnen sich als «**SpielPartner**» aus.

Jonathan «Jonny» Eschmann,
Geschäftsführer
Verein Schweizerisches
Weisses Kreuz




Inhalt

Editorial	2
«Facts»	3
<i>Spielend das eigene Hirn fit machen</i>	
Chnöpflichichte	3
Impuls aus dem SWK	4
<i>SpielPartner fürs Leben</i>	

Interview	6
<i>Aus Liebe zum Spiel</i>	
Zweitmeinung	8
<i>Spielend Geld verdienen</i>	
Mutmacher	10
<i>Kinder als SpielPartner</i>	
In eigener Sache	11
<i>Sexualpädagogik – spielerisch leicht gemacht</i>	

Spielend das eigene Hirn fit halten

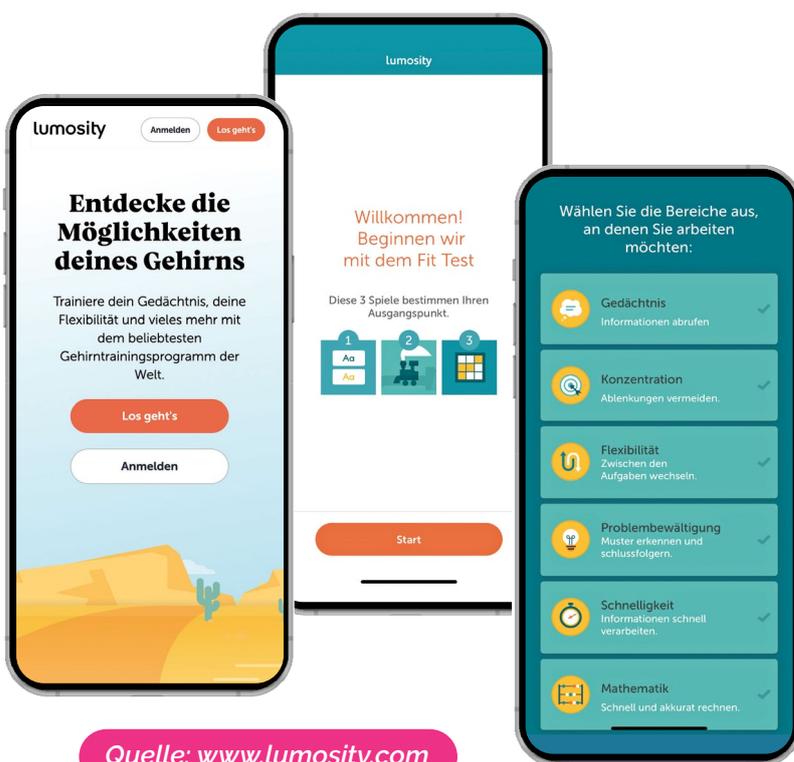
Wussten Sie, das «spielen» am Handy auch förderlich sein kann? Zumindest mit den richtigen Spielen!

Aus diesem Grund führte «Lumos Labs» eine randomisierte Studie zum «Lumosity-Gehirntraining» durch und veröffentlichte die Ergebnisse in einer von Fachleuten begutachteten Publikation. Darin trainierte die Hälfte der 4'715 Studienteilnehmenden fünf Tage pro Woche, jeden Tag fünfzehn Minuten lang mit «Lumosity»*, während die andere Hälfte der Teilnehmenden als aktive Kontrollgruppe Online-Kreuzwörterlöst löste.

Nach zehn Wochen **verbesserten** sich die **Leistungen** der Teilnehmer von Lumosity **in den Bereichen Arbeitsgedächtnis, Kurzzeitgedächtnis, Verarbeitungsgeschwindigkeit, Problemlösung, fluides Denken und allgemeine kognitive Funktion** stärker als die der Kontrollgruppe!

Zumindest mit dieser App können Sie sich spielerisch etwas Gutes tun!

