

Deutscher Lernspielpreis 2011 in Stuttgart verliehen

Die Nachhilfeschule Studienkreis und die Familienzeitschrift SPIELEN UND LERNEN zeichnen Verlage und Autoren aus. Zum ersten Mal kürten Leser den Sieger.

Freiburg. „Eltern sind für Spiele die besten Experten vor Ort“, so der Chefredakteur von SPIELEN UND LERNEN, Stephan Wessolek. „Deshalb vergeben wir beim Deutschen Lernspielpreis in diesem Jahr zum ersten Mal den Leserpreis.“ Entschieden haben sich die Eltern für „Die Englisch-Detektive“ (Autor: Kai Haferkamp, Verlag: Ravensburger). Pünktlich zur Adventszeit haben das Nachhilfeeinstitut Studienkreis und die Familienzeitschrift SPIELEN UND LERNEN die diesjährigen Gewinner des Deutschen Lernspielpreises ausgezeichnet. Die Preisverleihung für den Leserpreis, drei aktuelle Verlagsveröffentlichungen und einen Prototypen fand am 17. November auf der Süddeutschen Spielemesse in Stuttgart statt. KI.KA-Star Tom Lehel moderierte die Veranstaltung. Gleichzeitig mit der diesjährigen Preisverleihung fiel der Startschuss für die neue Runde. Noch bis zum 9. März können sich Verlage und Autoren um den Deutschen Lernspielpreis 2012 bewerben.

Gewonnen haben:

Sieger in der Kategorie „Leserpreis“

Die Englisch-Detektive von Ravensburger (Autor: Kai Haferkamp) für 1 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

Im Museum muss eine Bombe entschärft werden und im Fernsehstudio gilt es, den Saboteur zu entlarven. Das ist per se schon spannend und jetzt auch noch in Englisch – da werden einfache Begriffe und Vokabeln schnell und nachhaltig gelernt. Dank des tiptoi-Stifts müssen die Eltern auch nicht immer dabei sein und die Regeln erklären, das übernimmt sozusagen der Bordcomputer. Der gibt auch an, ob die Lösung richtig war und so lernt man nicht nur Vokabeln, sondern auch noch Kombinieren. Da alle Spieler gemeinsam an der Lösung arbeiten wird auch das Teamgefühl gestärkt.

Sieger in der Kategorie „ab 3 Jahre“

Katz komm raus von Oberschwäbische Magnetspiele (Autor: Peter Schackert) für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren

Das sagt die Jury: „Die Katze bleibt manchmal lieber in ihrem alten Fass statt Mäuse zu jagen – und zwar immer dann, wenn das Feld, auf dem ihr Fass steht, die Katze magnetisch anzieht.“

Deutscher Lernspielpreis

Stößt es sie ab, drückt der Magnet die Katze aus dem Fass und sie frisst die Maus. Welcher Spieler kann sich am besten merken, wie die einzelnen Felder gepolt sind?“

Sieger in der Kategorie „ab 6 Jahre“

Juwelenjagd von haba (Autor: Herbert Biella) für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren

Das sagt die Jury: „Die Aufgabe bei der großen Piratenprüfung: die richtige Insel finden, Schatz erbeuten und sich schnell ein Piratenschiff schnappen. Wer die Zahlen auf dem Würfel richtig addiert und die passende Anzahl an Schatzlöchern erfüllt, hat Chancen auf den Titel! Fördert Feinmotorik, erstes Rechnen und schnelles Reagieren.“

Sieger in der Kategorie „ab 9 Jahre“

Agent Doppelnulld von IQ-Spiele (Autor: Wolfgang Dirscherl) für 2 Spieler ab 9 Jahren

Das sagt die Jury: „Spione entlarven – das ist der Stoff, aus dem Thriller sind! Zwei Reihen von Agenten stehen sich gegenüber. Jeder trägt eine Nummer, die für den Mitspieler nicht zu sehen ist. Der Gegner ordnet jedem feindlichen Spion eine Zahl zu. Durch cleveres Kombinieren, Ausschließen und Erinnern gelingt die Enttarnung. Nichts für schwache Nerven!“

Sieger in der Kategorie „Unveröffentlichte Spiele“

Fiorissima (Autorin: Kirsten Hiese)

Das sagt die Jury: „Blumen zu verkaufen! In den leuchtendsten Farben! Wer dafür einen guten Preis erzielen will, muss günstig einkaufen, klug bewässern und die richtigen Gestecke zusammensuchen. Kaufen, verkaufen, rechnen und immer die Konkurrenz im Blick haben – ein klassisches Wirtschaftsspiel mit schönem Material.“

Der Preis für unveröffentlichte Spiele ist mit 500 Euro dotiert. Darüber freute sich Autorin Kirsten Hiese, die mit ihrem Spiel „Fiorissima“ in diesem Jahr übrigens schon zum zweiten Mal die Nase vorn hatte. „Speziell mit dem Prototypenpreis wollen wir kreative Tüftler, Bastler und Spieleerfinder fördern und ihre originellen Ideen einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen“, so Julia Rahmelow, Redakteurin von SPIELEN UND LERNEN und Jurymitglied des Deutschen Lernspielpreises.

