



Über den Gewinn freuten sich die Schüler sehr.

Schule-Fotos

# „Spielen macht Schule“

## Gebrüder-Grimm-Schule gewinnt Spielwarenpaket

Geeste (eb) – Die Gebrüder-Grimm-Schule zählt zu den Gewinnern des Projektes „Spielen macht Schule – auch am Nachmittag“ und erhält eine komplette Spielwarenausstattung. Die Initiative richtet sich speziell an Einrichtungen, die eine Nachmittagsbetreuung für Grundschulkin- der anbieten. So wird das klas- sische Spielen gefördert, denn: Spielen macht schlau.

Die Gebrüder-Grimm- Schule Osterbrock ist dem diesjährigen Aufruf der Initiative gefolgt und hat sich erfolg- reich um ein hochwertiges Spielwarenpaket beworben.

Insgesamt gibt es dieses Jahr 100 Gewinner. Die Initiative „Spielen macht Schule – auch am Nachmittag“ wurde zum elften Mal vom Deutschen Ver- band der Spielwarenindustrie (DVSI) und dem Verein Mehr

Zeit für Kinder als sinnvolle Er- weiterung von „Spielen macht Schule“ ausgeschrieben.

Die kostenlosen Spielwa- renpakete, werden in diesem Jahr von den Fachhändlern der VEDES übergeben und von den Herstellern Amigo, Asmo- dee, Bruder, Hasbro, Kosmos, Mattel und Ravensburger zur Verfügung gestellt. Nils Holm als Geschäftsführer der Zierle- yn GmbH aus Nordhorn über- reichte den Kindern der Ge- brüder-Grimm-Schule den Ge- winn. Diese waren hoch er- freut über die Vielzahl an Spie- len, die nun vorwiegend im Nachmittagsbereich zum Ein- satz kommen. Die Einrich- tungen hatten bis Juli 2024 Zeit, ihre Bewerbung an den Verein Mehr Zeit für Kinder zu schi- cken und so eine hochwertige Spielwarenausstattung für ihre Nachmittagsbetreuung zu ge- winnen. Alle Infos zum Wett- bewerb gibt es auf [www.spielen-am-nachmittag.de](http://www.spielen-am-nachmittag.de).



Eine komplette Spielwarenausstattung erhielt die Schule.