



# GROSS-ZIMMERNER LOKAL-ANZEIGER

AMTLICHES BEKANNTMACHUNGSORGAN DER GEMEINDE GROSS-ZIMMERN

Nr. 149 / 59. Jahrgang

Donnerstag, 15. Dezember 2011

D 66 48 B

1,30 €

## THEMEN DES TAGES

### Kinder turnen im Dschungel



Drei Mal spielte die Jugend des Turnvereins Groß-Zimmern das Musical „Tarzan“ vor großem Publikum. Seite 3

### Handballfrauen mit 18:2 Zweite

Dank eines deutlichen 30:18-Erfolgs beim TV Kirchzell bauten die Handballerinnen der FSG Dieburg/Groß-Zimmern ihre furiose Bilanz in der Landesliga Hessen Süd zuletzt auf 18:2 Punkte aus und festigten ihren zweiten Tabellenplatz. Seite 4

### CDU wählt Manfred Pentz



Manfred Pentz ist neuer stellvertretender Vorsitzender der CDU in Groß-Zimmern.

## Spielend lernen

Wissenswertes greifen, fühlen, sehen und testen

Von Ulrike Bernauer

Groß-Zimmern ■ Ein Füllhorn an Spielen hat sich über die Schule im Angelgarten (SiA) ergossen, allerdings nicht zufällig. Die Grundschule hatte sich an einem Aufruf der Initiative „Spiele macht Schule“ beteiligt und neben bundesweit 199 anderen Schulen dutzende Spiele gewonnen. Das Konzept, das die Zimmerner Schule eingesandt hatte, hat offensichtlich überzeugt, schließlich gab es etliche Mitbewerber.

Im Mehrzweckraum sind gerade die Schüler der beiden vierten Klassen eifrig am Spielen. Vorher hatten sie ganz normal Unterricht, unter

anderem Sport, eine Klassenarbeit haben sie auch noch geschrieben. Nun lernen sie ganz nebenbei, beim Spielen.

Einige Jungen bauen zusammen aus Legosteinen ein Einfamilienhaus. Gleich nebendran wird mit Playmobil eine Schule Wand für Wand zusammengefügt. Einige Kinder spielen die klassischen Brettspiele und direkt vor der Tür hat eine Gruppe ein kleines Fußballfeld ausgebreitet, auf dem kleine Spieler auf Tipp eifrig kicken. Drei Schüler verrenken sich auf Geheiß einer Mitschülerin. Sie stehen auf einer Matte, auf die große Punkte in rot, grün, gelb und blau aufgezeichnet sind. „Stelle

den rechten Fuß auf den blauen, jetzt den linken auf den roten Punkt und die Hand bleibt auf grün“, so die Anweisung.

Verschiedene Aufgaben sollen die Spiele erfüllen. So können die Kinder mit dem „Schülerlabor“ oder dem „Physik Start“ experimentieren und konstruieren. Viele der Playmobilschülerlabor - neben der Ritterburg gibt es einen Bauernhof, eine Schule und eine Wildtierstation - sollen das Rollenspiel und die Sozialkompetenz fördern.

Bewegung auch im Klassenzimmer bringt das Spiel mit den Punkten, bei dem sich die Schüler so herrlich verrenken können.



Aus vielen Einzelteilen soll eine Schule entstehen. Da ist Zusammenarbeit gefragt.



Ob mit Lego oder Playmobil, die Kinder üben beim Spiel auch Rollen- und Sozialverhalten.

Fotos (2): Bernauer

„Das Beste war, dass wir uns die Spiele aus einem Katalog aussuchen konnten. Aktivitäten zum Erlernen der Uhr hatten wir schon genug, deshalb haben wir andere aus dem mathematischen Bereich wie das Abenteuer Zahlenfluss gewählt“, erklärt Schulleiterin Martina Goßmann.

Zu den Gewinnern der Aktion, die vom Verein „Mehr Zeit für Kinder“ und dem Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen an der Universität in Ulm ins Leben gerufen wurde, gehört die SiA wegen ihres überzeugenden Konzeptes.

Die Zimmerner Pädagogen konnten bestens darstellen, wie sie die Spiele an der Schule nutzen wollen. Das immer mal wieder im Unterricht geschehen, auch die Pädagogische Mittagsbetreuung profitiert davon.

Kinder und Lehrer sollen sich die Spiele ausleihen können, allerdings nur auf dem Schulgelände. Pädagogin Goßmann kann sich auch vorstellen, dass eine Klasse einmal für einen Monat die Ritterburg ausleiht.

Hintergrund des Projektes und des Spielelesens sind die Erkenntnisse der modernen Hirnforschung. Sie zeigen,

dass aktive Erfahrungen mit praktischem Handeln und visuellen Reizen, wie sie das klassische Spielzeug bietet, förderlicher sind als die passive Wissensvermittlung, wie sie etwa beim Fernsehen stattfindet. Das Spielen bedeutet zu-

meist auch ausgiebige Interaktion mit den Mitspielern. Langfristig gesehen will Goßmann auch die Erziehungsberechtigten ins Boot holen. Ein Elterncafé in Zusammenarbeit mit dem Nachbarschaftszentrum schwebt der Schulleiterin vor. Hier könnten auch die Erwachsenen die Spiele lernen, die ihre Sprösslinge schon

beherrschen, um so zu Hause miteinander spielen zu können.

Goßmann denkt auch an die Erweiterung der bereits bestehenden Bücherei in eine Mediathek. Erste Schritte sind getan, die Spiele werden alle inventarisiert, Voraussetzung, auch für eine Ausleihe.

Einziges Wehmutstropfen: es fehlt der Platz für ein Spielzimmer. Nun hoffen Lehrer und Schüler, dass der versprochene Ausbau der Schule im Angelgarten, bei dem noch einmal vier Klassenräume im ersten Stock geschaffen werden sollen, bald umgesetzt wird.