

chEERS Games: Die Spiele der Gefühle

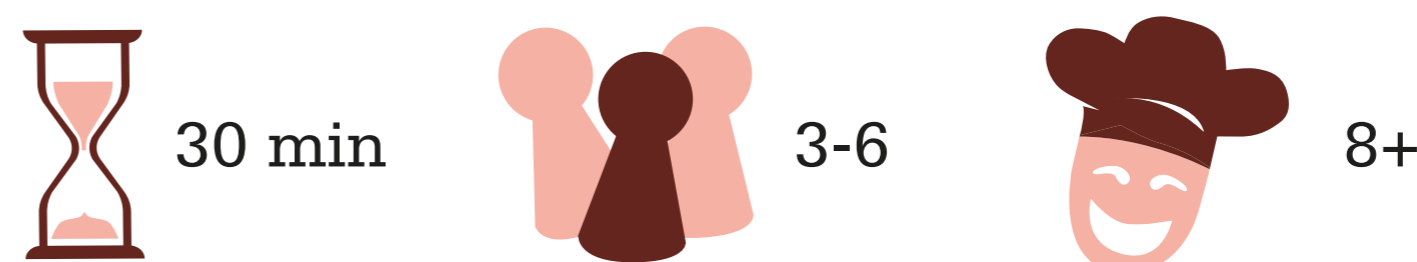
Die Küche der Emotionen. Testen Sie Ihre emotionalen Fähigkeiten in der Küche der Emotionen anhand verschiedener Gerichte, die mit Emotionen gewürzt sind! Als Chefkoch/Chefköchin kreieren Sie Gerichte mit Hinweisen, die mit emotionalen Situationen verbunden sind. Als Gastronom/in müssen Sie das Rezept anhand der Gewürze (Emotionen) und Utensilien (Strategien zur Regulierung von Emotionen) erraten. In diesem Spiel testen Sie Ihre Fähigkeiten: Das Unterscheiden, die Regulierung und das Verstehen Ihrer eigenen Emotionen und diejenigen der anderen Mitspieler/innen.



Da ist ein Käfer in meinem Burger



Im **Theater der Emotionen** stellen Sie Ihr Potenzial unter Beweis, indem Sie Emotionen ausdrücken und auch erkennen! Als Schauspieler/in müssen Sie einen Text vorsprechen und dabei eine Emotion in Ihrem Gesicht, Ihrer Stimme und Ihrer Gestik ausdrücken. Als Zuschauer/in dürfen Sie erraten, welche Emotion der/die Schauspieler/in ausdrückt.



Emotionen und Spiele

- Emotionale Kompetenzen (wie die Regulierung, das Erkennen, Differenzieren und das Verstehen von Emotionen) spielen eine wichtige Rolle für Kinder und Jugendliche und beeinflussen ihre akademischen Leistungen und ihr sozio-emotionales Leben. Die Förderung dieser Fähigkeiten kann zu ihrer Widerstandsfähigkeit und ihrem Anpassungsvermögen beitragen und sie vor der Entwicklung von psychischen Störungen schützen.
- Gesellschaftsspiele sind ein aktives Lernmittel, das:
 - positive Emotionen (z. B. Spass, Stolz) anregt
 - Interesse und Motivation weckt
 - die Möglichkeiten bietet, neue Verhaltensweisen in einem sicheren Umfeld zu erforschen.

Es gibt jedoch nur wenige Studien, die sich mit der Entwicklung von Lernspielen mit anerkannter Qualität (z. B. Spielmechanik, Spielerfahrung) beschäftigen.

Unsere Forschungsziele

Entwicklung von Gesellschaftsspielen zu Emotionen auf der Grundlage theoretischer und empirisch validierter Erkenntnisse, um die emotionalen Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen zu fördern.

Bewertung der neuen Spiele:

- Den Zusammenhang zwischen der Spielleistung und den mit Standardinstrumenten gemessenen emotionalen Kompetenzen erforschen.
- Die Durchführbarkeit und Auswirkungen der chEERS Games auf die sozio-emotionalen Kompetenzen im schulischen Kontext bei Jugendlichen mit Schwierigkeiten untersuchen.

Auteure-s : Alexandra Zaharia, David Sander & Andrea Samson
Illustrations : Sophie Gagnebin
Design graphique : Nathan Jucker

Edition & production :
chEERS Games & Johan Jaquet pour Entrée de Jeux



fernuni.ch/psychologie/forschung/cheerslab

Prof. Dr. Andrea Samson & Alexandra Zaharia

chEERS Lab (Swiss Emotion Experience, Emotion Regulation and Support Laboratory)

✉ emotion@unidistance.ch



Universitäres Institut akkreditiert nach HFKG
Institut universitaire accrédité selon la LEHE