



22.08.2018 - 10:01 Uhr

LEGO Bericht zeigt: Spielen macht Familien glücklicher / Laut Kindern bleibt jedoch keine Zeit für Spaß und Spiel

Warum Spielen wichtig ist

Spielen beeinflusst uns und hilft beim Lernen ...



Über

95%

der Eltern sagen, dass Spielen essenziell für das Wohlbefinden und die Entwicklung ihrer Kinder ist

83%

der Kinder sagen, dass sie auf spielerische Weise besser lernen

93%

der Eltern sind der Ansicht, dass Spielen als Hilfsmittel für die Entwicklung von Kindern und das Lernen in Schulen eingesetzt werden sollte



Spielen beeinflusst Familien...

Familien, die

+5 Stunden

pro Woche gemeinsam spielen, sind glücklicher als Familien, die

-5 Stunden

pro Woche gemeinsam spielen (88 % versus 75 %)

93%

der Kinder sagen, dass sie das Spielen mit ihren Eltern glücklich macht

95%

der Eltern sagen, dass das Spielen stärkere Familienbindungen schafft und die Kommunikation fördert

Spielen erlaubt uns abzuschalten...

86%

der Eltern sagen, dass Spielen ihnen hilft, sich vom Stress des Alltags zu erholen und sich zu entspannen



87%

der Kinder sagen, dass Spielen ihnen erlaubt, sich zu entspannen und von der Schule abzuschalten

Es bereitet uns auch ... vor ...

82%

der Eltern sind der Ansicht, dass Kinder, die mehr spielen, in der Ausbildung und im



Kinder haben die Antwort: Fließendes Spielen

Durch den LEGO® Play Well Report wurde entdeckt, dass Kinder Pioniere einer neuen Art des „Fließenden Spielens“ sind, bei der sie reale, imaginäre und digitale Spielerlebnisse nahtlos miteinander verbinden, um die Zeit und den Raum, die ihnen zur Verfügung stehen, optimal zu nutzen.

Eine auf „Fließendes Spielen“ ausgerichtete Geisteshaltung wird uns allen helfen, lustige neue Möglichkeiten dafür zu finden, der Spielzeit mehr Bedeutung einzuräumen und sie zu schützen.

München/Billund (ots) -

Durch gemeinsames Spielen sind Familien glücklicher, enger miteinander verbunden und weniger gestresst. Wobei mehr als ein Drittel der Befragten (38 %) zugeben, dass es ihnen aufgrund eines vollen täglichen Terminkalenders - sowohl bei Eltern als auch bei Kindern - schwerfällt, sich Zeit zum Spielen zu nehmen. Das ist das Ergebnis einer aktuellen Studie, die heute von der LEGO Gruppe veröffentlicht wurde.

Für den LEGO® Play Well Report wurden fast 13.000 Eltern und Kinder in neun Ländern befragt, um zu verstehen, welchen Stellenwert das Spielen heute in Familien einnimmt, und um eine Diskussion über dessen Wichtigkeit anzuregen.

Der Bericht zeigt einen deutlichen Zusammenhang zwischen der Zeit, die Familien mit gemeinsamem Spielen verbringen, und der grundsätzlichen Zufriedenheit innerhalb der Familie auf. So gaben neun von zehn Familien (88 %), die fünf Stunden oder länger pro Woche zusammen spielen, an, glücklich zu sein. Von den Familien, die weniger als fünf Stunden lang spielen, bezeichneten sich nur sieben von zehn (75 %) als glücklich.

Grundsätzlich bleibt jedoch immer weniger Zeit zum Spielen. Fast ein Drittel (30 %) aller befragten Familien verbringen weniger als fünf Stunden pro Woche beim gemeinsamen Spielen. Zehn Prozent der befragten Familien spielen sogar weniger als zwei Stunden.

Selbst wenn Familien miteinander spielen, geben sechs von zehn Eltern (61 %) zu, dass sie sich oft von anderen Dingen wie Arbeit, Haushalt und dem stets präsenten Smartphone ablenken lassen. Besonders bedenklich ist zum einen, dass eines von fünf Kindern

(17 %) sagt, dass es zu beschäftigt ist, um zu spielen, bzw. dass es keine Zeit zum Spielen übrig hat. Zum anderen wünschen sich vier von fünf Kindern (81 %), dass ihre Eltern mehr mit ihnen spielen.

