

LEGO® Play Well Report Ergebnisse Deutschland

Für den LEGO® Play Well Report haben wir Eltern und Kinder zum Thema Spielen befragt – darüber, was gutes Spielen heute ausmacht und was für Hindernisse es gibt.

Spiele ist wichtig für Kinder und Eltern

Die Mehrheit der befragten deutschen Eltern (97 %) ist der Meinung, dass Spielen für die Entwicklung und die Zufriedenheit des Kindes von entscheidender Bedeutung ist. Aber auch Eltern profitieren vom Spiel mit ihren Kindern, vor allem, um vom Alltag loszulassen und sich zu entspannen (82 %). Außerdem genießen die befragten Eltern insbesondere, dass sie beim Spielen aus sich herausgehen und Quatsch machen (92 %) sowie sich kreativ ausleben (90 %) können. Den größten Vorteil sehen sie jedoch in der Stärkung der Eltern-Kind-Bindung durch die gemeinsam verbrachte Zeit (96 %). Und auch neun von zehn Kindern in Deutschland bestätigen: Gemeinsam mit ihren Eltern zu spielen macht sie glücklich (93 %). Zudem hilft es ihnen, sich zu entspannen und nach der Schule abzuschalten (89 %).

Tabelle 1: Positive Effekte des gemeinsamen Familienspiels auf die Eltern

	Weltweit	Deutschland
Stärkung der Eltern-Kind-Bindung	96 %	96 %
Möglichkeit, die Kreativität auszuleben	90 %	90 %
Gemeinsam das Spiel genießen	89 %	87 %
Fokussierung auf wichtige Dinge im Leben	89 %	83 %
Vom Alltag loslassen und entspannen	86 %	82 %
Möglichkeit, Quatsch zu machen	86 %	92 %
Vom Alltag loslassen und entspannen	84 %	80 %

Frage: Bitte sehen Sie sich die nachfolgenden Aussagen an. Inwieweit stimmen Sie jeweils zu bzw. nicht zu, dass das gemeinsame Spielen als Familie den folgenden Nutzen haben kann? Top 7 Antworten der deutschen Eltern.

Eine Hürde fürs Spielen: der tägliche Zeitmangel

In vielen deutschen Familien fehlt jedoch die Zeit zum gemeinsamen Spielen. In knapp jeder vierten Familie wird weniger als fünf Stunden pro Woche gemeinsam gespielt, also nicht mal 43 Minuten täglich. 11 % der Familien hierzulande verbringen sogar weniger als zwei Stunden wöchentlich (17 Minuten pro Tag) mit gemeinsamem Spiel. Damit waren die befragten Eltern nicht zufrieden, denn 37 % haben angegeben, dass sie nicht genug Zeit zum Spielen haben.

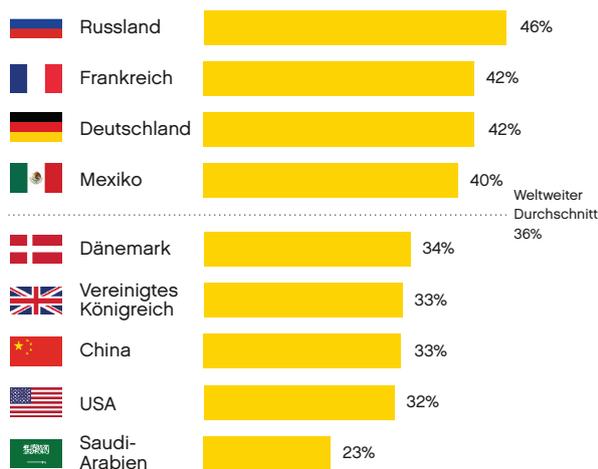
Tabelle 2: Zeit pro Woche, die Familien für gewöhnlich mit gemeinsamem Spiel verbringen

	Gesamt > 5 Std./ Woche	Gesamt < 5 Std./ Woche
 Weltweit	69%	30%
 Deutschland	64%	35%
 Frankreich	50%	49%
 Dänemark	59%	38%
 Vereinigtes Königreich	73%	26%
 Russland	55%	44%
 USA	81%	18%
 Mexiko	76%	24%
 China	88%	11%
 Saudi-Arabien	75%	23%

Frage: Wie viel Zeit verbringt Ihre Familie in einer typischen Woche damit, gemeinsam zu spielen? Zu 100 % fehlende Prozentwerte sind Rundungsdifferenzen.