In der aktuellen Ausgabe SPIELEN UND LERNEN 12/2011 können Spielfreunde sich die vier Siegerspiele noch mal genau ansehen. Auch ein Blick auf www.deutscherlernspielpreis.de lohnt sich. Hier können sich Spieleerfinder schon mal die Teilnahmeunterlagen für den Deutschen Lernspielpreis 2012 herunterladen.

Hintergrundinformationen zum Deutschen Lernspielpreis

Seit 2003 vergeben die Nachhilfeschool Studienkreis und die Familienzeitschrift SPIELEN UND LERNEN jedes Jahr den Deutschen Lernspielpreis. Ziel des Preises ist, die Kultur des Lernspiels im deutschsprachigen Raum zu fördern und besonders gute Spiele herauszustellen. Spielerisches Lernen soll so einer breiteren Öffentlichkeit bekannt gemacht werden und einen höheren gesellschaftlichen Stellenwert bekommen. Die Initiatoren wollen auf diese Weise dazu beitragen, dass spielerisches Lernen als unverzichtbarer Baustein bei der Entwicklung von Kindern in allen Altersgruppen anerkannt wird, und wollen dabei Orientierungshilfen geben. Der Preis will darüber hinaus Anerkennung und Anreiz sein für Bastler, Tüftler, Autoren und Verlage, die mit einfallreichen und liebevoll gestalteten Spielen Lernziele mit Spielspaß verbinden. Weitere Informationen finden Sie auf www.deutscherlernspielpreis.de.

Deutscher Lernspielpreis**Hintergrundinformationen zum Studienkreis**

Der Studienkreis – ein Unternehmen der Franz Cornelsen Bildungsgruppe – gehört zu den führenden privaten Bildungsanbietern in Deutschland. Das Unternehmen bietet qualifizierte Nachhilfe und schulbegleitenden Förderunterricht für Schüler aller Klassen und Schularten. Die Schüler erhalten eine individuelle, ganz auf ihre Bedürfnisse zugeschnittene Förderung in allen gängigen Fächern. An ausgewählten Standorten bietet der Studienkreis mit seiner „Kinderlernwelt“ eine ganzheitliche Förderung für Grundschul Kinder an. Weitere Studienkreise setzen spezielle Förderkonzepte zur Unterstützung von Kindern mit einer Lese-Rechtschreib- oder Rechenschwäche ein. Mit seinen bundesweit rund 1.000 Schulen gewährleistet der Studienkreis, die meistbesuchte Nachhilfeschule Deutschlands, seinen Kunden ein Angebot in Wohnortnähe. Um Eltern Orientierung auf dem Nachhelfemarkt zu geben, lässt der Studienkreis die Qualität seiner Leistungen vom TÜV Rheinland überprüfen. Weitere Informationen zur Arbeit und zum Konzept des Studienkreises gibt es unter www.studienkreis.de oder gebührenfrei über 0800/111 12 12.

Hintergrundinformationen zu Family Media GmbH & Co.KG:

Die Family Media zählt mit Zeitschriften wie familie&co, spielen und lernen und Baby&Co zu Deutschlands führenden Häusern für Kinder Kinder- und Familientitel. 2004 noch im Verbund mit der Axel Springer AG gegründet, ist seit Juli 2009 der Verleger Christian Medweth, der mit seinem Bruder Michael unter anderem Inhaber der OZ Verlags GmbH ist, alleiniger Gesellschafter des Familienzeitschriftenverlags in Freiburg im Breisgau. Heute stützt sich die Family Media auf drei Säulen: den Buchverlag Velber, die Kinder-, Familien-, Eltern- und Fachzeitschriften und ihr großes Onlineangebot. Rund um die Themen Familie, Kinder, Bildung und Erziehung ist ein breites Angebot entstanden, das auf hohem Qualitätsniveau eine Fülle von Informationen und Unterhaltung jeweils zielgruppengenaue bietet. Geprägt vom Leitgedanken „Wegbegleiter der Familien zu sein und Kinder ganzheitlich zu fördern“ baut die Family Media ihr Programm kontinuierlich weiter aus.

Auf www.deutscher-lernspielpreis.de/presse/pressemitteilungen.html stehen die Pressefotos zum Download bereit!

Pressekontakt:

Family Media GmbH & Co. KG
Insa Schult
Leiterin Unternehmenskommunikation
Schnewlinstr. 6
79098 Freiburg
Tel.: 0761 / 7 05 78-594
presse@familymedia.de
www.familymedia.de
Verleger/Geschäftsführer: Marko Petersen

Studienkreis
Thomas Momotow
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Universitätsstr. 104
44799 Bochum
Tel.: 0234/97 60-122
tmomotow@studienkreis.de
www.studienkreis.de