**Lumosity ist eine App, bei der du täglich innerhalb von 15 Minuten fünf Spiele spielen musst, die dein Gehirn zum Wachstum anregen.*



Quelle: www.lumosity.com

Chnöpflichichte

Zusammen spielen

«Du bisch nümm min Fründ!» Dieses Argument bestimmt im Moment im Kindergarten leider den Alltag. Es ist ein Satz, den ich den Kindern seit langem versuche auszutreiben. Aber meine jüngsten drei Jungs haben ihn schnell auf den Lippen, wenn etwas im Kindergarten nicht so läuft wie sie wollen. Ein Junge geht sogar so weit, andere gegeneinander aufzuhetzen, indem er einem von beiden ins Ohr flüstert:» Säg am Marco, du bisch nümm min Fründ!«

Bei uns kommt dann Schlupsi zum Einsatz: Schlupsi ist der innere Schiedsrichter. Die Kinder sollen lernen, auf den Schlupsi zu hören, wenn sie etwas tun. Wenn dieser die grüne Karte zeigt, hat man gute Gefühle. Wenn er die rote Karte zeigt, hat man ein schlechtes Gefühl im Bauch. Die Kinder mögen diesen Schlupsi sehr, aber als dann die Zahnfee in den Kindergarten kam und plötzlich vom schlechten Gewissen sprach, hatten die Kinder keine Ahnung, von was sie eigentlich sprach. Grosse Kinderaugen und die Frage: «Was isch es Gewüsse?» «Weiss ich dänn meh?» Wir erklärten den Kindern dann den Zusammenhang.

Als die drei Jungs später wieder miteinander stritten und ich sie fragte, weshalb Schlupsi jetzt die rote Karte zeige, wenn sie streiten, sagte einer:»Ja, suscht isch s Gwüsse truurig, wänn mer nöd ufhöred striite!«

Sina Dummermuth,
Kindergartenlehrerin



Illustration: © Nicoleta Ionescu/Shutterstock



Impuls aus dem SWK



Foto: © pics five/shutterstock

SpielPartner fürs Leben

Der Psychologe und Paartherapeut John Gottman ist überzeugt: «Gemeinsamer Spass, gemeinsame Aktivitäten und gemeinsames Lachen tragen alle zu einer stärkeren, glücklicheren und gesünderen Beziehung bei.» Wie kommt es dazu?

Spiel des Lebens

Spielen durchbricht als munterer Ausgleich und Leichtigkeit Ernst und Verantwortung des Lebens. Es bringt Abwechslung und Lebendigkeit in die Gleichförmigkeit und Verpflichtungen des Alltags sowie Frischekick und Spannung in die Gleichspannung der Routine. Es dient damit der Zufriedenheit und der Psychohygiene. Friedrich Schiller meinte: «Der Mensch (...) ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.»

Spielformen

Spielen erfüllt viele verschiedene Funktionen: es ist aufregend und anregend (Action, Thrill), fordert und fördert (Strategien, Challenges, Wissen), ist kreativ und schöpferisch (Theater, Illusion), fantasievoll und träumerisch (Escape Games, Rollenspiel). Spiel kann wettkampforientiert, kompetitiv (Match, Duell) oder teamorientiert, sozial-kooperativ sein. Es kann zweckfrei, unterhaltungsorientiert oder zielorientiert lernspielend sein. Albert Einstein war überzeugt: «Der

Urquell aller technischen Errungenschaften ist die göttliche Neugier und der Spieltrieb des bastelnden und grübelnden Forschers». Im Spiel gibt es klare, erfüllbare Regeln, es lässt uns die Vergangenheit und Zukunft vergessen und nur den Augenblick erleben. Mihály Csikszentmihályi nannte diesen Zustand «Flow» und dieser erfüllt und begeistert uns.

««Der Mensch (...) ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.»

Friedrich Schiller

Es gibt auch eine unerwünschte, einseitige Spielform, wenn ein anderer «nur mit einem spielt» oder man Teil seiner/ihrer «Spielchen» oder sein «Spielball» wird. Sich passiv im übergriffigen Spiel eines anderen nach dessen Re-

geln und zu dessen Unterhaltung zu befinden, ist un erfreulich.

