



## ***Spielen macht Schule:***

**„Es lohnt sich! Es lohnt sich! Es lohnt sich!“**

**Der DVSI, das Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen und der Mehr Zeit für Kinder e.V. blicken als Initiatoren des Gemeinschaftsprojekts *Spielen macht Schule* auf eine erfolgreich abgeschlossene Pilotphase zurück. Die nächste Projektstufe beschreiten sie im Januar.**

Frankfurt am Main, 8. November 2007. „Das wünsche ich mir zu Weihnachten!“ – diesen Satz hören Lehrer in einigen hessischen Schulen seit mehreren Wochen häufig. Zu verdanken ist das der Initiative *Spielen macht Schule* des ZNL – Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen in Ulm, des Mehr Zeit für Kinder e.V. und des DVSI. In der Pilotphase des Gemeinschaftsprojekts wurden zunächst zehn hessische Grundschulen für sie kostenlos mit Spielen ausgestattet. Einem zuvor eingereichten Konzept entsprechend sollten die Spiele ab dem neuen Schuljahr sinnvollen Eingang in den Schulbetrieb finden.

Wie das die einzelnen Schulen umsetzen, darüber informierten sich ZNL und Mehr Zeit für Kinder Ende Oktober bei einer zweitägigen Tournee durch alle zehn Grundschulen im Kreis Darmstadt-Dieburg, dem Wetterau- und dem Hochtaunuskreis. Befragt wurden Schulleiter und Lehrer dabei auch nach Optimierungsansätzen, um aus der Pilotphase wichtige Rückschlüsse für die zweite Stufe der Initiative ziehen zu können. Für Januar 2008 ist die Ausweitung der *Spielen macht Schule*-Idee auf weitere Bundesländer geplant: Mehr als 6.000 Schulen werden dann zur Teilnahme eingeladen und erhalten dabei auch eine Liste der verfügbaren Spielwaren. Bis 2010 sollen bundesweit rund 800 Schulen mit einem Spieleszimmer ausgerüstet sein.

*Piratissimo* und *Ubongo*, *Logeo* und *Architecto* – die Spielnamen gehen Lehrern und Schülern leicht von den Lippen. Aber auch bekanntere Spiele finden großen Anklang: ob Springseile oder Stelzen, Playmobil Arche oder Bagger von Bruder, Puzzles oder Scrabble. Dabei haben viele Kinder in den letzten Wochen erst richtig Bekanntschaft beispielsweise mit Tisch- und Gesellschaftsspielen gemacht. „Die gelernte Spielkultur in der Familie ist entscheidend“, konstatiert Schul-Sozialarbeiter Manfred Becker, der mit den neuen Spielen regelmäßig eine Spiele-AG organisiert. „Migrantenkinder spielen zu Hause eher unter sich, weniger mit den Eltern. Eine ganze Reihe von Kindern in der Spiele-AG können noch nicht mal die Karten richtig halten. Viele können kaum ruhig sitzen.“

Hinzu kommen die Sprachprobleme. Spiele helfen gerade bei Migrantenkindern, Zugang zu ihnen zu finden, auch wenn sie die deutsche Sprache noch nicht beherrschen. Und: „Es ist schwer, an die Eltern heranzukommen“, sagt Schulleiterin Lilith Zitzmann und meint damit nicht nur die Eltern von Migrantenkindern, „Die Spiele helfen!“

### **SPIELEN MACHT SCHULE**

Eine Initiative des Transferzentrums für Neurowissenschaften und Lernen und des Mehr Zeit für Kinder e.V.  
Gesponsert von den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbandes der Spielwaren-Industrie e.V. (DVSI).

Fellnerstraße 12 • 60322 Frankfurt am Main

Telefon 069 - 15 68 96 -92 • Telefax 069 - 15 68 96 -10 • E-Mail [spielen-macht-schule@mzfk.de](mailto:spielen-macht-schule@mzfk.de)

[www.spielen-macht-schule.de](http://www.spielen-macht-schule.de)





Gezeigt hat sich das bereits bei Eltern-Kind-Spielenachmittagen, die sehr gut besucht und angenommen wurden. Anders als bei Elternabenden ist hier der Austausch mit anderen Eltern in entspannter, lockerer Atmosphäre möglich. Die traditionelle Nikolausfeier am 6. Dezember wird in der Geißbergsschule, Groß-Zimmern dieses Jahr kein Vorführtag der Schüler, sondern ein Spielenachmittag für Eltern und Schüler werden.

