

## Pressemitteilung – 01.12.2008

### Spielend gelernt!

*Dass Lernen Spaß machen soll, ist eine Binsenweisheit. Jeder hat schon erlebt, wie kleine Kinder ohne Mühe ständig dazu lernen und dabei einen Riesenspaß haben. Der Erklärung für dieses Phänomen sind die Neurowissenschaften nun schon seit längerem auf der Spur. Die Ergebnisse sind nicht nur interessant, sie zeigen auch neue Möglichkeiten für den Schulunterricht. Kein Wunder, dass diese Konzepte bei den PISA Gewinnern schon lange Bestandteil des Unterrichts und der Förderung zuhause sind.*

Auch in Deutschland bewegt sich zu diesem Thema einiges. Mittlerweile gibt es schon an den Grundschulen die „freie Stillarbeit“, Projekt- oder Gruppenarbeit. Oft fehlt es jedoch an der notwendigen Ausstattung oder Erfahrung mit diesen Lernkonzepten. Auch suchen viele Eltern nach Möglichkeiten, ihren Kindern eine sinnvolle Alternative zu TV oder Spielkonsole zu bieten. Gerade in der kalten, regnerischen Jahreszeit ist es oft schwer, die Kinder von der Flimmerkiste zu lösen.

Wenn also Spielen Spaß macht und man mit Spaß am besten lernt, was liegt näher, als das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden? Einfacher gesagt als getan. Sicher, es gibt eine nahezu unüberschaubare Menge an Spielzeugen auf dem Markt. Viele davon sind teure Merchandisingartikel, Dinge die leicht kaputt gehen oder schlicht Spielzeuge, die weiteren Konsum anregen sollen. Insgesamt sind die meisten Spielzeuge eher Beschäftigungszeuge als „Spiel“zeuge im Wortsinne.

Das dies nicht so sein muss, beweist das Sortiment von Schlauspieler.com. Vor ca. 1 Jahr gegründet bietet der Webshop ([www.schlauspieler.com](http://www.schlauspieler.com)) ein umfangreiches Angebot an Lern- und Förderspielen für Kinder und Jugendliche aller Altersklassen. Es finden sich hier ausdrücklich nicht die typischen ballernden Roboter, Sammelfiguren oder Merchandisingartikel. Der Shop ist ganz dem Thema „spielend Lernen“ gewidmet. Neben den Themenbereichen ABC&123 (Alles rund um das Thema Zahlen und Buchstaben) finden sich die Rubriken Logik (Knobeleyen aller Art) und Forschen (interessante Experimente und Baukästen). Abgerundet durch ein reichhaltiges Sortiment an ergänzenden Büchern, auch für die Eltern.

Obwohl nur als Webshop tätig, kann Schlauspieler.com auf eine ständig steigende Nachfrage verweisen. Das Feedback der Kunden wird als wichtiger

Baustein für die Optimierung des Sortiments genutzt. Viele der Produkte führen im klassischen Spielwarenhandel eher ein Schattendasein und sind nur schwer zu bekommen. Kein Wunder. Verzichten die meisten Hersteller der Lern- und Förderspiele bei Schlauspieler.com auf aufwendiges Marketing oder übertriebene Verpackungen. Das kommt nicht zuletzt dem Preis zugute. Der geringe Personalaufwand für den Betrieb des Internetshops tut ein übriges, um hochwertige Spiele zu sehr günstigen Preisen anbieten zu können.

Das Sortiment ist klar an der Aufgabenstellung ausgerichtet. Insgesamt wird aber darauf geachtet, dass die Spiele auch familiengeeignet sind, d.h. das auch die Nutzung in der Gruppe möglich ist. Selbstverständlich gibt es aber auch Angebote für das kleine Spiel alleine zwischendurch. Die Spiele müssen vor der Aufnahme ins Sortiment in einen „Praxistest“, d.h. die Spiele werden in realen Bedingungen getestet. Prüfer sind hierbei u.a. die Kinder des Firmeninhabers Christian Ambach, der mit seiner Familie vor den Toren von Mainz lebt. Erst wenn es dem Spiel gelingt, die Kinder zu fesseln erfolgt die Aufnahme in den Webshop.