Paarspiel – Spielpaar

Doch gemeinsames Spielen verbindet – und das ist nicht nur bei Kindern so. Im Spiel kann man einander näher kennenlernen (Taktik, verlieren können), zu einem Team zusammenwachsen (Partner- und Mann-

schaftsspiele), Glücksgefühle und Quality-Time teilen (bewusste gemeinsame Zeit). Daher verwundert es nicht, dass auch in der Partnerschaft das gemeinsame Spiel eine wichtige Rolle spielt.

Gottman erklärt: «Neue und anregende Aktivitäten machen Paare in einer Beziehung glücklicher. Die Freude, die Menschen an neuen Erfahrungen haben, färbt auf die Gefühle für den Partner ab. Spiel ist kein überflüssiger Luxus, sondern eine Notwendigkeit für eine erfolgreiche, glückliche Beziehung. Spielen führt auch im Erwachsenenalter zu Kooperationen. Wer zusammen spielt, erzeugt gemeinsam Sinn und Spass und das vertieft die Intimität und Verbundenheit.»

Er empfiehlt Paaren als einen wichtigen Baustein ihrer Paargesundheit, regelmäßige Zeiten für gemeinsame Abenteuer und Spiele einzuplanen. Dies hat eine erfrischende und belebende Wirkung für die Beziehung und beugt Langeweile und Entfremdung vor. Die eigene und die Paar-Vitalität wird gespürt, es bringt Freude und erfüllt die Sehnsucht nach Spannung, Spiel und Abenteuer. Das Wir-Gefühl wird gestärkt.

Der Spieltheoretiker Brian Sutton-Smith sagt: «Das Gegenteil von Spiel ist nicht Arbeit – sondern Depression.» Als Paar geht es darum, statt schlechter immer wieder gute Erfahrungen zu machen. Das Spielerische ist ebenso notwendig wie die Treue,

um die Beziehung lebendig und vital zu erhalten. «Wenn Sie das Spiel aus der Komposition herausnehmen, wird aus einer Beziehung ein Überlebens- und Ausdauerwettbewerb.» Ist der Psychiater Stuart Brown überzeugt.

Tisch, Bett und Spiel teilen

Dabei geht es nicht nur um gemeinsame Brett- oder Kartenspiele. Wichtig ist, das Spielerische im Alltag einzubauen, Spannung und Abenteuer an die Seite des Gewohnten zu stellen, die eigene Komfortzone immer wieder zu verlassen und Neues auszuprobieren.

Der Vorteil in einer Beziehung ist, dass man den Spielpartner schon im Haus hat – man teilt Tisch, Bett und Spiel. Die bewusste und exklusive gemeinsame Zeit im Paaralltag geht oft in den allgemeinen Aufgaben

und Ablenkungen unter. Die Verabredung zu Spiel und Abenteuer ist ein Fixpunkt für gemeinsam verbrachte Zeit im Flow mit Ausschüttung von Adrenalin und Glücksgefühlen – etwas, das definitiv zusammenschweisst und beflügelt.

«Der Urquell aller technischen Errungenschaften ist die göttliche Neugier und der Spieltrieb des bastelnden und grübelnden Forschers»

Albert Einstein

*Ulrike Weininger
Assistenz Bildungsangebote
Pädagogin M.A., Christliche Psychologie ICP,
Personal Coach SGD*



SWK-Angebote für Ihre Kirche

Für Eltern, Jugendverantwortliche, Frauen + Männer, Teens + Jugendliche:
Workshops • Referate • (Leiter-)Schulungen • moderierte Diskussionen

Unser Bildungsteam:



Matthias Bischofberger
Sexualpädagoge,
Fachperson sexuelle
Gesundheit (SGS)



Christine Hefti
Sexualpädagogin,
Primarlehrerin



David Buri
Sexualpädagoge,
Kaufmann

Buchen Sie hier:





Aus Liebe zum Spiel

Inka und Markus Brand sind ein deutsches Spieleautorenpaar. Seit 2006 wurden über 40 gemeinsam entwickelte Spiele veröffentlicht und davon mehrere mit Preisen ausgezeichnet. Wie sich kennenlernten und wie es ist, gemeinsam zu spielen, zu verlieren und zu gewinnen und welche Parallelen es zum echten Leben und ihrer Liebesbeziehung gibt, erzählte uns Markus in diesem Interview.