Familienexpertin und Autorin Jessica Joelle Alexander stellt fest: "Gemeinsames Spielen ist für Kinder wie Eltern ein fundamentaler Grundstein des Familienlebens. Aber: Durch das modern gestaltete Leben ist man viel beschäftigter als sonst, und es wird mehr Wert auf formelle Bildung sowie strukturierte Aktivitäten gelegt, sodass Familien leicht vergessen, sich Zeit für das gemeinsame Spiel zu nehmen. Angesichts der positiven Wirkungen, die es auf unser Wohlbefinden und unsere Zufriedenheit hat, sollte Spielen in Familien die allerwichtigste ‚Hausaufgabe‘ überhaupt sein."

Der Bericht belegt einen Generationswandel im Spielverhalten und die damit verbundenen Bedenken. Während Eltern sich nach wie vor Sorgen um die Sicherheit beim digitalen Spielen machen (88 %), sind Kinder die Vorreiter bei einer neuen Art des "fließenden Spielens". Dabei gehen im natürlichen Spiel reale Welt, Fantasie und digitale Erlebnisse nahtlos ineinander über. Für Kinder ist das einfach Spielen.

Durch den Bericht wird deutlich, dass die zunehmende Integration von digitalen Komponenten nicht auf Kosten des traditionellen gemeinsamen Spielens geht, da die meisten Kinder (81 %) immer noch lieber mit ihren Eltern spielen als allein. Drei von vier Kindern (72 %) spielen zudem lieber mit ihren Freunden im selben Zimmer als online. Trotz ihrer Bedenken lassen Eltern erkennen, dass sie die Denkweise ihrer Kinder allmählich adaptieren. Mehr als die Hälfte (59 %) glauben, dass Technologie die Familie enger zusammenbringen kann, und drei von vier (77 %) sind der Meinung, dass digitales Spielen kreativ sein kann.

Dr. Elena Hoicka, Lehrbeauftragte für Schulpsychologie an der Universität Bristol, meint: "Während viele Eltern das Gefühl haben, dass die Vorliebe ihrer Kinder für das digitale Spiel anderen Betätigungen, die die Eltern als besser erachten (typischerweise traditionelle Aktivitäten), im Wege steht, ist es in Wirklichkeit so, dass sich die beiden nicht gegenseitig ausschließen müssen. Stärker als in früheren Generationen sehen die Kinder von heute die digitale und die reale Welt als Teile eines großen, zusammenhängenden Spielraums. Auch Eltern müssen diese flexible Einstellung ihrer Kinder adaptieren, um die Zeit des gemeinsamen Spiels in der Familie optimal zu nutzen."

Dass Kinder beim Spielen lernen, ist für Eltern unbestritten. Fast alle (95 %) glauben, dass Spielen essenziell für das Wohlbefinden des Kindes ist und eine unerlässliche Lernhilfe darstellt. Vier von fünf (82 %) denken, dass Kinder, die mehr spielen, zukünftig in Schule und Studium sowie bei der Arbeit erfolgreicher sein werden.

Die befragten Eltern betrachten spielerisches Lernen außerdem als die wichtigste Lerntechnik (76 %) - vor dem Lesen (67 %), dem Schulunterricht (55 %), der Interaktion mit Freunden (65 %) und dem Surfen im Internet (22 %). Und was noch wichtiger ist: Vier von fünf Kindern (83 %) stimmen zu, dass sie besser auf spielerische Weise lernen.

Erwachsene und Kinder empfinden gleichermaßen die Vorteile des gemeinsamen Spielens. Eltern sagen, dass Spielen gut für ihr eigenes Wohlbefinden (91 %) und ihre Glückseligkeit (72 %) ist und dass es ihnen sogar hilft, sich entspannter (86 %) und ihren Kindern noch stärker verbunden (64 %) zu fühlen. Fast alle befragten Kinder gaben an, dass sie Spielen glücklich macht (93 %) und dass es ihnen hilft, sich nach einem langen Schultag zu entspannen (87 %).