Fehlende Zeit ist für Eltern in Deutschland der Hauptgrund, weshalb sie zu wenig mit ihren Kindern spielen. 37 % investieren zu wenig Zeit in das gemeinsame Spiel, und bei 42 % fehlt es an Freizeit dafür. Fast jeder Zweite (48 %) lässt sich zudem durch Smartphone, E-Mails oder tägliche Haushaltsaufgaben leicht vom Spiel mit den Kindern ablenken.

Tabelle 3: Anteil der Eltern, die sagen, dass Zeitmangel die größte Hürde für mehr Spielzeit sei

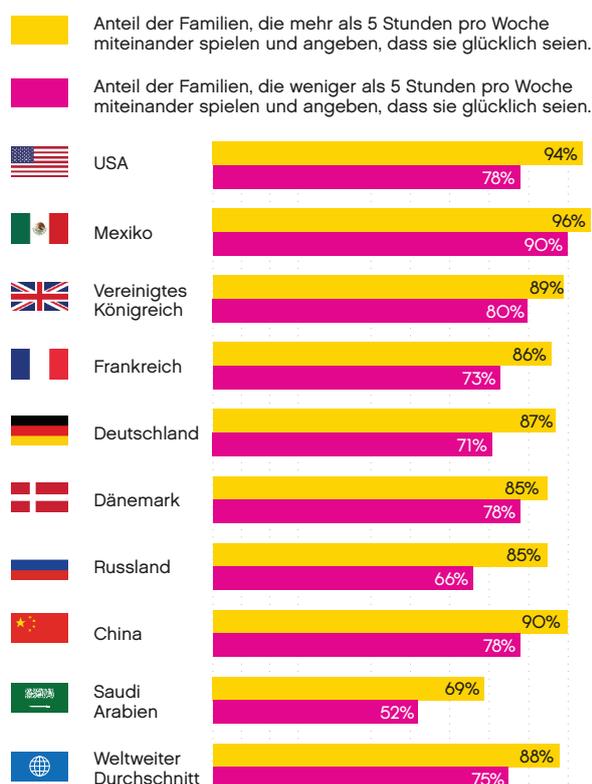


Frage: Welche der Umstände halten Sie Ihres Erachtens nach ggf. davon ab, häufiger als Familie miteinander zu spielen?

Gemeinsame Spielzeit fördert das Familienglück

Familienglück wird durch viele Einflussfaktoren bedingt. Die Studie zeigt: Zeit für gemeinsames Spiel gehört dazu und hat positive Auswirkungen auf das Glück in der Familie. In Familien, die pro Woche fünf Stunden oder mehr ins gemeinsame Spiel investieren, liegt die Zufriedenheit bei 87 %. Sinkt die Spielzeit unter fünf Stunden wöchentlich, sinkt damit auch das Glücksgefühl in der Familie auf 71 %.

Tabelle 4: Familienglück im Zusammenhang mit gemeinsamer Spielzeit



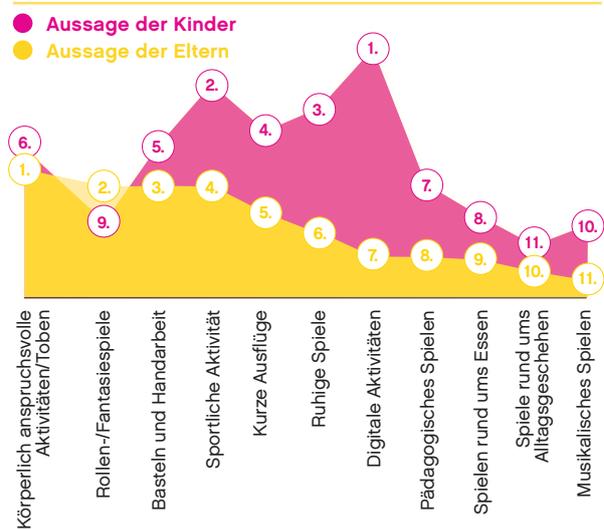
Frage: Wie glücklich und zufrieden sind Sie als Familie im Allgemeinen?

Die digitale (Spiel-)Kluft

Grundsätzlich steht bei Kindern weltweit sowohl digitaler als auch haptischer Spielspaß hoch im Kurs. Eltern dagegen trennen die verschiedenen Spielformen stark und bevorzugen für ihre Kinder hauptsächlich nicht digitale Spielarten. Aktivitäten wie Fangen oder Ballspielen haben bei den befragten Eltern klar den Vorrang.

Wie viel Zeit die Kinder mit Digitalangeboten verbringen, ist allerdings je nach Nationalität unterschiedlich. Während Kinder aus den USA oder Dänemark im Durchschnitt 51 Minuten pro Tag surfen oder online spielen dürfen, kommen Kinder in Deutschland auf rund 33 Minuten.