Jonny Eschmann (JE): Wie und wo habt ihr beide euch kennengelernt? War es quasi Liebe auf den ersten Spielzug?

Markus Brand (MB): Wir haben uns auf einer Hochzeit von gemeinsamen Freunden kennengelernt. Wir kannten uns vom Sehen, fanden uns nicht besonders toll, haben auch den Abend über am Tisch nicht viel miteinander geredet. Bis Inka plötzlich angefangen hat, mit ihrem anderen Sitznachbarn über Gesellschaftsspiele zu reden. Da wurde ich hellhörig, weil ich dachte, dass ich der Spielepapst bin und die Ahnung schlechthin zum Thema Spiele habe. Sie hat mich aber schnell eines Besseren belehrt, denn sie hatte über 300 Spiele im Regal stehen, hat sich auf eine Fachzeitschrift bezogen und ist zur Spielmesse nach Essen gefahren, was für mich gänzlich neu war. So kamen wir ins Gespräch und waren auf der Hochzeit tatsächlich auch die letzten Gäste. Wir haben erst morgens um 9:00 Uhr die Feier verlassen und uns zum Spieleabend verabredet, wo ich Inka natürlich habe gewinnen lassen und dann tatsächlich auch ihr Herz eroberte.

JE: Welches ist euer persönliches Lieblingsspiel und weshalb?

MB: Unsere persönlichen Lieblingsspiele variieren. Bei Inka ist es das Spiel des Jahres «Zug um Zug», weil man da permanent dran sein will, es für totale Spannung am Tisch sorgt und die ganze Familie involviert ist. Mein Lieblingsspiel aktuell ist «Die Legenden von Andor», ein kooperatives Spiel.

JE: Hand aufs Herz; wer von euch ist der bessere Verlierer?

MB: Inka würde antworten: «Verlierer, was ist das? Ich gewinne immer.» Und ich würde antworten: «Ich lasse sie gerne gewinnen, damit sie ein Lächeln auf dem Gesicht hat.» Also bin ich klar der bessere Verlierer.

JE: Was fasziniert euch bei Spielen so sehr, dass ihr euch dieses Berufsfeld ausgesucht habt?

MB: Wir hatten überhaupt nicht vor, Spieleentwickler zu werden. Inka hat mir 1999 zum Geburtstag ein «Siedler von Catan»-Wochenende des Kosmos-Verlages geschenkt. Da sind wir hingefahren. Als wir dort

ankamen, haben wir gesehen, dass sie sogar einen Workshop anbieten, bei dem man Prototypen, also unveröffentlichte Spiele, testen darf. Da haben wir mitgemacht und waren sehr fasziniert davon, diese Spiele in ihrer Rohfassung zu sehen; einfach mit Bleistift bemalte Karten, mit Wasserfarben gestaltete Spielpläne, so was komplett Unfertiges. Und es war faszinierend zu sehen, was daraus werden kann, wenn es nachher im Regal steht.

Noch auf dem besagten Wochenende (siehe oben) haben wir den Entschluss gefasst: Wir versuchen es auch mal. Und wir sind nach Hause gefahren und haben uns sofort an den Tisch gesetzt und eine erste Spielidee entwickelt. Ja, und dann sollte es noch sieben Jahre dauern, bis wir tatsächlich das erste Spiel veröffentlicht haben.

JE: Ihr seid ja «SpielPartner» im doppelten Sinne. Einerseits entwickelt ihr kooperative Spiele, bei denen es mind. eine/n Spielpartner/in braucht. Andererseits entwickelt ihr die Spiele (immer?) zu zweit als Paar. Wie ergänzt ihr euch darin bzw. wo liegen die einzelnen Stärken bei euch?

