



Der Deutsche Verband der Spielwarenindustrie e. V. (DVSI) vertritt die Interessen von über 230 Herstellern, Händlern und Verlagen in Deutschland. In einer Branche, die im Jahr 2013 insgesamt 2,8 Milliarden Euro umsetzte und über 11 000 Menschen einen Arbeitsplatz bot, steht der DVSI für mehr als 80 Prozent aller Unternehmen.

Charakteristisch für die deutsche Spielwarenindustrie ist ihre enorme strukturelle Vielfalt.

Mittelständische und teilweise nach wie vor familiengeführte Unternehmen machen den Großteil der Branche aus; rund zwei Drittel aller DVSI-Mitgliedsunternehmen haben eine Belegschaft von bis zu 100 Mitarbeitern. Gleichzeitig gehören dem Verband eine Reihe großer, namhafter und weltbekannter Hersteller an.

Hinzu kommt eine große regionale Vielfalt der Spielwarenbranche, denn die Mitglieder des DVSI sind in allen Teilen Deutschlands ange-

siedelt. Regionale Schwerpunkte finden sich in Franken, Schwaben sowie im Rhein-Main-Gebiet und in Sachsen.

Ziel des DVSI ist die Wahrung und Vertretung der Interessen seiner Mitglieder gegenüber Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft. Der Verband fördert den Wert des Spielens als wichtigen Teil der kindlichen Entwicklung und des familiären Zusammenlebens und stellt hohe Standards für die Qualität und Sicherheit von Spielzeug sicher.

SPIELEN MACHT SCHLAU!



ritsma.de



Der Wert des Spielens

- ✓ Spielen fördert eine gesunde Entwicklung
- ✓ Spielen benötigt Zeit, Raum und gute Angebote
- ✓ Spielen macht schlau
- ✓ Spielen ist kommunikativ und sozial
- ✓ Spielen integriert
- ✓ Spielen verbindet Familien und Generationen
- ✓ Spielen ist auch Therapie
- ✓ Spielen braucht Unterstützung

Quellen:

„The importance of play“, Dr. David Whitebread (University of Cambridge) with Marisol Basilio, Martina Kavalja and Mohini Verma. A report on the value of children's play with a series of policy recommendations, April 2012

„Play in children's development, health an wellbeing“, Jeffrey Goldstein, February 2012, TIE

Spielen ist wichtig – für Kinder, Familien und die Gesellschaft

- Wissenschaftler verschiedener Fachrichtungen (Pädagogik, Soziologie, Entwicklungspsychologie etc.) sind sich einig: Spielen trägt schon in früher Kindheit zu einer optimalen geistigen, körperlichen, sozialen und emotionalen Entwicklung bei – bis ins Erwachsenenalter.
- Interdisziplinäre Ansätze zeigen: Spielen hat für den Einzelnen und die Gemeinschaft einen unverzichtbar hohen Wert.
- Während die Erkenntnis von der Bedeutung des Spielens zunimmt, haben sich die Möglichkeiten zum freien Spiel für Kinder in den vergangenen Jahrzehnten auffallend verringert.
- Neben dem Verlust von freiem Spielraum in dicht besiedelten Städten ist der Tagesablauf von Kindern immer stärker verplant – ob schulisch (z. B. Ganztagschule, zunehmend akademische Inhalte) oder privat.

Ansätze

- Die UN hat das Recht auf Spiel für Kinder verbrieft, die EU den Wert des Spielens für die kindliche Entwicklung in Stellungnahmen und Empfehlungen (unter anderem zur frühkindlichen Erziehung und Betreuung) festgestellt.
- Experten sehen die Spielmöglichkeiten in Europa gefährdet und setzen sich für die Schaffung eines spielfreundlichen Umfelds in der Gesellschaft und die Förderung und Schaffung entsprechender Spielangebote ein.



