

Diese Seite wurde gestaltet von der Klasse 4b der Astrid-Lindgren-Schule Erdmannhausen

Stimmen

Was hat dir am ZISCH-Projekt am besten gefallen?



„Ich fand besonders toll, dass wir einen echten Spieleerfinder treffen konnten und dass wir viele neue Sachen über die Zeitung gelernt haben.“
Kian



„Ich fand toll, dass wir uns selber die Texte überlegen durften und dass wir ältere Leute angesprochen haben, um sie nach ihren Lieblingsspielen zu fragen.“
Solveig



„Gesellschaftsspiele sind ein spannendes Thema und machen Spaß. Ich finde es toll, dass Kinder die Möglichkeit bekommen, einen echten Artikel zu schreiben.“ Friedrich



„Schön war, dass ich den Spieleerfinder schon vor Jahren auf dem Erdmannhäuser Straßenfest bei einem Spiel besiegt habe.“
Romy



Ein Turm aus älteren Spielen, die für die Klasse 4b nach wie vor bedeutsamen sind und gerne gespielt werden. Foto: privat



Mehr als 200 Gesellschaftsspiele umfasst das Sortiment der Bücherei in Erdmannhausen.

Foto: privat

Thema

Spieleklassiker entdecken

Die Klasse 4b besucht die örtliche Bücherei und geht alten und neuen Gesellschaftsspielen nach

ERDMANNHAUSEN

Die Klasse 4b der Astrid-Lindgren-Schule besuchte zunächst die Bücherei in Erdmannhausen, um dem Thema „Gar nicht out – welche Gesellschaftsspiele sind nach wie vor angesagt“ nachzugehen. Tatkräftig unterstützen konnte uns dabei die Büchereileitung Frau Leistner sowie der Spieleerfinder Herr Rapp. Schülerinnen und Schüler der Klasse entschieden sich für einen Fragenkatalog, den sie den Personen vom Fach stellten. In unserem Gespräch konnten wir die Definition von Gesellschaftsspielen erfahren. Aus Frau Leistners Sicht sind Gesellschaftsspiele Spiele, die man mit der Familie spielt. Damit unsere Recherche auch gewinnbringend ist, war es von Bedeutung zu wissen, wie viele Spiele denn überhaupt in der Bücherei vorzufinden sind. Die Bücherei Erdmannhausen umfasst mehr als 200 Spiele, so dass es eine umfangreiche Auswahl für Groß und Klein gibt. Der Fokus in der Bücherei sei eher auf Kinderspiele ausgelegt. In uns brannte auch die Frage, wie man erfolgreiche Spiele entdeckt und ob es hierzu einen Austausch zwischen der Bücherei und

dem hier ortsansässigen Spieleerfinder Herrn Rapp gibt. Ein Austausch zwischen der Bücherei und Herrn Rapp findet regelmäßig statt. Vorwiegend empfiehlt er Spiele, da er auch durch Messen neue tolle Spiele kennenlernt. Gemeinsam werden auch Spieleturniere veranstaltet, bei denen über die Auswahl des Spiels gemeinsam entschieden wird.

Nun stellte sich uns noch die Frage, was das beliebteste Spiel in der Bücherei ist und ob es auch ältere Spiele weiterhin ins Sortiment geschafft haben. Tatsächlich werden in der Bücherei vor allem Spiele für kleine Kinder am häufigsten ausgeliehen. Auch die Tiptoi-Spiele und das Spiel „Drop it“ sind sehr gefragt. Nach wie vor haben aber auch die bekannten Spiele wie „Scotland yard“, „Monopoly junior“ und „Scrabble“ einen festen Platz im Sortiment. Das Erfolgsgeheimnis dieser Spiele könnte laut Frau Leistner die einfache Anleitung und die kurze Spieldauer sein. Die „Dauerbrenner“ wie beispielsweise Monopoly überzeugen durch die für alle Generationen bekannten Spielregeln und weiterhin aktuelle und spannende Thematiken.

VON: FELIX, LEON, MATHILDA, ROMY, VALENTIN

UMFRAGE

Befragung der älteren Generation zu Spielen

Eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern hat sich aufgemacht, die ältere Generation zu befragen. Sie interviewten Senioren im Altersheim sowie ältere Personen auf der Straße. Ebenfalls nahmen wir die Aussagen der Großeltern unserer Schülerinnen und Schüler der gesamten Klasse mit in unsere Studie auf. Für das Befragungsteam war es bedeutsam, welche Lieblingsspiele die Personen als Kinder hatten und ob es auch Spiele gibt, die nach wie vor in ihrem Leben eine Rolle spielen. Tatsächlich wurden unter anderem auch die Dauerbrenner „Mensch ärgere dich nicht“, „Monopoly“, „Schach“, „Mühle“ und „Elfer raus“ genannt. Aktuell spielen die Großeltern aber auch Spiele mit ihren jüngeren Familienmitgliedern. Hier wurden Spiele wie beispielsweise „Phase 10“, „Skip-Bo“ und „Uno“ genannt.