MB: Es ist ein unheimlicher Vorteil, zu zweit oder als Paar Spiele zu entwickeln, denn man hat seinen Spielpartner direkt am Tisch sitzen, kann jede Idee sofort ausprobieren und ist nicht darauf angewiesen, eine Testrunde aufzusuchen, die diese neuesten Ideen dann mal durchspielt. Das ist ein enormer Vorteil gegenüber Autoren, die allein entwickeln, denn die sind auf die Hilfe von Externen angewiesen. Und ja, wir ergänzen uns da wirklich prima. Es ist eine Art

Pingpong: Der eine hat 'ne Idee, die wird auf den Tisch gebracht, der andere gibt sofort sein Feedback. So kann man rasch auch wirre Gedanken verwerfen und gute Ideen weiterverfolgen.

JE: Gerät man bei der Spielentwicklung auch mal aneinander oder wie geht ihr bei unterschiedlichen Vorstellungen über den Spielverlauf einer Neuentwicklung um?

MB: Ja, wir geraten häufig aneinander, wenn wir unterschiedliche Vorstellungen bezüglich einer Spielidee haben. Dann diskutieren wir manchmal ganz wild und es geht dabei heiss zu und hoch her. Aber am Ende finden wir immer eine Lösung und haben uns dann wieder lieb.

JE: Werdet ihr auch mal «spielmüde»? Oder macht man nach einem «Spiele-Entwicklungs-Tag» abends noch gerne Spiele mit anderen?

MB: Also wenn wir wirklich den ganzen Tag am Tisch gesessen und kreativ gearbeitet haben, dann ist man auch wirklich mal froh, wenn man abends die Couch besuchen darf und nicht noch ein Spiel spielen muss. Aber spielmüde werden wir nicht wirklich.

Das Interview führte Jonny Eschmann.

[Lesen Sie das vollständige Interview auf swk.swiss/blog](http://swk.swiss/blog)

*Jonathan «Jonny» Eschmann,
Geschäftsführer SWK*



ende

GAST-BLOG
swk.swiss/blog

Inka und Markus Brand
«SpielPartner»



www.twitch.tv/kamolrf

www.youtube.com/kamolrf

www.instagram.com/kamolrf

Foto: © privat



Spielend Geld verdienen

Liam Fillery ist 25 Jahre alt und wohnt in Berlin. In der Gaming-Szene kennt man ihn als «Kamo» oder «KamoLRF». Schon als Kind spielte er leidenschaftlich gerne Videospiele. Das hat er zu seinem Beruf gemacht und ist sehr glücklich damit. 2018 hatte er seinen Durchbruch mit «Fortnite» als «eSportler» und ist seither Vollzeit-Gamer und Streamer. Dank seiner Profi-Karriere in «Fortnite» folgen ihm auf Twitch 750'000 Interessierte und auf YouTube hat er 420'000 Abonnenten.

Eberhard Koll (EKO): Was hat dich bewegt, «Gamer» zu werden?

Liam Fillery (LF): Mein erster Kontakt mit Videospiele war, als mein Onkel mir einen Gameboy geschenkt hat. Da war ich noch ein Kind und dadurch hat sich meine Liebe für das Gamen entwickelt. Was mir seither am Gamen immer am meisten Spass macht, ist es, sich mit anderen Spielern zu messen. Früher waren es Handyspiele wie Doodle-Jump, Flappy Bird oder Ähnliches, bei denen ich immer den Highscore von meinen Freunden knacken wollte. Als ich dann meine erste Konsole bekommen habe, konnte ich mich auch online mit anderen Spielern in Multiplayer-Games messen. Das ist es bis heute, was mir am meisten Spass macht.

«Was mir am Gamen immer am meisten Spass macht, ist es, sich mit anderen Spielern zu messen.»

EKO: «Spielst» du generell gerne oder ist es das Beherrschen dieses einen Spiels?

LF: Über die Zeit hinweg habe ich schon Hunderte Spiele gespielt. Wenn ich ein Spiel anfangen, das mich fesselt, dann vertiefe ich mich sehr lange darin, bis ich wirklich gut werde. Aktuell spiele ich hauptsächlich «VALORANT» und bin in der Europa-Rangliste von mehreren Millionen Spielern unter den Top 1000. Davor habe ich einige Jahre «Fortnite» professionell gespielt und dabei ca. 200'000 USD Preisgeld gewonnen. Nebenbei spiele ich aus Spass auch ein paar andere Spiele, die ich nicht ganz so ernst nehme, wie z. B. Handyspiele. Ich liebe auch Rätselspiele wie Sudoku oder Schach.

