

Gewinn

Spielen macht Schule

Die Diedorfer Grund- und Mittelschüler freuen sich über ein neues Spielzimmer. Was pädagogisch dahinter steckt Von Jutta Kaiser-Wiatrek



Nur wenige Minuten, nachdem die Schüler das Spielzimmer in Besitz genommen hatten, waren sie schon vertieft in die Spiele. Margit Kast (von links), Sylvia Modelmeier, den Ersten Bürgermeister Peter Högg und Schulleiterin Christine Mayr freute es.
Foto: Jutta Kaiser-Wiatrek

Ja ist denn jetzt schon Weihnachten? Diese Frage stellten sich die Diedorfer Schüler, als sie die zahlreichen Spiele sahen, die in der Aula der Grund- und Mittelschule Diedorf aufgebaut waren. Mit einer kleinen Feierstunde, musikalisch umrahmt von Sechstklässlern, freuten sich Lehrer und Schüler über den Gewinn eines Spielzimmers.

Die beiden Lehrerinnen Sylvia Modelmeier und Margit Kast hatten sich mit einem ausgeklügelten pädagogischen Konzept für ihre Schule an dem Wettbewerb „Spielen macht Schule“ beteiligt und den Sieg damit nach [Diedorf](#) geholt. Die Initiative „Spielen macht Schule“ wurde vom Verein „Mehr Zeit für Kinder“ und dem ZNL Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen ins Leben gerufen. Die kostenlosen Spiele werden von den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbands der Spielwarenindustrie zur Verfügung gestellt.

Ein Spielzimmer an einer Schule? Das wird sich so mancher fragen. „Wer behauptet, spielen in der Schule ist Unsinn, der liegt falsch“, erklärt Schulleiterin Christine Mayr. Spielen sei kein wertloser Zeitvertreib, sondern habe entscheidende Bedeutung für die persönliche Bildung. Spielen sei der Nährboden für den Erwerb von Fähigkeiten, deshalb sollte man sich gerade in Zeiten von PCs, Smartphones und Tablets bewusst von den digitalen Medien abwenden und wieder einmal spielen. Denn spielen wirkt sich aus auf den emotionalen, sozialen, motorischen und kognitiven Bereich. Die Schüler lernen Ausdauer, Enttäuschungen verarbeiten, wenn sie

verlieren, besser zuzuhören, zusammenzuarbeiten, Regeln anzuerkennen und schnell zu reagieren. „Dabei können Jung und Alt, Männlein und Weiblein, Diederfer und Kinder aus der ganzen Welt, die wir an der Schule haben, miteinander spielen“, führte Mayr einen weiteren positiven Aspekt des Spielens an.

Anfangs des Schuljahres hatten Lehrer und Schüler von dem Gewinn des Spielzimmers erfahren und seitdem trudelte ausgewähltes Spielmaterial, das zuvor von erfahrenen Pädagogen und Wissenschaftlern auf seinen Lerneffekt und pädagogischen Wert geprüft worden war, täglich an der Schule ein. „Es ist ein ganzes Potpourri der Spielelandschaft angekommen, geeignet für die erste bis neunte Klasse“, freute sich die Schulleiterin. 125 Spiele aus ganz verschiedenen Bereichen im Gesamtwert von etwa 5000 Euro haben die Schule erreicht. Darunter sind Experimentierkästen, Spiele, die Geschicklichkeit, Konzentration, Logik und Strategie fördern und im Spracherwerb unterstützen aber auch Bewegungsspiele. Auch Klassiker wie „Monopoly“ sind darunter.

Natürlich sollen jetzt möglichst alle Schüler in den Genuss des Spielzimmers kommen. Eine gewisse Anzahl soll an die Außenstelle in Anhausen weiter gegeben werden, der Hauptanteil soll im Schülercafé bleiben. Das kann für Spielstunden reserviert werden oder Spiele können in die Klassenzimmer ausgeliehen werden. Die Klassen 2 und 8 waren in den Genuss gekommen, das Spielzimmer zu eröffnen und konnten es kaum abwarten, bis Damian und Justine das rote Band durchschnitten haben. Dann aber stürmten sie los.