### **Unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten**

Nicht alle Schulen können ein Spielezimmer realisieren, das ausschließlich dem Spielen gewidmet ist. Auch eine Lesecke findet sich beispielsweise oder eine Aktivecke mit Boxsack. Zudem haben einige der Schulen ein Ausleihsystem entwickelt, das die Spiele entweder einer Klasse oder einzelnen Kindern gegen ein Pfand zur Verfügung stellt. Gut organisiert muss das sein – da sind sich alle Schulen einig. „Die Spiele sind wie ein kleiner Schatz, den man hüten muss“, meint Manfred Becker. Um auch den Kindern deutlich zu machen, wie wertvoll die neu erhaltenen Spiele sind, lassen sich die Lehrer einiges einfallen: einen Spielepass beispielsweise, den das Kind bei jedem Besuch im Spielezimmer vorlegen muss. Oder ein von den Kindern unterschriebener kleiner „Vertrag“, in dem sie versprechen, die Spiele sorgsam zu behandeln. An allen Schulen wurden gemeinsam mit den Kindern erarbeitete Regeln zur Nutzung der Spiele und des Spielezimmers aufgestellt.

Als eine wichtige Unterrichtsform zur Leitlinie „Soziales Lernen“ sieht Klassenlehrerin Claudia Horn ihre regelmäßigen Besuche im Spielezimmer. Einmal pro Woche geht sie für eine halbe Stunde mit ihrer Klasse dorthin, lässt die Kinder in kleinen Gruppen spielen, beobachtet, erklärt und spielt mit. Danach bespricht sie mit ihrer Klasse in der letzten Viertelstunde des Unterrichts, was sie gerade erlebt haben: Wie konnten sich die Kinder bei einem Streit einigen? Welche Erkenntnisse hat ihnen das Spiel verschafft, mit dem sie sich gerade beschäftigt haben? Was können sie ihren Mitschülern empfehlen?

Andere Lehrer setzen die Spiele direkt im Unterricht ein. Die Leseburg und den Zahlenfluss beispielsweise im Anfangsunterricht, Scrabble im Englischunterricht. Oder sie holen sich Spiele, um eine Klassenlehrerstunde mit entspannendem Spielen zu verbringen. Dabei lernen sich nach Aussage der Lehrer nicht nur die Kinder untereinander von ganz anderer Seite kennen; auch die Lehrer bekommen von ihren Schülern oft ein völlig neues Bild und können sie dadurch auch bei Leistungen im Unterricht ganz anders einschätzen.

Gestalten lässt sich mit den Spielen in Schulen sinnvoll auch der so genannte „offene Anfang“, also die Zeit – meist etwa eine halbe Stunde –, die die Schüler von ihrem Eintreffen in der Schule bis zum Unterrichtsbeginn haben. Ganz besonders profitieren können von der Spiele-Idee zudem verhaltensauffällige Kinder und Schüler mit Konzentrations- und Integrations-schwierigkeiten. Wenn es um die Playmobil Ritterburg, Lego-Konstruktionen

#### **SPIELEN MACHT SCHULE**

Eine Initiative des Transferzentrums für Neurowissenschaften und Lernen und des Mehr Zeit für Kinder e.V.  
Gesponsert von den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbandes der Spielwaren-Industrie e.V. (DVS!).

Fellnerstraße 12 • 60322 Frankfurt am Main

Telefon 069 - 15 68 96 -92 • Telefax 069 - 15 68 96 -10 • E-Mail [spielen-macht-schule@mzfk.de](mailto:spielen-macht-schule@mzfk.de)

[www.spielen-macht-schule.de](http://www.spielen-macht-schule.de)





oder andere gemeinsame Bauprojekte geht, kommen den Erfahrungen der Lehrer zufolge auch ADHS-Kinder mit ihrem Umfeld gut zurecht und sind zugänglicher für die Bemühungen von Lehrern und Mitschülern.

Damit die neuen Spiele auch einen passenden Rahmen im Spielzimmer finden, investieren die Schulen nach Möglichkeit in abschließbare Schränke und Spielekisten, was besonders dann gut realisierbar ist, wenn ein Förderverein an der Schule finanzielle Mittel bereitstellen kann. Fast alle Gewinner-Schulen der Pilotphase hatten auch vor ihrer Beteiligung an der Initiative bereits vereinzelt Spiele in einem Schrank oder Regal liegen, oft aus Privatbeständen der Klassenlehrer oder Betreuer. Aber die Bekanntschaft mit neuen interessanten Spielen und die Erkenntnis, wie viele Spiele sich tatsächlich auch zur Integration in den Schulbetrieb eignen, hat dem Spielen in den Augen der Lehrer einen neuen Stellenwert verschafft. Schulleiterin Silvia Wiesiollek, die Manfred Spitzers „Vorsicht Bildschirm!“ gelesen hat, berichtet von einem sehr unterhaltsamen Spieleabend im Lehrerkollegium – „Das machen wir wieder!“ – und sagt, dass sie durch das Schulprojekt ganz persönlich zu einem neuen Bewusstsein gelangt ist: „Auch in meinem Leben hat sich etwas verändert. Wir spielen zu Hause wieder mehr!“

