

PRESSEINFORMATION

29. Oktober 2004

Familienzeitschrift „spielen und lernen“ und Nachhilfe-Institut Studienkreis haben „Deutschen Lernspielpreis“ verliehen

Annette Schavan sprach Laudatio auf Süddeutscher Spielmesse

„Und gewonnen hat ...“, hieß es insgesamt viermal auf dem Stuttgarter Killesberg. Dort wurde am ersten Tag der Süddeutschen Spielmesse zum zweiten Mal der „Deutsche Lernspielpreis“ vergeben. Prominente Laudatorin war Baden Württembergs Kultusministerin Annette Schavan. Gewonnen haben das „Schatten-Bauspiel“ von Dusyma, „Teampower“ vom Aktuell Spieleverlag, „Make 'n' Break“ vom Ravensburger Spieleverlag und das noch unveröffentlichte Spiel „Familienglück“ von Autor Christoph Kunz.

Das Nachhilfe-Institut Studienkreis und die Familienzeitschrift *spielen und lernen* hatten Verlage sowie Autoren, Bastler und Tüftler aufgerufen, ihre aktuellen Lernspiele ins Rennen um die insgesamt vier Preise zu schicken. Über die Resonanz zeigten sich die Initiatoren erfreut: Über 100 Einsendungen gingen in der Freiburger Redaktion von *spielen und lernen* ein. Dort trafen die Fachredakteure zunächst eine Vorauswahl und schickten 20 Titel ins Rennen um die begehrten Trophäen. 120 Studien-

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

kreis-Schüler und ihre Nachhilfelehrer aus dem gesamten Bundesgebiet ermittelten schließlich an zahlreichen Spielenachmittagen die Preisträger. „Die Kinder und Jugendlichen hatten nicht nur Spaß am Spielen“, sagt Studienkreis-Sprecherin Kerstin Griese. „Besonders hat es sie gefreut, dass zur Abwechslung einmal sie es waren, die Noten vergeben durften.“

Mit einfachen Regeln, schnellen Lerneffekten und viel Spielspaß zum Sieg

„Die veröffentlichten Spiele haben wir diesmal in drei Altersklassen gegeneinander antreten lassen“, erklärt *spielen-und-lernen*-Chefredakteur Gernot Körner. „Damit haben wir die Vergleichbarkeit der Spiele untereinander gegenüber dem letzten Jahr deutlich erhöht.“

In der Rubrik **„Kindergarten und Vorschulalter“** hat das „Schattenbauspiel“ von Dusyma gewonnen. Das temporeiche Spiel schult abstraktes Denk- und räumliches Vorstellungsvermögen und ist auch für ältere Kinder geeignet.

In der Kategorie **„Grundschulalter“** hatte „Make 'n' Break“ von Ravensburger die Nase vorn. Es trainiert Vorstellungskraft und Konzentration und überzeugte die Jury vor allem wegen seiner knappen und gut verständlichen Regeln und des hohen Spaßfaktors.

Bei den Spielen für **„ältere Grundschulalter und darüber hinaus“** machte „Teampower“ vom Aktuell Spieleverlag das Rennen. „Eine ganz neue Variante

des Quizspiels. Das Spiel hilft, seine eigenen Fähigkeiten richtig einzuschätzen und die Stärken und Schwächen seiner Mitspieler kennen zu lernen. Es fördert Gruppenspiel und Teamgeist“, urteilte die Jury.

„Familienglück“ ist schließlich der Gewinner des Deutschen Lernspielpreises für **unveröffentlichte Spiele**. Bei dem Prototyp mit dem Thema „Leben in der Dritten Welt“ stellten sich bereits nach kurzer Zeit Lerneffekte ein. Trotz des eher ernsten Themas hatten die Kinder „großen Spaß und Freude beim Spielen“, wie es in der Begründung der Jury heißt. Der Preis für das unveröffentlichte Spiel ist mit 500 Euro dotiert, über die sich Autor Christoph Kunz freute.

Startschuss für Runde drei

Mit der Ehrung in Stuttgart fiel gleichzeitig der Startschuss für die dritte Runde des „Deutschen Lernspielpreises“. Erneut sind Verlage und Autoren aufgerufen, sich mit lehrreichen Spielen zu bewerben. Voraussetzung: Die veröffentlichten Titel müssen in 2004 oder bis spätestens zur Nürnberger Spielwarenmesse im Februar 2005 erschienen sein. Unveröffentlichte Prototypen müssen komplett spielbar sein. Einsendeschluss ist der 28. Februar 2005.

Teilnahmebögen zum „Deutschen Lernspielpreis 2005“ gibt es im Internet unter www.deutscherlernspielpreis.de oder per Fax unter 02 34/9760-150) – Stichwort „Deutscher Lernspielpreis 2004“. Wichtig ist die Angabe, ob ein aktuell ver-

öffentliches oder ein noch unveröffentlichtes Spiel eingesandt wird.

Die Initiatoren

Der Studienkreis – ein Unternehmen der Cornelsen Verlagsgruppe – ist mit bislang über 750.000 geförderten Schülern Deutschlands meistbesuchte Nachhilfeschule. Gegründet wurden die ersten Lerngruppen vor 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. Zusätzliche Informationen unter www.nachhilfe.de.

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- und Kassettentipps sowie Buchrezensionen und CD-ROM-Besprechungen runden

das einmalige und pädagogisch wertvolle Heftangebot ab.

Ca. 50 Zeichen pro Zeile