EKO: Wie viel Stunden verbringst du täglich mit diesem Spiel? Und wie kannst du dich verbessern?

LF: Ich versuche mindestens sechs Stunden jeden Tag zu spielen. Anfangs lernt man natürlich, wie bei allen Dingen, die man neu anfängt, sehr schnell dazu. Irgendwann stagniert man, kann sich nur noch sehr langsam verbessern und muss dafür auch viel mehr reinstecken. Schlicht gesagt: Die Lernkurve flacht ab. Trotzdem kann man immer besser werden, indem man sich zum Beispiel mehr Wissen aneignet und über die Zeit hinweg Erfahrung im Spiel sammelt.

EKO: Wie müssen wir uns die «Gamer-Szene» und den Beruf als professionellen «Gamer» vorstellen?

LF: Das hängt ganz davon ab, welches Spiel man professionell spielt. Wenn man einen Profi-Vertrag hat mit einer Gaming-Organisation (kurz Org), für die man spielt, bekommt man dann monatlich ein Gehalt dafür gezahlt. Die Höhe dieses Gehalts ist davon abhängig, wie gut man ist, in welcher Region man spielt und wie populär das Spiel ist. Mehr Publikum bedeutet mehr Einnahmen durch Sponsoren für die Org.

Am Beispiel «VALORANT» kann ich sagen, dass die besten Spieler der Welt ca. 10.000 bis 30.000 Euro mtl. Gehalt bekommen. Hierbei handelt es sich um die top 0,001 Prozent der Spieler und es erfordert sehr viel Zeit, Training und Talent, um an die Spitze zu kommen. Der Alltag sieht ähnlich aus wie der eines normalen Jobs, nur mit der Ausnahme, dass man von zu Hause aus arbeitet. Man muss jeden Tag viele Stunden mit seinem Team trainieren und im Nachhinein seine Spiele selbstkritisch analysieren. Die Top-Teams haben dafür auch Coaches und Analysten.

EKO: Hast du «Gamer»-Freunde oder bewusst besser nicht?

LF: Ja, die meisten meiner Freunde sind Gamer, die ich auch durchs Gamen kennengelernt habe. Man trifft sich nur selten bei Events, weil man oft nicht aus derselben Region kommt. Aber dafür spielt man regelmässig zusammen. Das sind auch echte Freundschaften, die teilweise seit über zehn Jahren existieren und Freunde, auf die man sich verlassen kann.

EKO: «Gaming» bis zur Rente oder wie siehst du deinen Weg? Gibt es irgendwelche Einschränkungen, um den Beruf des «Gamers» ausüben zu können?

LF: Meine Karriere als eSportler in «Fortnite» ist leider schon vorbei. Nun versuche ich in «VALORANT» noch mal mein Glück. Ich bin mir aber bewusst, dass ich

das nicht für immer machen kann, denn im eSport ist es ähnlich wie in anderen Sportarten: Irgendwann wird man zu alt, um mit der Konkurrenz mithalten zu können. Zwar werden nicht die Knochen wund, sondern die Reflexe lassen nach. Aber es gibt viele andere Job-Möglichkeiten im Gamingbereich, wenn man in der Szene bleiben will. Beispielsweise als Coach oder als Angestellter in einer Org. Ausserdem versuchen viele Spieler – wie auch ich – neben ihrer eSport-Karriere einen erfolgreichen Social-Media-Kanal aufzubauen, um mehr Einnahmen zu erzielen und auch eine Absicherung für die Zukunft zu haben.

EKO: Wie schneiden die deutschen «Gamer» bzw. die Innovationskraft dieses Bereichs im internationalen Vergleich ab?