## Fazit

Bestätigt und motiviert sehen sich die Initiatoren von *Spielen macht Schule* nach den Befragungen in hessischen Schulen. Die Schulen lobten die Idee, die unbürokratische Durchführung und die Tatsache, dass sie die Umsetzung individuell, den Möglichkeiten ihrer Schule entsprechend realisieren können. Um der knappen Zeit Rechnung zu tragen, mit der alle Schulleiter und Lehrer zu kämpfen haben, werden die in der zweiten Pilotphase angeschriebenen Schulen einen deutlich längeren, etwa dreimonatigen Vorlauf für ihre Konzeptentwicklung haben. Die Auswahlliste an Spielen, die viele Schulen als sehr oder gar zu umfangreich empfanden, wird eine Reduzierung erfahren und alle gelisteten Spiele mit einem kurzen Infotext erläutern.

Gezeigt hat die Pilotphase vor allem eines: Bei Pädagogen, die sich an der Initiative beteiligen, ist keine Überzeugungsarbeit nötig, wie wichtig klassisches Spielen auch innerhalb der Schule für Kinder im Grundschulalter ist. Schulleiter und Lehrer sehen das ihnen kostenlos zur Verfügung gestellte Kontingent an Spielen als wichtige Unterstützung ihrer pädagogischen Arbeit und überlegen selbst, wie sie die Bedeutung von klassischem Spielzeug als Multiplikatoren weiter tragen können. Sie sind bereit, sich dafür trotz knapper Zeit und oft hektischem Schulalltag zu engagieren, meist im Team mit mehreren Kollegen und in Zusammenarbeit mit Eltern, die sich ehrenamtlich als Betreuer von Spiele-AGs und -nachmittagen zur Verfügung stellen. Silvia Wiesiollek bringt es auf den Punkt: „Es lohnt sich! Es lohnt sich! Es lohnt sich!“.

### SPIELEN MACHT SCHULE

Eine Initiative des Transferzentrums für Neurowissenschaften und Lernen und des Mehr Zeit für Kinder e.V.  
Gesponsert von den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbandes der Spielwaren-Industrie e.V. (DVS!).

Fellnerstraße 12 • 60322 Frankfurt am Main

Telefon 069 - 15 68 96 -92 • Telefax 069 - 15 68 96 -10 • E-Mail [spielen-macht-schule@mzfik.de](mailto:spielen-macht-schule@mzfik.de)

[www.spielen-macht-schule.de](http://www.spielen-macht-schule.de)





## Projekthintergrund

Spielezimmer in Grundschulen – seit September 2007 ist dies in mehreren hessischen Lehr- und Lerngebäuden Realität. Was für manchen Außenstehenden ein Widerspruch zu sein scheint, haben das *Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL)* und der *Mehr Zeit für Kinder e.V.* in Kooperation mit dem *DVSI* zunächst im Rahmen einer Pilotphase in Hessen erfolgreich umgesetzt. Gründer und Leiter des ZNL in Ulm ist der bekannte Hirnforscher Prof. Manfred Spitzer. Bei einem Vortrag im Rahmen der Spielwarenmesse 2006 hatte Spitzer eindrucksvoll vermittelt, welche ernst zu nehmenden, negativen Konsequenzen es zur Folge hat, wenn Kinder heute stundenlang vor TV, PC oder Gameboy sitzen. Dass der Bildschirmkonsum bei Kindern bedenkliche Ausmaße angenommen hat, kann Spitzer mit Studien belegen. „Wir müssen etwas tun!“, war die einhellige Meinung im Fachpublikum.

Die Gemeinschaftsinitiative *Spielen macht Schule* wurde Anfang 2007 ins Leben gerufen. Ziel des Projektes ist es, Kindern in Zeiten von erhöhtem Bildschirm-Konsum das klassische Spielen wieder näher zu bringen. Unter dem Motto *Spielen macht Schule* können Grundschulen eine kostenlose Spielzeug-Ausstattung für ein Spielezimmer gewinnen. Beratend war in der Pilotphase auch das Hessische Kultusministerium beteiligt. Mit seiner Unterstützung waren 172 Grundschulen im Bereich der Staatlichen Schulämter Darmstadt-Dieburg und Stadt Darmstadt sowie Hochtaunuskreis und Wetteraukreis eingeladen, ihr individuelles Konzept für ein Spielezimmer zu erarbeiten.

Die Resonanz war erfreulich hoch und ausnahmslos positiv: 11% der Schulen antworteten mit zum Teil sehr ausführlichen Konzepten. 13 von 19 Schulen betonten, dass sie Spiele im Unterricht einsetzen wollten. Als Sponsoren engagierten sich in der Pilotphase rund 50 Spielwarenhersteller mit insgesamt rund 270 Spielen.