Das Konzept des „spielend Lernen“ wird mittlerweile auch wissenschaftlich untersucht. Im Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen in Ulm wird das Thema „Lernen“ von allen Seiten beleuchtet. Neben Untersuchungen der modernen Lernkonzepte wie Gruppenarbeit oder kooperativen Lernen, gibt es auch in Kooperation mit dem „Mehr Zeit für Kinder e.V.“ die Aktion Spielen macht Schule, bei der ausgewählte Spiele für den Unterricht oder das Spielen zu Hause empfohlen werden. Die Leitung des Instituts obliegt Prof. Dr. Dr. Spitzer, der als einer der bekanntesten Hirnforscher in Deutschland gilt und vielen auch mit seiner Sendereihe in Bayern-Alpha „Geist & Gehirn“ bekannt ist.

Da ist es kein Wunder, dass viele der Spiele auf der Liste der Aktion „Lernen macht Schule“ schon seit längerem auch bei Schlauspieler.com zu finden sind. Darüber hinaus finden sich aber auch viele neue Spielideen, insbesondere von kleineren Herstellern. Die direkte Zusammenarbeit von Distributoren, ausländischen Partnern und der regelmäßiger Besuch der gängigen Fachmessen sorgt für ein interessantes und aktuelles Angebot. Zum Ende des Jahres 2008 wurde das Programm wieder um mehr als 30 Artikel erweitert. Viele der Artikel sind bereits ausgezeichnet worden. So findet sich im aktuellen Sortiment auch das Spiel „Graffiti“, dem 2008 der Deutsche Lernspielpreis verliehen wurde.

Das Spiel ist ein Musterbeispiel wie ein gutes Lernspiel aussehen sollte. Wer sich noch an die „Montagsmaler“ erinnert und diese mochte, der wird Graffiti lieben. Hier malt nicht einer, und die anderen raten – sondern umgekehrt! Ist die Zeit abgelaufen, versucht der Spieler, der mit Raten dran ist, auf den gezeichneten Begriff zu kommen und darf Punkte für sein Lieblingsbild vergeben. Aber bekommt er auch heraus, von wem welche Zeichnung stammt? Graffiti fordert Spieler kreativ heraus und fördert den Spielspaß in der Gruppe. Ganz nebenbei werden dabei auch die motorischen Fähigkeiten im Umgang mit dem Stift trainiert. Eine Fähigkeit, die heute leider oft durch Ergotherapie zusätzlich gefördert werden muss.

Das Spielen in der Gruppe, insbesondere unter Einbeziehung der Eltern hat natürlich eine besondere Qualität. Gerade das Integrieren der (leider viel zu selten anwesenden) Väter bringt eine ganz neue Dimension in das Spielerlebnis der Kinder. Aus diesem Grund findet sich zum Beispiel im Angebot von Schlauspieler.com auch das Schweizer Produkt „Playmat“. Es handelt sich um eine komplette Werkbank mit Säge, Bohrer, Drechselmaschine und Schleifer. Das Produkt ist konsequent auf die Bedürfnisse von Kindern ausgerichtet. So ist es zum Beispiel möglich ins laufende Sägeblatt zu greifen ,ohne sich zu verletzen. Trotzdem ist das Sägen von Holz problemlos möglich. Dies ermöglicht es, kleinere Kinder aktiv ins Basteln und Bauen einzubeziehen, statt sie nur als Zuschauer oder Zaungäste zu langweilen. Vor dem Lernen steht immer erst das BeGREIFEN. Können geht vor kennen. Mit diesem Szenario sind dann der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Egal ob es ein einfacher gedrechselter Kerzenständer oder ein aufwendiges Dino-Modell ist.

Aber auch für die stillen Stunden alleine wird vieles geboten. So bietet der Somawürfel langen Knobelspaß. Mit dem Somawürfel werden verschiedenste Körper von ebenen Darstellungen in räumliche Gebilde umgesetzt und umgekehrt auch Ansichten von vorliegenden Körpern gezeichnet. Dabei werden geometrische Grunderfahrungen erweitert, intensive Handlungserfahrungen ermöglicht und anspruchsvolle Denkprozesse ausgelöst.

Insgesamt finden sich mehrere hundert Artikel im Angebot. Für Information zum Thema oder zum Sortiment von [www.Schlauspieler.com](http://www.Schlauspieler.com) können Sie sich per eMail an [info@schlauspieler.com](mailto:info@schlauspieler.com) wenden.

### **Kontaktadresse:**

*Schlauspieler.com*  
*Christian Ambach*  
*An der Schwarzen Hecke 2a*  
*55270 Ober Olm*  
*Tel. 0170 4490506*  
*Fax. 06136 850528*  
*eMail: [Einkauf@schlauspieler.com](mailto:Einkauf@schlauspieler.com)*  
*Web: [www.schlauspieler.com](http://www.schlauspieler.com)*