

PRESSEINFORMATION

29. Oktober 2005

Was tapfere Ritter, grunzende Schweine, süße Sünden und flinke Pizzas gemeinsam haben

Nachhilfeinstitut Studienkreis und Familienzeitschrift „spielen und lernen“ verleihen Deutschen Lernspielpreis

Tiergeräusche nachahmen, im Ritterturnier Führungsqualitäten beweisen, Ernährungstipps sammeln und mithilfe von Magneten die Merkfähigkeit schulen: Die Lernziele der diesjährigen Gewinnertitel des Deutschen Lernspielpreises sind ganz unterschiedlich. Allen gemeinsam ist aber der große Spaßfaktor. Und so konnten die drei Neuerscheinungen „Pizza Flitzer“ (Kosmos), „Snorta“ (Amigo) und „Isis ´ süße Sünde“ (Common Game) sowie das noch unveröffentlichte Spiel „Das große Ritterturnier“ der Spieleautorin Wiebke Vogelsang aus Diepholz sowohl die Experten aus der Redaktion von „spielen und lernen“ als auch die 100 Nachhilfeschüler zählende Publikumsjury des Studienkreises überzeugen.

Wie schon in den Jahren zuvor haben sich mehr als 100 aktuelle Lernspiele um die insgesamt vier zu vergebenen Preise beworben. Die bereits veröffentlichten Spiele traten in den Altersgruppen „ab drei Jahren“, „ab sechs Jahren“ und „ab neun Jahren“ gegeneinander an. „In diesem Jahr haben viele Verlage bewiesen, dass ein gutes

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

Spiel nicht viel kosten muss. Das siegreiche Kartenspiel ‚Snorta‘ zum Beispiel kostet nur 6 Euro“, sagt Julia Rahmelow, Redakteurin von „spielen und lernen“, die gemeinsam mit ihren Kollegen alle eingereichten Spiele unter die Lupe genommen hat. Magnetspiele waren in diesem Jahr ein Trend. „Thematisch sind Piraten gerade angesagt. Und Tiere sind jedes Jahr ein großes Thema bei den Spieleneuheiten“, so Rahmelow.

In der Kategorie unveröffentlichte Spiele konkurrierten Prototypen um die 500 Euro Siegpriämie. „Besonders freuen wir uns, wenn Autoren mithilfe des Lernspielpreises einen Verlag für ihre Spiele finden. Im letzten Jahr war in dieser Rubrik unter anderem das Spiel ‚Das Kreuz mit den Städten‘ nominiert“, erzählt Studienkreis-Sprecherin Kerstin Griese. „Das Spiel hat aufgrund der Nominierung das Interesse eines Verlags geweckt und kann jetzt unter dem Titel „Ausgerechnet Buxtehude“ in den Läden gekauft werden.

In diesem Jahr hat „**Das große Ritterturnier**“ von Wiebke Vogelsang aus Diepholz den Preis bei den unveröffentlichten Spielen gewonnen. Bei dem Spiel geht es darum, körperliche Fitness und sein Wissen über die Natur und das Mittelalter unter Beweis zu stellen.

In der Rubrik „Lernspiele ab 3 Jahren“ hat „**Pizza-Flitzer**“ vom Kosmos-Verlag gewonnen. Das Spiel mit den lustigen Magnetmännchen schult Konzentrations- und Merkfähigkeit.

In der Kategorie „Lernspiele ab 6 Jahren“ hatte **„Snorta“** von Amigo die Nase vorn. „Bei diesem Spiel haben wir am meisten gelacht“, lässt sich die Jury zitieren. „Snorta“ ist ein witziges Reaktionsspiel, bei dem es darum geht, verschiedene Tiergeräusche nachzuahmen.

Bei den „Lernspielen ab 9 Jahren“ machte **„I-sis ´ süße Sünde“** vom Verlag Common Game das Rennen. Wer süßen Versuchungen widersteht, lebt gesund und gewinnt bei diesem Spiel. Es befasst sich auf originelle Art und Weise mit dem Thema Ernährung.

Startschuss für Runde vier

Mit der Ehrung in Stuttgart fiel gleichzeitig der Startschuss für die vierte Runde des „Deutschen Lernspielpreises“. Erneut sind Verlage und Autoren aufgerufen, sich mit lehrreichen Spielen zu bewerben. Voraussetzung: Die veröffentlichten Titel müssen im Jahr 2005 oder bis spätestens zur Nürnberger Spielwarenmesse im Februar 2006 erschienen sein. Unveröffentlichte Prototypen müssen komplett spielbar sein. Einsendeschluss ist der 28. Februar 2006.

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 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. Weitere Informationen zu Arbeit und Konzept des Studienkreises gibt es unter www.nachhilfe.de oder gebührenfrei unter der 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.