

# JUST FOR FUN

AXEL DAMMLER

Eigentlich ist Spielen für Kinder ja kein Spaß, sondern harte Arbeit. Beim Spielen lernen sie alles, was sie für ihr Leben benötigen, von ihren motorischen Fähigkeiten bis hin zur Sprache oder Sozialkompetenz. Und trotzdem muss nicht jedes Spielzeug pädagogisch wertvoll sein oder eine sinnvolle Funktion haben: Kinder müssen sich auch mal davon erholen können (und dürfen!), ständig die Welt zu erobern...

*Kids make play look easy, but actually they are really pushing themselves. Through play, they learn everything they need for life, from dexterity and language through to social skills. But this does not mean that every toy has to be educational or have a useful function. Children must also be able (and allowed) to take the odd break from conquering the world...*





Das Gleiche gilt für uns Erwachsene: Auch wir brauchen mal eine Auszeit von unserer Arbeit und all den Verpflichtungen, die uns tagtäglich durch das Leben treiben. Wer genießt es nicht, manchmal Dinge „just for fun“ zu tun? Einfach nur, weil es uns Spaß macht?

Weil der Druck im Alltag beständig ansteigt, wird das Bedürfnis nach solchen Auszeiten bei Kindern und Erwachsenen immer größer – und damit auch der Wunsch nach passendem Spielzeug: Produkte, die nicht mehr wollen, als Freude zu bereiten. Der Spielzeugmarkt greift diese Entwicklung auf: Eine stetig wachsende Zahl an entsprechenden Neuentwicklungen zeigt, dass Spielzeug heute nicht mehr immer nur fordern und fördern, sondern auch mal „nur“ entspannen und entlasten soll. Und dabei sind Glücksgefühle, lautes Lachen oder auch nur ein kleines Grinsen die mächtigsten Helfer, die man sich vorstellen kann.

Dieses Marktphänomen fasst der Trend „Just for Fun“ zusammen: Spielzeug für Jung und Alt, bei dem es immer und ausschließlich „nur“ darum geht, Spaß zu haben – egal ob allein oder zusammen mit Freunden, ob nur für ein paar Minuten oder immer wieder, ob Zuhause oder unterwegs.

Manchmal sind es Spielzeuge, mit denen man sich gedankenverloren selbst beschäftigen kann, Dinge, die man sammelt, weil sie einfach nur schön sind, pure Albernheiten oder Spiele ohne Regeln und Ziele, die das Miteinander mit den Freunden feiern. Das alles mögen auf den ersten Blick vielleicht keine ausgesprochen sinnvollen Beschäftigungen sein, doch sind sie im Gegenteil sogar alles andere als sinnlos: Es sind notwendige Pausen für den Geist und die Seele! Diese Spiele und Spielzeuge bieten die Möglichkeit, sich durch die Freude an der Sache zu regenerieren und damit auch wieder fit zu machen für die Herausforderungen der Zeit.

Produkte des Trends „Just for fun“ erkennt man daher ganz einfach am glücklichen Lächeln im Gesicht der Spieler. Oder aber an der Frage „Wozu soll das denn gut sein?“ – gestellt von Menschen, die die entspannende und befreiende Wirkung dieser Spielzeuge vielleicht nur noch nicht selbst erlebt haben.

*And the same holds for us adults. We also need timeouts from work and all of the responsibilities heaped on us in everyday life. Who doesn't enjoy just doing things sometimes for the fun of it? Just because it makes us feel good?*

*With the ever-increasing pressures of modern life, the need for such downtime will become all the greater for children and adults – and along with it their desire for the right toys: products simply designed to offer enjoyment. The toy market has taken note of this trend. The rising number of related innovations shows that toys no longer need to necessarily challenge and advance children but should also sometimes “just” help them relax and unwind. And happy feelings, loud laughter and even little grins are unimaginably powerful when it comes to this.*

*The “Just for Fun” trend captures this market phenomenon: toys for the young and old which have been designed to “just” offer us a fun factor – whether on our own or with friends, for a few minutes or again and again, at home or on the move.*

*These can be toys which keep us occupied and distracted, things we collect simply because we like how they look, wonderfully silly objects or games without rules or objectives, simply for having a great time together with friends. While these might not initially sound like particularly productive pursuits, there is method to this madness: breaks are good for the mind and soul! These games and toys allow us to recharge our batteries through our enjoyment of them, so that we are ready to face the challenges of modern life again afterwards.*

*That is why products in the “Just for Fun” trend can be very simply recognised by the happy smiles on players' faces. Or the question, “But what's the point of that?” – posed by people who simply may not yet have experienced for themselves how relaxing and freeing it can be to play with such toys.*