LF: In «Fortnite» sind die deutschen Spieler ganz oben mit dabei, wenn nicht sogar die Besten der Welt. In «VALORANT» hingegen spielt meines Wissens nach nur ein einziger Deutscher auf internationaler Ebene mit. Das kann daran liegen, dass der eSport in Deutschland nicht so gefördert wird oder die Mittel fehlen, um es für Talente lukrativ genug zu machen, eine Vollzeit eSport-Karriere in Erwägung zu ziehen. Bei «Fortnite» ist es anders, weil an den Turnieren immer jeder teilnehmen kann und dadurch talentierte Spieler die Aufmerksamkeit kriegen, die sie verdienen. Jedoch besteht hier aktuell das Problem, dass viele Cheater in den Turnieren mitspielen, da sie offen für alle sind.

EKO: Liam, vielen Dank für deine interessanten Einblicke. Als letzte Frage, was «spielst» du gern nach dem «Gamen»?

LF: Sehr gern! In meiner Freizeit spiele ich trotzdem Videospiele, weil es meine Leidenschaft ist und ich viel Spass daran habe. Am Wochenende spiele ich auch gerne Billard oder bei gutem Wetter Pétanque mit meiner Familie, um mal vom Bildschirm wegzukommen. Im Sommer liebe ich es, mit Freunden Tischtennis zu spielen. Danke für das Interview. Ich hoffe, ich konnte einen guten Einblick geben!

Das Interview führte Eberhard Johannes Koll.

Dieses und andere Interviews finden Sie auf swk.swiss/blog





Kinder als SpielPartner

Foto: © Aleksandar Nakic/istock

Als Therapeutin für Kinder mit Sprach- oder Rechen-schwächen wendete ich einmal mit einem Knaben die verschiedensten Rechenarten auf unterschiedlichen Niveaus an. Da nichts auf Echo stiess, liess ich mich schon fast davon überzeugen, dass der Knabe an einer sehr schweren Rechenschwäche leiden müsse.

Dann kam mir die Idee eines einfachen Spiels: Wir beide mussten abwechselungsweise die jeweils gewürfelten Punkte zusammenzählen. Wer zuerst 100 Punkte erreicht hatte, war Sieger.

Unerwartet und plötzlich kam Leben in den Knaben. Sich mit mir in einem Wettspiel zu messen, mobilisierte und motivierte ihn, sich anzustrengen und sein Bestes zu geben.

Die Freude am Spiel und sich messen zu wollen mit anderen sind uns wohl angeboren. Wir beobachten einander, lassen uns von anderen anspornen, möchten gleich gut sein wie sie (oder wenn möglich noch etwas besser ...).

Mit welcher Freude und mit welchem Stolz erfüllte es die Kinder jeweils, wenn sie in einem Spiel gegen mich gewinnen konnten! Bei ungleichen Spielpartnern, wie es sich bei Kindern mit Erwachsenen handelt, ist es besonders wichtig, Spiele zu wählen, bei denen nicht nur einzelne Fähigkeiten, sondern auch das Glück eine Rolle spielt, sodass alle Spielpartner die gleiche Chance haben, gewinnen zu können. Ist dies der Fall, sind die Kinder hoch motiviert und bieten beim Spiel alles ihnen zur Verfügung Stehende auf.

Im Spiel lassen sich den Kindern Dinge beibringen, wie es auf anderem Wege nicht oder kaum möglich wäre (siehe oben).

Beim Spielen werden zudem auch viele soziale Verhaltensweisen trainiert: Ich muss auf meine Spielpartner achten, Spielregeln beachten, kooperationsfähig sein, beobachten, wann ich an der Reihe bin, den Spielverlauf aufmerksam verfolgen und konzentriert und ausdauernd bei der Sache bleiben. Zu guter Letzt

muss ich auch noch lernen, eine Niederlage einzustecken, mich dadurch nicht entmutigen zu lassen, sondern es trotzdem wieder zu versuchen.

Auch uns Erwachsenen tut das Spielen mit Kindern gut: Es trainiert unser Hirn und verbessert unser Gedächtnis (siehe Memory). Zudem sind Kinder in ihrer

grossen Spielfreude, Fantasie und Originalität, in ihrer Unbeschwertheit und Leichtigkeit des Seins für uns eine Wohltat und ein grosses Vorbild.

