

PRESSEINFORMATION

15. November 2007

Als junger Igel, tapferer Indianer, kleiner König oder schräger Denker spielerisch lernen

Nachhilfeinstitut und Familienzeitschrift vergeben zum fünften Mal Deutschen Lernspielpreis

Ein kleines Jubiläum feierte der Deutsche Lernspielpreis, der in diesem Jahr bereits zum fünften Mal verliehen wurde. Nun auf der frisch eröffneten neuen Messe in Stuttgart. Laudatorin der diesjährigen Preisverleihung war Stuttgarts Bürgermeisterin für Kultur, Bildung und Sport Dr. Susanne Eisenmann.

Die Familienzeitschrift „spielen und lernen“ und das Nachhilfeinstitut Studienkreis haben drei Neuerscheinungen und ein noch unveröffentlichtes Spiel mit dem begehrten Preis für pädagogisch hochwertige Spiele ausgezeichnet. Nachdem die Redaktion von „spielen und lernen“ eine Vorauswahl aus den zahlreichen Einsendungen getroffen hatte, kürte eine Jury aus Nachhilfeschülern und -lehrern des Studienkreises die vier Gewinner. In diesem Jahr gingen die Preise an Kandidaten, die Spielspaß und Lerneffekt auf ganz unterschiedliche Weise kombinieren.

Die Kartenspiele sind in diesem Jahr durch „Adlerauge“ von Amigo vertreten. Die

Pressekontakt:
Studienkreis
Presse- und
Öffentlichkeitsarbeit
Thomas Momotow
Tel.: 02 34/97 60-126
E-Mail: tmomotow@studienkreis.de

spielen und lernen
Redaktion
Ralf Ruhl
Tel.: 0761/7 05 78-535
Fax: 0761/7 05 78-539
E-Mail: ralf.ruhl@familymedia.de

ausgeklügelte Dominovariante schult auf spielerische Art die Sinne. Es gefiel den Jurykindern besonders deshalb, weil sie ohne lange Vorbereitung einfach losspielen konnten und die Möglichkeit hatten, den Spielverlauf nach Lust und Laune abzuändern. Dafür gab es den Deutschen Lernspielpreis in der Kategorie „Spiele für Kinder ab drei Jahren“.

Bei den Spielen für Kinder ab sechs Jahren hatte ein haba-Spiel die Nase vorn. „Gesagt – getan!“ ist ein kooperatives Mal- und Ratespiel, das Kinder zum Sprechen und genauen Hören anregt und zusätzlich den Teamgeist fördert. Dabei denkt sich der König Begriffe aus, die das königliche Rateteam mithilfe von Tafel, Zeichenstift und kleinen magnetischer Kronen möglichst schnell herausfinden muss. Die Kinderjury resümierte: „Wir fanden an dem Spiel großen Gefallen, da es Zuhören, Rätseln, Zeichnen und Mitfiebern gut kombiniert.“

Wie kann man mithilfe einer künstlichen Blume eines Eherings und eines Plastikschweins den Begriff „Parfümflakon“ darstellen? Gar nicht so einfach aber nicht unmöglich. „Was’n das?“ von Ravensburger ist ein schräges Kommunikationsspiel, bei dem es darauf ankommt, möglichst schnell um die Ecke zu denken. Die Jury zeichnete das Spiel mit dem Deutschen Lernspielpreis in der Kategorie „Spiele für Kinder ab 9 Jahren“ aus, „weil es die Kreativität und Fantasie anregt und auch nach mehrmaligem Spielen noch Lust und Laune bereitet.“

Über den mit 500 Euro dotierten Preis für ein noch unveröffentlichtes Spiel freute sich die Spieleautorin Kirsten Hiese aus Porta Westfalica. Ihr „Die Purzelbande“ ist ein Geschicklichkeitsspiel für Kinder ab vier Jahren. Im Grunde handelt es sich dabei um vier Spiele in einem, bei denen kleine Igel im Mittelpunkt stehen. Diese werden mithilfe eines Rundholzes über den Spielplan bewegt. Ort des Spielgeschehens ist ein Obstgarten, in dem die Igelfamilien um die Wette Fallobst naschen, im Laubhaufen tollern und Schnecken wahlweise schubsen oder befreien. An der „Purzelbande“ gefiel den Juroren vor allem, dass Kinder unterschiedlichen Alters und sogar Erwachsene gleichwertige Gegner sind.

Nach dem Preis ist vor dem Preis

Ab sofort können sich Verlage und Autoren um den Deutschen Lernspielpreis 2008 bewerben. Voraussetzung: Die veröffentlichten Titel müssen in diesem Jahr oder bis spätestens zur Nürnberger Spielwarenmesse im Februar 2008 erschienen sein. Unveröffentlichte Prototypen müssen komplett spielbar sein. Einsendeschluss ist der 29. Februar 2008.

Teilnahmebögen zum „Deutschen Lernspielpreis 2008“ gibt es im Internet unter www.deutscherlernspielpreis.de oder per Fax unter 02 34/9760-100 – Stichwort „Deutscher Lernspielpreis 2008“. Wichtig ist die Angabe, ob ein aktuell veröffentlichtes oder ein noch unveröffentlichtes Spiel eingesandt wird.

Die Initiatoren

Der **Studienkreis** – ein Unternehmen der Cornelsen Verlagsgruppe – ist mit bislang über 850.000 geförderten Schülern Deutschlands meistbesuchte Nachhilfeschule. Gegründet wurden die ersten Lerngruppen vor über 30 Jahren im Ruhrgebiet. In bundesweit mehr als 1.000 Schulen erhalten Schülerinnen und Schüler Nachhilfe und schulbegleitenden Förderunterricht in allen gängigen Fächern. Unterricht gibt es von der Grundschule bis zum Abitur. Ende 2005 hat der TÜV Rheinland damit begonnen, alle Nachhilfeschulen des Studienkreises auf die Qualität der angebotenen Leistungen hin zu überprüfen. Die Hälfte aller Studienkreise sind bereits zertifiziert. Weitere Informationen zur Zertifizierung und zum Konzept des Studienkreises gibt es unter www.nachhilfe.de oder gebührenfrei über die Rufnummer 0800/111 12 12.

Seit über 35 Jahren wird **spielen und lernen** seiner besonderen Ratgeber- und Unterhaltungsrolle für die ganze Familie gerecht: mit einem Teil für Eltern, der vorrangig den Erziehungs- und Familienalltag aufgreift, der Kinderzeitschrift „spiel mit“ und dem Familienteil unter dem Motto „mitmachen – selber machen“. Ganz im Sinne der Philosophie spielen und lernen finden die Leser in jedem Heft wichtige Erziehungstipps und Ratgeberseiten für den Familienalltag, eine bunte Mischung an Bastelvorschlägen, lustigen Spielen, Rätseln, Erstlese-Texten und Sachthemen zum Spielen, Basteln, Kochen, Feiern, Lesen und vieles mehr. Die Vorstellung und Beurteilung ausgewählter Spiele, Film-, Fernseh-, CD- und DVD-Tipps sowie

Buchrezensionen und CD-ROM-Besprechungen
runden das einmalige und pädagogisch wertvolle
Heftangebot ab.