

Grundschule Langengeisling in Erding erhält Spielzimmer!



Bundesweite Initiative „Spielen macht Schule“ stattet die Grundschule in Langengeisling mit einem Spielzimmer aus.

Die Grundschule Langengeisling hat dank ihres originellen und durchdachten Konzepts eine komplette Spielwarenausstattung für ein Spielzimmer gewonnen. Die Initiative „Spielen macht Schule“ fördert so das klassische Spielen an Schulen, denn: Spielen macht schlau!

„Spielen und Lernen sind keine Gegensätze! Darum sind gute Spiele eine wichtige Ergänzung des schulischen Bildungsangebots. Kinder unterscheiden nicht zwischen Lernen und Spielen, sie lernen beim Spiel“, so Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer, ZNL Ulm.

Die Grundschule Langengeisling hat sich an dem diesjährigen Aufruf der Initiative beteiligt und ein pädagogisches Konzept eingereicht, in dem sie ihre Ideen und Vorstellungen rund um ein Spielzimmer in ihrer Schule vorstellt. Insgesamt gibt es in diesem Jahr **201** Gewinner in allen 16 Bundesländern.

Die Initiative „Spielen macht Schule“ wurde vom Verein Mehr Zeit für Kinder und dem ZNL Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen ins Leben gerufen. Unterstützt wird die Initiative, die in diesem Jahr zum 15. Mal ausgeschrieben wurde, von den 16 Kultusministerien. Um ein Spielzimmer für ihre Schule zu gewinnen, hatten die Grundschulen **bis Juni 2021** Zeit, ihre individuell erarbeitete Bewerbung an den Verein Mehr Zeit für Kinder zu schicken. Die besten Konzepte wurden von einer Jury prämiert und die Einrichtung der Spielzimmer erfolgte im Anschluss. Die Spielwaren werden von den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbandes der Spielwarenindustrie e.V. (DVSI) kostenlos zur Verfügung gestellt.

Mit den Gewinnern aus diesem Jahr gibt es nun **bundesweit über 2.800** spielende Schulen. Weitere Informationen zur Initiative, den pädagogisch geprüften Spielwaren und Teilnahmemöglichkeiten gibt es im Internet unter: www.spielen-macht-schule.de.

Hintergrund:

Hintergrund des Projektes sind die Erkenntnisse der modernen Hirnforschung. Sie zeigen, dass aktive Erfahrungen mit haptischen und visuellen Reizen, wie sie das klassische Spielzeug bietet, förderlicher sind als die passive Erfahrungsvermittlung, wie sie durch das Fernsehen stattfindet. Schon Kinder im Grundschulalter sind dem ständig wachsenden Einfluss von Bildschirmmedien wie Internet, PC-Spielen und Konsolen ausgesetzt. Bewegung und Kreativität, wichtige Faktoren für die kindliche Entwicklung, bleiben dabei auf der Strecke. Dem immer stärker werdenden Einfluss der Bildschirmmedien möchte die Initiative „Spielen macht Schule“ entgegenwirken.

SPIELEN MACHT SCHULE

Eine Initiative des ZNL TransferZentrums für Neurowissenschaften und Lernen und des Mehr Zeit für Kinder e.V.
Gesponsert von den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbandes der Spielwarenindustrie e.V. (DVSI).