Tabelle 5: Lieblingsspielaktivitäten von Eltern und Kindern



Frage/Eltern: Bitte denken Sie nun einmal an Ihre eigene Kindheit zurück. Welche Arten von Spielen haben Ihnen als Kind am meisten Spaß gemacht?
Frage/Kinder: Welche der angeführten Dinge tust du am liebsten?

Die von uns befragten Eltern in Deutschland sehen die Digitalisierung im Kinderzimmer im weltweiten Vergleich besonders kritisch. Auch bezweifeln vier von zehn Eltern hierzulande, dass digitales Spielen kreativ sein kann – der zweithöchste Wert im internationalen Vergleich.

Die Kinder von heute spielen jedoch anders und trennen nicht mehr zwischen digitaler und physischer Welt. Diese Art zu spielen nennen wir Fluid Play. Beim Fluid Play gehen haptisches Spiel, Fantasie und digitale Erlebnisse nahtlos ineinander über. Denn für Kinder ist Spielen einfach Spielen.



Tabelle 6: Durchschnittliche Zeit, die Kinder mit digitalen Technologien verbringen im internationalen Vergleich

	Aufgewendete Zeit pro Kind für digitales Spiel	
	Stunden/Woche	Minuten/Tag
 USA	5:54	51
 Dänemark	5:54	51
 Saudi-Arabien	5:36	48
 Vereinigtes Königreich	5:18	45
 Mexiko	4:36	39
 China	4:18	37
 Frankreich	4:18	37
 Russland	4:12	36
 Deutschland	3:48	33

Frage: Bitte denken Sie nun an eine typische Woche. Wie viel Zeit verbringt Ihr Kind in einer solchen Woche mit Umgang mit Technik und Technologie (z. B. Spielekonsolen, Computerspiele)?

Spielen und die kindliche Entwicklung

Die meisten deutschen Eltern sind der Meinung, dass Spielen ein effektives Hilfsmittel zum Lernen ist. Acht von zehn Eltern sagen: Spielend lernen Kinder besonders gut und können wichtige Kompetenzen wie Selbstvertrauen, selbstständiges Denken oder Kommunikationsfähigkeit besser ausprägen.

Kreativität spielt für die Studienteilnehmer hingegen eine eher untergeordnete Rolle für individuellen Erfolg und Wohlbefinden. Neun von zehn Eltern sind zwar der Meinung, kreative Beschäftigung sei wichtig, doch nur zwei Drittel glauben, dass sich Kreativität auch vermitteln lässt.

Insgesamt setzen Eltern in Deutschland relativ hohe Lernerwartungen in das Spiel ihrer Kinder. Zwar sagen Kinder vergleichsweise selten (13 %), dass sie nicht genug Zeit zum Spielen haben. Allerdings dürfen nur 41 % der Kinder hierzulande, und damit rund ein Drittel weniger als im internationalen Vergleich (62 %), nach eigener Aussage auch mal nur zum Spaß und ohne Lernerwartung ihrer Eltern spielen.

Fazit:

Das Spielen verändert sich und steht mehr als je zuvor unter Druck – weil Familien weniger Zeit zum Spielen haben und weil die digitale Kluft zwischen Kindern und Eltern gemeinsames Spielen verhindern kann. Daher sollten alle dem Spielen Priorität einräumen und diese Hürden überwinden. Denn mehr gemeinsame Spielzeit führt zu glücklicheren Familien. Eltern und Kinder profitieren gleichermaßen vom Spielen.



Für den LEGO® Play Well Report wurden insgesamt knapp 13.000 Eltern sowie Kinder im Alter von fünf bis zwölf Jahren in Europa, Nordamerika und Asien zum Thema Spielen befragt – darunter 1.024 Eltern und 414 Kinder aus Deutschland. Der Bericht untersucht die Sichtweisen von Eltern und Kindern zu den Vorteilen des gemeinsamen Spielens in der Familie, den Vorlieben von Kindern beim Spielen, zu Kompetenzen für die Zukunft, digitaler Sicherheit von Kindern und spielerischem Lernen. Alle Ergebnisse des Berichts stammen – sofern nicht anders angegeben – von 9.249 Eltern mit Kindern im Alter von 1,5 bis zwölf Jahren und von 3.723 Kindern im Alter von fünf bis zwölf Jahren, die zwischen Februar und März 2018 in einer Online-Umfrage in neun Ländern (China, Dänemark, Frankreich, Deutschland, Mexiko, Russland, Saudi-Arabien, Vereinigtes Königreich und den USA) befragt wurden.