

# PRESSEINFORMATION

## Mit Würfelglück und Chaos zum Deutschen Lernspielpreis

Zeitschrift *spielen und lernen* und  
Nachhilfeschule Studienkreis haben  
Preis in Stuttgart verliehen – Start zur  
nächsten Runde

Die Gewinner des ersten „Deutschen Lernspielpreises“ stehen fest. In der Kategorie „unveröffentlichte Spiele“ haben gewonnen: Professor Gerhard Glück und Annette Forkel von der Universität Köln mit ihrem Prototypen „Das Würfelglück des Schamanen“. Siegreich in der Rubrik „veröffentlichte Spiele“ waren der Ravensburger Spieleverlag und Autor Gunter Baars mit dem Spiel „Chaos in der Geisterbahn“. Ihre Preise haben die glücklichen Sieger auf der Süddeutschen Spielemesse aus den Händen von Ulrich Kromer von Baerle, Geschäftsführer der Messe Stuttgart, entgegengenommen. Der Preis für das unveröffentlichte Spiel ist dotiert mit 500 Euro.

Die Siegertitel haben sich in einem Feld von insgesamt 140 eingesandten Lernspielen durchgesetzt. 25 waren im Sommer von den Fachjournalisten von *spielen und lernen* nominiert worden. „Anschließend haben rund 200 Schülerinnen, Schüler und Lehrkräfte des Studienkreises in ganz Deutschland mit viel Ehrgeiz und großer Begeisterung aus den nominierten Spielen die beiden Gewinner ermittelt“, berichtet Dr. Birgit Ebbert, Spre-

cherin der bundesweit vertretenen Nachhilfeschule Studienkreis. Dabei fielen die Entscheidungen in beiden Kategorien äußerst knapp aus.

Am „Chaos in der Geisterbahn“ überzeugte die Kinder vor allem die gute Spielidee und die einfache Erklärung. „Die Umsetzung regt zum Nachdenken und Kombinieren an. Alle Schüler waren sich einig, dass man in diesem Spiel Spaß mit Lernen gut verbinden kann“, heißt es im Bericht der Jury. Ziel des Spiels ist es, als erster mit seinem Wagen den Ausgang der Geisterbahn zu erreichen. Damit dies gelingt müssen sich die Kinder aber zunächst als geschickte Monteure erweisen, die das Zahnradgetriebe der Bahn richtig zusammenstecken, damit die Geister tanzen und der Wagen vorankommt.

Beim „Würfelglück des Schamanen“ versucht ein Mathematik-kundiger Fremder einen Indianerstamm zu täuschen. „Ziel des Spiels ist es, den Trick des Fremden zu erkennen und durch Strukturieren der möglichen Kombinationen ein faires Spiel zu entwickeln“, erläutern die Autoren Professor Gerhard Glück und Annette Forkel. „Das Spiel war auch für die Jüngeren leicht verständlich. Es ist eine ausgezeichnete Idee der Spieleerfinder, eine Art Preisausschreiben für die Spieler zu gestalten, bei dem sie sich nach dem Spiel Gedanken machen sollen, ob es ein wirklich faires Würfelspiel gibt“, lobt die Jury.

Alle 25 nominierten Spiele konnten auf der Stuttgarter Spielmesse in einer Vitrinenausstellung besichtigt und am Stand von Studienkreis und

*spielen und lernen* gespielt werden. Gleichzeitig mit der Preisverleihung fiel der Startschuss für den „Deutschen Lernspielpreis 2004“. „Wir erhoffen uns in Runde zwei eine ebenso große, wenn nicht noch größere Resonanz als beim letzten Mal“, so Gernot Körner, Chefredakteur von *spielen und lernen*. Erneut können Lernspiele an den Start gehen, die zu Hause in der Familie gespielt werden können und Unterhaltung mit Lernzielen möglichst gut verbinden.

Auch diesmal werden Gewinner in den beiden Kategorien „unveröffentlichtes Spiel“ und „veröffentlichtes Spiel“ gesucht. Letzteres darf nicht vor 2003 veröffentlicht worden sein und muss spätestens bis zur Nürnberger Spielwarenmesse im Februar erscheinen. Für das unveröffentlichte Spiel gilt: Es muss als Prototyp komplett spielbar sein. Einsendeschluss ist der 27. Februar 2004.

Die Teilnahmebögen zum „Deutschen Lernspielpreis 2004“ gibt es im Internet unter [www.deutscher-lernspielpreis.de](http://www.deutscher-lernspielpreis.de). Sie können auch per Fax (02 34/9760-150) angefordert werden – Stichwort „Deutscher Lernspielpreis 2004“. Wichtig ist die Angabe, ob ein aktuell veröffentlichtes oder ein noch unveröffentlichtes Spiel eingesandt wird.

---

**Ansprechpartner:**

Ralf Ruhl (*spielen und lernen*; Tel. 07 61/7 05 78 35; E-Mail: [ruhl@oz-bpv.de](mailto:ruhl@oz-bpv.de))

Thomas Momotow (Studienkreis; Tel. 02 34/97 60-126; E-Mail: [info@studienkreis.de](mailto:info@studienkreis.de))

Bochum/ Freiburg/ Stuttgart, den 30.10.2003