Medieninformation

Sächsisches Staatsministerium für Kultus

Ihr Ansprechpartner
Tilo Schumann

Durchwahl
Telefon +49 351 564 65100
Telefax +49 351 564 65019

presse@smk.sachsen.de*

03.09.2023

Spielen macht Schule: 21 Schulen gewinnen Spielezimmer

21 Schulen aus Sachsen werden in diesem Jahr mit einem umfangreichen Spielezimmer ausgestattet. Die 16 Grundschulen, 4 Förderzentren und eine Gemeinschaftsschule haben sich bei der Initiative »Spielen macht Schule« beworben und konnten die Jury mit ihren Konzepten überzeugen. Ziel der Initiative ist es, das klassische Spielen an Schulen zu fördern. An dem Zusatzangebot der Initiative »Werkstatt Modelleisenbahn« haben außerdem zusätzlich zehn Schulen bzw. Horteinrichtungen erfolgreich teilgenommen. Sie erhalten Zubehör für eine Modeleisenbahnanlage. Insgesamt beteiligten sich 57 Einrichtungen am Wettbewerb. Das sind 20 mehr als im letzten Jahr.

Kultusminister Christian Piwarz gratulierte den Siegern: »Die ausgezeichneten Schulen haben das klassische Spielen hervorragend in ihren Schulalltag integriert. Das wirkt sich positiv auf das Lernklima aus. Spiele wie Mensch ägere Dich nicht, UNO, Activity oder Schach stärken die körperlichen, geistigen und sozialen Fähigkeiten. Außerdem gibt es dabei jede Menge Spaß und das ist die wichtigste Voraussetzung für nachhaltiges Lernen.« Insgesamt haben in Sachsen seit 2011 schon 259 Schulen eine Spieleausstattung gewonnen.

Die Initiative »Spielen macht Schule« wurde vom Verein Mehr Zeit für Kinder und dem ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen gemeinsam ins Leben gerufen, um Kindern das Lernen zu erleichtern. Unterstützt wird die Initiative vom sächsischen Kultusministerium.

Bis Juni hatten die Schulen die Möglichkeit, sich um eine kostenlose Spielzeug-Ausstattung zu bewerben, indem sie ein individuelles Konzept mit ihren Ideen und Vorstellungen zur Umsetzung eines Spielezimmers an ihrer Schule einreichen konnten. Die Gewinner wurden vom Kultusministerium, dem ZNL und Mehr Zeit für Kinder e. V. ermittelt.

Spielen und Lernen sind keine Gegensätze

Hintergrund des Projektes sind die Erkenntnisse der modernen Hirnforschung. Sie zeigen, dass aktive Erfahrungen mit haptischen und

Hausanschrift:
Sächsisches Staatsministerium für Kultus
Carolaplatz 1
01097 Dresden

www.smk.sachsen.de

* Kein Zugang für verschlüsselte elektronische Dokumente. Zugang für qualifiziert elektronisch signierte Dokumente nur unter den auf www.lsf.sachsen.de/eSignatur.html vermerkten Voraussetzungen.

visuellen Reizen, wie sie das klassische Spielzeug bietet, förderlicher sind als die passive Erfahrungsvermittlung. 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. »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, vom ZNL in Ulm.

Weitere Informationen sind abrufbar unter: https://www.spielen-macht-schule.de/

Medien:
Dokument: Siegerschulen