Alle Informationen zur Initiative sowie Materialien zum Herunterladen finden Sie unter: www.spielen-macht-schule.de
Mehr Zeit für Kinder, e. V. Fellnerstr. 12, 60322 Frankfurt, Geschäftsführerin Simone Linden



ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen



EINE BILDUNGSINITIATIVE DES DEUTSCHEN VERBANDS DER SPIELWARENINDUSTRIE E. V. (DVSI E. V.) UND DES MEHR ZEIT FÜR KINDER E. V.

Die Initiative

- „Spielen macht Schule“ startete im Jahr 2007 in Hessen als Pilotprojekt.
- Innerhalb von wenigen Jahren etablierte sich das Projekt als bundesweiter Bildungswettbewerb.
- Mit der Unterstützung des DVSI e. V. sowie namhafter Spielzeughersteller werden jedes Jahr 200 Grundschulen mit einem Spielzimmer ausgestattet.
- Alle 16 Kultusministerien befürworten und unterstützen die Initiative.

Inhaltliche Ziele

„Spielen macht Schule“ ermöglicht,

- das klassische Spielen über das Kindergarten- und Vorschulalter hinaus in der Schule zu verankern.
- grundlegende Kompetenzen der Kinder durch Spielen zu stärken und zu fördern.
- klassisches Spielen in den gelebten Schulalltag zu integrieren.

Das Spielzimmer

- ist fester Bestandteil mit der Wertigkeit einer Schulbibliothek.
- wird in Unterrichtseinheiten integriert.
- bietet Raum für feste Spielzeiten und aktive Elternarbeit.
- wird durch eine Ausleihe organisiert, damit Produkte nach Hause in die Familien verliehen werden können.
- beinhaltet Spiele, die vorab vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen auf ihren pädagogischen Wert geprüft wurden.



„Wenn Kinder spielen, lernen sie.“

Das wissen die Grundschulpädagoginnen und -pädagogen aus ihrer Praxis. Darum habe ich sehr gerne die Schirmherrschaft für den Wettbewerb „Spielen macht Schule“ in Rheinland-Pfalz übernommen. Die Mitwirkung von Eltern im Spielzimmer könnte ein weiterer Baustein in der Erziehungspartnerschaft zwischen den Schulen und Eltern werden. Ich freue mich auf viele spielend lernende Kinder.“



Doris Ahnen, Ministerin für Bildung, Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur des Landes Rheinland-Pfalz



„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller

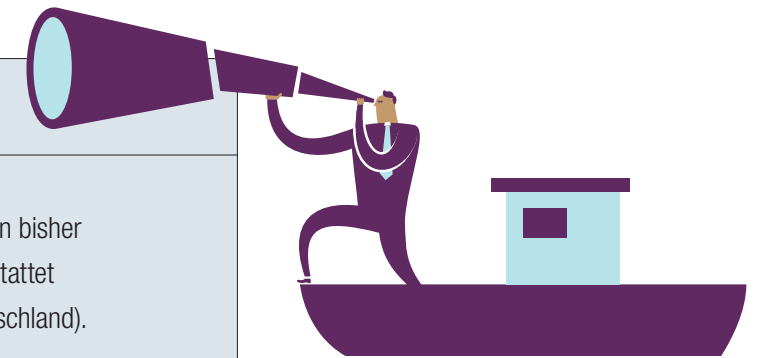
Dieser Ausspruch Friedrich Schillers hat bis heute nicht an Bedeutung verloren: Spielen ist für die kognitive und soziale Entwicklung von Kindern unentbehrlich, weshalb dem Spiel auch im schulischen Alltag eine wichtige Funktion zukommt. Es ist daher nicht verwunderlich, dass die Aktion „Spielen macht Schule“ allen bayerischen Grundschullehrkräften, denen Spielen am Herzen liegt, ein Begriff ist. Und so beteiligen sich Jahr für Jahr neue Grundschulen aus ganz Bayern am Wettbewerb von Mehr Zeit für Kinder e. V., in der Hoffnung, zu den glücklichen Gewinnern zu gehören, die sich über die Ausstattung für ein Spielzimmer freuen dürfen. Spiel- und Bewegungsphasen gehören an den bayerischen Grundschulen regelmäßig zum Unterrichtsvormittag. Mit dem zunehmenden Ausbau der Ganztagsbetreuung, einem der vorrangigen Ziele