Beim Spielen können sich Erwachsene und Kinder nochmals von einer anderen Seite kennen lernen und die gemeinsame Freude am Spiel vertieft die Beziehung und fördert das gegenseitige Vertrauen.

«Im Spiel lassen sich den Kindern Dinge beibringen, wie es auf anderem Wege nicht oder kaum möglich wäre»

Brigitte Hirzel
Redaktion





SWK auf dem PraiseCamp 2024

Sexualpädagogik – spielerisch leicht gemacht

Wir nehmen unsere Arbeit nie auf die leichte Schulter. Überzeugt sind wir jedoch, dass ein spielerischer Zugang hilfreich ist, um mit den Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und eine gewisse Leichtigkeit in die Themen Liebe, Beziehung und Sexualität zu bringen, die schambehaftet sein können.

Da dies für Lehrpersonen und Jugendleitende ohne Unterstützung eine Herausforderung ist, stellen wir unsere neuen Ideen und Materialien online zur Verfügung (swk.swiss/shop).

Darunter befindet sich zum Beispiel ein Markenspiel als Einstieg in die Themen «Sexualisierte Umwelt» und «Schönheitsideale». Oder auch unser Viereck-

spiel, das wir unter anderem am PraiseCamp 2024 mit Hilfe von grossen bunten Helium-Ballonen mit mehreren hundert Jugendlichen gespielt haben.

Dieses Spiel kann zu unterschiedlichen Themen angewendet werden, um verschiedene Ansichten zu thematisieren und einen respektvollen Umgang mit unterschiedlichen Erfahrungen und Überzeugungen zu üben.

Unser Grenzspiel eignet sich bestens, um bewusst zu machen, dass jeder andere Grenzen hat. Wer würde zum

Beispiel sein Badetuch mit einer fremden Person teilen oder sich trauen «Nein» zu sagen, wenn alle anderen im Raum «Ja» sagen?

«Ein spielerischer Zugang ist hilfreich, um mit den Jugendlichen ins Gespräch zu kommen, wenn es um Liebe, Beziehung und Sexualität geht...»

Stell deine Fragen rund um Liebe, Sex und Beziehung

fragdoch.ch
Alles rund um Liebe

swk.swiss/spenden ➔





Informiert bleiben

Abonnieren Sie unseren digitalen Newsletter und bleiben Sie so immer auf dem aktuellsten Stand, was alles beim SWK läuft.

www.swk.swiss/newsletter



Veranstaltungen besuchen

10. Mai 2025 in Aarau – SWK-Fest

15. November 2025 in Bülach – twogether Schulung

www.swk.swiss/schulungen



Mitglied werden

Möchten Sie unsere Vereinsarbeit unterstützen?
Wir freuen uns über Ihren Beitritt.

www.swk.swiss/mitgliedschaft



Spenden

Weil Menschen wie Sie hinter uns stehen, können wir jungen Menschen den Rücken stärken.

Vielen Dank für Ihr Mittragen!

IBAN CH63 8080 8009 8267 3703 6

BIC RAIFCH22

oder auf

www.swk.swiss/spenden



IMPRESSUM

Herausgeber:

Verein Schweizerisches
Weisses Kreuz
Laurenzenvorstadt 85
CH-5000 Aarau
+41 62 767 60 00
www.swk.swiss
info@swk.swiss

Redaktion:

Eberhard Johannes Koll (Ltg.),
Jonathan Eschmann, Ulrike
Weininger, Natascha Demierre,
Brigitte Hirzel, Sina Dummermuth

Erscheint: 4 × jährlich

Auf Bildbankbildern dargestellte Personen stehen in keinem Zusammenhang mit den redaktionellen Inhalten.

Abo-Bestellung per Post:

Schweizerisches
Weisses Kreuz
Laurenzenvorstadt 85
CH-5000 Aarau

Abo-Bestellung per Web:

www.swk.swiss/shop

Bringen Sie das SWK ins Spiel ...



Bestellen!



kostenlose Jasskarten