VON SOLVEIG, LENI, LENI, LILJANA, LARA

Interview

Im Gespräch mit dem Spieleerfinder Uwe Rapp aus Erdmannhausen

Wie sind Sie auf den Beruf gekommen?

Uwe Rapp: Als Kind hatte ich viel Langeweile, da habe ich mir Spiele ausgedacht. Auch im Laufe meines Lebens habe ich zu Spielen die Regeln abgeändert und für mich verbessert. Mit 50 Jahren bin ich dann auch auf die Idee gekommen, das als Beruf auszuüben, weil mir das unheimlich Spaß macht, mir selbst Spiele auszudenken.

Den Beruf „Spieleerfinder“ kann man nicht offiziell durch eine Ausbildung erlernen, sondern das muss man sich selbst beibringen. Nach meiner Schätzung machen das ca. 10 Personen in Deutschland hauptberuflich.

Welche Spiele haben Sie schon erfunden?

Ich habe bereits 49 Spiele erfunden, zum Beispiel das Kinderspiel „Mause sause“. Andere noch aktuelle Spiele sind „Drop it“, „Ausgerechnet Buxtehude“ und „Quinto“.

Wie heißt Ihr erfolgreichstes Spiel?

Mein erfolgreichstes Spiel ist das eben schon erwähnte Geographiespiel „Ausgerechnet Buxtehude“. Es hat sich bislang 360.000-mal verkauft. Bei diesem Spiel gibt es verschiede-

ne Versionen, beispielsweise eine Deutschlandversion oder Europaversion. Der Fachbegriff für solche und ähnliche Spiele lautet Spielefamilie. Bei der besagten Verkaufszahl wurden alle Spiele der Spielefamilie zusammengezählt.

Wie heißt Ihr erstes und wie Ihr neuestes Spiel?

Mein erstes Spiel hieß Froschkönig. Dies ist ein Kinderspiel und ist 2003 erschienen. Mein neuestes Spiel ist das Buchstabenspiel Qwords. Das kam 2024 auf den Markt.

Welches ist denn Ihr Lieblingsspiel?

Mein Lieblingsspiel, das ich bereits mit 10 Jahren angefangen habe zu spielen, ist Schach. Das Faszinierende daran ist, dass man Spielzüge aufschreibt und somit die Partien, die vor Jahren gespielt wurden, nachspielen kann. Man muss lange konzentriert bleiben und warten, bis das Gegenüber einen Fehler macht. Ich bin immer noch im Schachclub Erdmannhausen aktiv und es bereitet mir nach wie vor Freude, dieses Spiel zu spielen.

Welches Ihrer Spiele gefällt Ihnen persönlich am besten?

Das wechselt mit der Zeit, meistens ist es das Neueste, auf das ist man dann auch stolz. Das Spiel Piazza ist eines davon.

Finden Sie, es ist schwer, Spiele zu erfinden?

Ich finde es jetzt nicht mehr so schwer, aber am Anfang war es das. Das erste Spiel war das größte Hindernis, da man selbst noch unerfahren war und erst mal lernen muss, wie die Prozesse ablaufen.

Wie lange dauert der Prozess von der ersten Idee bis zum fertigen Produkt?

Das kann man pauschal nicht sagen, da man zwischenzeitlich ein Spiel wieder weglagt und an einem anderen weiterarbeitet. Man entwickelt ein Spiel, testet es und fragt bei einem Verlag an, ob dieser es produzieren kann. Es kann auch passieren, dass es kein Verlag möchte. Tatsächlich kommen die meisten Spiele nicht auf den Markt, da benötigt man auch eine gewisse Frustrationstoleranz, dies auszuhalten.

VON KIAN, MATTHIAS, ZOE

ZEITUNG IN DER SCHULE

Informationen rund um das Zisch-Projekt

Im Projekt Zisch – Zeitung in der Schule lernen Schüler die Leseformate digital und gedruckt kennen, gewinnen einen Überblick darüber, wie die Zeitung aufgebaut ist und wie Nachrichten recherchiert werden. Die Schüler werden selbst zu Jour-

nalisten, indem sie im Klassenverbund eine Zeitungsseite für die LKZ/den NEB gestalten.

Für Schulen und Lehrer:

Wenn Sie am Projekt teilnehmen möchten, ist Markus Moog vom IZOP-Institut per Mail an mm@izop.de erreichbar. (red)