Unter allen Einsendungen der beiden Schulamtsbezirke wählte eine Fach-Jury insgesamt zehn Grundschulen aus. Die Siegerschulen konnten zu Beginn des Schuljahres 2007/08 auf einer Artikel-Liste das Gewünschte ankreuzen und damit ihre Spielezimmer ausstatten. Vier Spielzeug-Kategorien standen zur Wahl: Konstruktionsspielzeug, Figuren, Gesellschafts- und Kognitionsspiele, Bewegungsspiele.

Bei einer Pressekonferenz Ende September stellten das ZN und MZfK an der Käthe-Kollwitz-Schule in Darmstadt das neue Projekt erstmals der Öffentlichkeit vor. Die Regionalpresse berichtete darüber sehr ausführlich; der Hessische Rundfunk stellte die Idee ebenso vor wie rheinmainTV. Das Nachrichtenmagazin FOCUS widmete der Initiative *Spielen macht Schule* eine ganze Seite.

### SPIELEN MACHT SCHULE

Eine Initiative des Transferzentrums für Neurowissenschaften und Lernen und des Mehr Zeit für Kinder e.V.  
Gesponsert von den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbandes der Spielwaren-Industrie e.V. (DVSI).

Fellnerstraße 12 • 60322 Frankfurt am Main  
Telefon 069 - 15 68 96 -92 • Telefax 069 - 15 68 96 -10 • E-Mail [spielen-macht-schule@mzfk.de](mailto:spielen-macht-schule@mzfk.de)  
[www.spielen-macht-schule.de](http://www.spielen-macht-schule.de)





## Infokasten 1: Was Lehrer und Schüler sagen

### Lehrer-Stimmen:

- „Es wird viel mehr Bildschirm genutzt als wir ahnen.“
- „PC-Spiele sind allzeit bereit, Eltern nicht.“
- „Spielen ist nicht verlorene, sondern gewonnene Zeit“.
- „Auch in meinem Leben hat sich was verändert. Wir spielen zu Hause wieder!“
- „Ein Riesen-Dankeschön!“

### Schüler-Stimmen:

- „Man lernt, sich zu einigen!“
- „Das mit den Magneten ist klasse!“
- „Ich find alles supergeil – äh, supergut!“
- „Das wünsche ich mir zu Weihnachten!“

## Infokasten 2 : Die Siegerschulen

### 7 Schulen aus dem Landkreis Darmstadt-Dieburg:

- Lindenfeldschule in 64850 Schaafheim
- Heinrich-Heine-Schule in 64295 Darmstadt
- Käthe-Kollwitz-Schule in 64293 Darmstadt
- Schule am Pfaffenberg in 64367 Mühlthal
- Lessingschule in 64390 Erzhausen
- Wilhelm-Hauff-Schule 64297 Darmstadt
- Geißbergsschule in 64846 Groß-Zimmern

### 2 Schulen aus dem Wetteraukreis:

- Fritz-Erler-Schule in 61206 Wöllstadt
- Janusz-Korczak-Schule in 63674 Altenstadt

### 1 Schule aus dem Hochtaunuskreis:

- Hölderlin Schule in 61348 Bad Homburg

## Infokasten 3: Die Jury

### Mitglieder der Jury im Jahr 2007 waren:

- Wiltrud Lortz und Anke Mehl, Hessisches Kultusministerium, Wiesbaden
- Simone Linden, Mehr Zeit für Kinder e.V., Frankfurt am Main
- Prof. Manfred Spitzer, Gründer und Leiter des ZNL Ulm
- Michael Fritz, Geschäftsführer des ZNL Ulm

#### SPIELEN MACHT SCHULE

Eine Initiative des Transferzentrums für Neurowissenschaften und Lernen und des Mehr Zeit für Kinder e.V.  
Gesponsert von den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbandes der Spielwaren-Industrie e.V. (DVS!).

Fellnerstraße 12 • 60322 Frankfurt am Main  
Telefon 069 - 15 68 96 -92 • Telefax 069 - 15 68 96 -10 • E-Mail spielen-macht-schule@mzfk.de  
www.spielen-macht-schule.de





Fotos: Sven Bratulic

**SPIELEN MACHT SCHULE**

Eine Initiative des Transferzentrums für Neurowissenschaften und Lernen und des Mehr Zeit für Kinder e.V.  
Gesponsert von den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbandes der Spielwaren-Industrie e.V. (DVS!).

Fellnerstraße 12 • 60322 Frankfurt am Main  
Telefon 069 - 15 68 96 -92 • Telefax 069 - 15 68 96 -10 • E-Mail [spielen-macht-schule@mzfk.de](mailto:spielen-macht-schule@mzfk.de)  
[www.spielen-macht-schule.de](http://www.spielen-macht-schule.de)