bayerischer Bildungspolitik, erhalten die Grundschülerinnen und Grundschüler künftig noch mehr Zeit und Raum zum Spielen. Umso schöner, wenn den Schulen dafür qualitativ hochwertiges und pädagogisch wertvolles Spielmaterial zur Verfügung steht. Auch im Namen aller bayerischen Gewinnerschulen danke ich daher dem Verein Mehr Zeit für Kinder e. V., dem ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen sowie den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbandes der Spielwarenindustrie e. V. für ihr großartiges Engagement zugunsten der bayerischen Grundschülerinnen und Grundschüler.

Maria Wilhelm, Leiterin des Referats Grundschule im Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus

Status 2014

- Seit Beginn der Initiative „Spielen macht Schule“ wurden bisher **1 192 Grundschulen** mit einem Spielzimmer ausgestattet (das entspricht über **7 % aller Grundschulen** in Deutschland).
- Das heißt, es spielen rund **212 176 Kinder** in einem Spielzimmer.
- Auch im siebten Jahr sind **steigende Bewerberzahlen** zu verzeichnen.



Wissenschaftlich geprüftes Spielzeug

- „Spielen macht Schule“ verankert das klassische Spielen im Schulalltag.
- Gutes Spielzeug ist in der Lage, förderlich auf die kindliche **Entwicklung** einzuwirken.
- Spielen fördert grundlegende **Kompetenzen**, weckt und fördert die Kreativität, stärkt Kommunikationsfähigkeit, Geschicklichkeit und das soziale Miteinander.
- **Spielen ist eine wichtige Ergänzung des schulischen Bildungsangebots.**
- Jedes „Spielen macht Schule“-Spielzeug erhält ein **Gutachten**, aus dem hervorgeht, welche Fähigkeiten und Kompetenzen im besonderen Maße durch das Spiel gefördert werden.
- **Hilfestellung für Eltern und Lehrer zur Förderung**

Soziale und personale Entwicklung	
Durchhaltevermögen/Geduld	😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊
Rollenfindung	😊😊
Kognitive Entwicklung	
Aufmerksamkeit/Konzentration	😊😊😊
Planungsfähigkeit	😊😊😊😊
Logisches Denken	😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊😊
Kreativität	😊😊😊
Mathematisches Verständnis	😊😊😊
Visuell-räumliches Denken	😊😊😊😊
Wissenszuwachs	😊😊😊😊
Motorische Entwicklung	
Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊

Abbildung: Beispielhaftes Gutachten eines Spiels



„Kinder unterscheiden nicht zwischen Lernen und Spielen. Sie lernen beim Spielen. Das Spielen trägt wesentlich zur Persönlichkeitsentfaltung bei und hinterlässt Spuren im Gehirn, die dem schulischen Lernen im wahrsten Sinne den Weg bahnen.“

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer, Ärztlicher Direktor der Universitätsklinik für Psychiatrie, ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen, Ulm

Neu seit 2012: Werkstätten

- Ausweitung des Projekts „Spielen macht Schule“ durch thematische Werkstätten: „Werkstatt Modelleisenbahn“ und „Werkstatt Experimentieren“.
- Ziel: Kindern das Lernen zu erleichtern, sie auf kreative Weise zu fördern und für naturwissenschaftlich-technische und künstlerische Themen zu begeistern.
- Umsetzung der Werkstätten im Rahmen des Unterrichts, in AGs, in der Nachmittagsbetreuung und an Projekttagen.
- Seit 2012 wurden bisher 120 Grundschulen mit einer „Werkstatt Modelleisenbahn“ und 100 Grundschulen mit einer „Werkstatt Experimentieren“ ausgestattet.
- Fortsetzung und Ausweitung der Werkstätten im Jahr 2014.