Julia Goldin, CMO der LEGO Gruppe, fasst zusammen: "Das Schöne am Spielen ist, dass es sich mit jeder Generation verändert und weiterentwickelt, der grundsätzliche Stellenwert des Spielens und die daraus resultierenden Vorteile aber immer erhalten bleiben. Dieser Bericht zeigt, dass die Digitalisierung mehr Möglichkeiten für immersives Spielen bietet. Wir werden weiter daran arbeiten, digitale und physische Erfahrungen für Kinder nahtlos beim LEGO Spiel miteinander zu verbinden, damit diese auch weiterhin vom spielerischen Lernen profitieren können. Spielen ist und bleibt für Kinder unerlässlich, und es ist unsere Aufgabe, Eltern dabei zu helfen, ihren Kindern die bestmöglichen Spielerfahrungen zu bieten und dabei der Spielzeit mehr Bedeutung einzuräumen."

Den vollständigen LEGO Play Well Report 2018 einschließlich der Ergebnisse nach Ländern finden Sie unter <https://www.lego.com/aboutus/media-library>

Informationen in deutscher Sprache finden Sie unter www.LEGOnewsroom.de

Für weitere Informationen nutzen Sie bitte folgende Mailadresse: media@LEGO.com

Der LEGO Play Well Report:

Ein globaler Bericht der LEGO Gruppe zum Thema Spielen, der die Sichtweisen von Eltern und Kindern zu den Vorteilen des gemeinsamen Spielens in der Familie, den Vorlieben von Kindern beim Spielen, Kompetenzen für die Zukunft, digitaler Sicherheit von Kindern und spielerischem Lernen präsentiert. Alle Ergebnisse des Berichts stammen - sofern nicht anders angegeben - von insgesamt 9.249 Eltern mit Kindern im Alter von 1,5 bis 12 Jahren und von 3.723 Kindern im Alter von 5 bis 12 Jahren, die zwischen Februar und März 2018 in einer 20-minütigen quantitativen Online-Umfrage in neun Ländern (China, Dänemark, Frankreich, Deutschland, Mexiko, Russland, Saudi-Arabien, Großbritannien und den USA) befragt wurden.

Der Bericht stützt die Mission der LEGO Gruppe, die Baumeister von morgen durch Spielen zu inspirieren und zu fördern. Die Erkenntnisse verdeutlichen nicht nur die Relevanz des Spielens. Vielmehr dienen sie als Hilfsmittel für Familien und Kinder, dem Spielen trotz voller Terminpläne wieder mehr Zeit und Raum und damit größere Bedeutung innerhalb des Familienlebens einzuräumen.

Über die LEGO Gruppe:

Die LEGO Gruppe ist ein Familienunternehmen in Privatbesitz mit Firmensitz in Billund, Dänemark, und Hauptniederlassungen in Enfield, USA, London, UK, Shanghai, China, und Singapur. Das Unternehmen wurde im Jahr 1932 von Ole Kirk Kristiansen gegründet und ist heute, nicht zuletzt durch den weltberühmten LEGO Stein, einer der weltweit führenden Spielwarenhersteller.

Getreu dem Leitsatz "Only the best is good enough" setzt sich das Unternehmen für die Entwicklung von Kindern ein und fördert und inspiriert die "Baumeister von morgen" durch kreatives Spielen und gleichzeitiges Lernen. LEGO Produkte werden auf der ganzen Welt verkauft und können online unter www.LEGO.com entdeckt werden. Weitere Informationen zur LEGO Gruppe, unseren finanziellen Ergebnissen und unserem sozialen Engagement finden Sie unter <http://www.LEGO.com/aboutus>.

Kontakt:

Für Anfragen in englischer Sprache:
Kathrine Bisgaard Vase
Senior Manager, Corp. Communications
Corporate Communications
Tel.: +45 88343 064
E-Mail: media@LEGO.com

Für Anfragen in deutscher Sprache:
Christoph Offenberg
Brand Relations D/A/CH
E-Mail: Presse@LEGO.com

Medieninhalte



LEGO® Play Well Report © The LEGO Group. Weiterer Text über ots und www.presseportal.de/nr/65052 / Die Verwendung dieses Bildes ist für redaktionelle Zwecke honorarfrei. Veröffentlichung bitte unter Quellenangabe: "obs/LEGO GmbH"

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100015555/100818956> abgerufen werden.