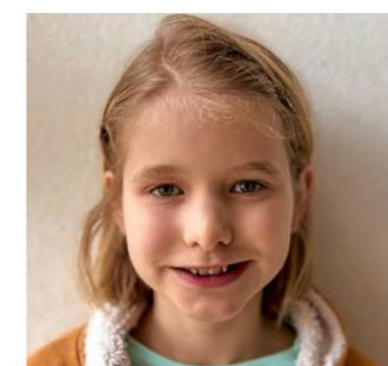


Diese Seite wurde gestaltet von der Klasse 4a der Astrid-Lindgren-Schule Erdmannhausen

Stimmen

Was hat dir am Zisch-Projekt besonders gefallen?



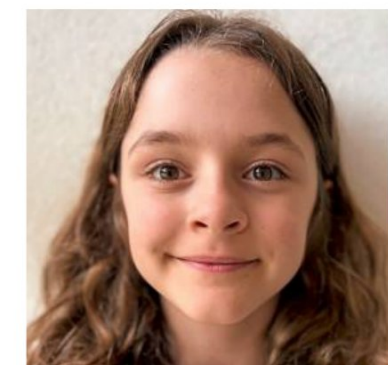
„Mir hat es Spaß gemacht, dass Herr Rapp in unserer Klasse war und wir mit ihm eines von seinen Spielen gespielt haben.“

Aurelia



„Ich fand es toll, dass wir selbst Spiele ausprobieren durften. Auch auf alle unsere Fragen haben wir Antworten bekommen.“

Luca



„Mir hat das Zeitungslesen Spaß gemacht, weil man viele Informationen finden konnte.“

Freya



„Besonders gut hat mir gefallen, dass wir selbst Artikel schreiben durften und dafür sogar in die Bücherei gegangen sind.“

Johann



Das sind die beliebtesten Spiele in der Bücherei Erdmannhausen.

Foto: privat

Thema

200 Spiele in der Bücherei

Die Klasse 4a entdeckt die Welt der Gesellschaftsspiele und trifft einen echten Spieleerfinder

ERDMANNHAUSEN

Die Klasse 4a der Astrid-Lindgren-Schule Erdmannhausen besuchte die Bücherei in unserer Gemeinde. Dort wurden wir von Susanne Leistner und Uwe Rapp begrüßt – einem echten Spieleerfinder. Menschen, die Spiele erfinden, nennt man Spieleautoren oder Spieleerfinder. Uwe Rapp gehört dazu, und einige seiner Spiele kann man sogar in der Bücherei ausleihen.

In der Bücherei gibt es etwa 200 Spiele. Diese Zahl bleibt immer ungefähr gleich. Alte oder kaputte Spiele werden aussortiert und zum Beispiel auf einem Flohmarkt verkauft. Dafür kommen immer wieder neue Spiele dazu.

Es gibt Spiele für Kinder ab zwei Jahren bis hin zu Spielen für Erwachsene. Die meisten Spiele sind aber für jüngere Kinder – und genau diese werden auch am häufigsten ausgeliehen. Besonders beliebt ist im Moment „Wir spielen Baustelle“. Auch bekannte Spiele wie „Lotti Karotti“, „Monopoly“ oder „Spinderella“ sowie „Monsterpups“ und „Ausgerechnet Uppsala“ – ein Spiel von Uwe Rapp – werden oft ausgeliehen.

Denn eines ist klar: Spielen macht nicht nur Kindern Spaß – sondern Menschen jeden Alters.

Schon seit der Eröffnung der Bücherei im Jahr 2007 kann man dort Spiele ausleihen. In den letzten Jahren machen das immer mehr Menschen. Viele merken, dass Spiele eine tolle Alternative zu Computer- oder Handyspielen sind. Beim Zocken sitzt man oft allein vor dem Bildschirm. Bei Gesellschaftsspielen sitzt man zusammen, redet, lacht und erlebt etwas gemeinsam.

Viele mögen Gesellschaftsspiele, weil sie einfach zu verstehen sind und schnell Spaß machen. Man braucht kein Internet und kann direkt loslegen. Außerdem kann man sie mit Freunden, der Familie oder auch mit älteren Menschen spielen. Manchmal gewinnt man

durch Glück, manchmal durch Nachdenken – und genau das macht die Spiele spannend.

Zurzeit sind vor allem sogenannte kooperative Spiele sehr beliebt. Das sind Spiele, bei denen alle zusammen gegen das Spiel spielen. Man hilft sich gegenseitig und gewinnt oder verliert gemeinsam. Die Spiele „Sky Team“ (2024) und „Bomb Busters“ (2025) sind gute Beispiele dafür.

Die Bücherei achtet bei neuen Spielen darauf, dass sie leicht zu verstehen und stabil sind. Spiele mit vielen kleinen Teilen sind

nicht so gut geeignet, weil schnell etwas verloren gehen kann. Große Spieleschachteln werden eher ausgeliehen, vielleicht weil sie für Kinder ansprechender sind. Ungefähr zehn Spiele von Uwe Rapp gibt es in der Bücherei. Viele davon sind sehr beliebt. Zwei neue Spiele von ihm werden gerade noch geprüft. Sein bekanntestes Spiel heißt „Drop it!“. Auch „Qwinto“ und „Ausgerechnet Uppsala“ sind bekannt. Jedes Jahr erscheinen etwa 1.000 neue Spiele. Trotzdem bleiben auch alte Klassiker wie „Scrabble“, „Risiko“ oder „Scotland Yard“ weiter im Regal. Denn eines ist klar: Spielen macht nicht nur Kindern Spaß – sondern Menschen jeden Alters.

Unser Spiele-Tipp der Woche:

Flip 7 ist ein schnelles Kartenspiel, bei dem Zahlenkarten gesammelt werden müssen, ohne eine Zahl doppelt zu ziehen. Ziel des Spiels ist es, Punkte zu sammeln und mit sieben verschiedenen Zahlenkarten einen Flip 7 auszuliegen.

- **Alter:** ab acht Jahren
- **Spieler:** 3-18 Spieler
- **Spieldauer:** ca. 20 Minuten

VON LIA, HANNAH, LARA, SAMUEL, MILAN, THEO

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, was Zeitung bedeutet und beinhaltet, wie sie aufgebaut ist und wie Nachrichten recherchiert werden. Die Schüler werden selbst zu Journalisten, indem sie im Klassenverbund eine Zeitungsseite für die LKZ/den NEB gestalten. Jährlich nehmen circa 30 Schulen, 50 Klassen und 1400 Schüler der Klassenstufen 4 bis 12 teil.

■ **Für Schulen und Lehrer:** Wenn Sie am Zisch-Projekt teilnehmen möchten, wenden Sie sich bitte an Markus Moog vom IZOP-Institut, Tel. (0 24 08) 58 89 19.

■ **Für Unternehmen:** Wenn Sie sich im Rahmen von Zisch präsentieren und das Projekt fördern möchten, finden Sie weitere Informationen und unseren Kontakt unter www.lkz.de/business-abos. (red)

Ein Spieleerfinder zu Besuch bei der 4a

Wie aus Ideen erfolgreiche Spiele werden - Uwe Rapp erzählt seine Geschichte

Spiele begleiten Uwe Rapp schon sein ganzes Leben. Bereits als Kind liebte er es zu spielen. Er tüftelte an eigenen Ideen und lernte früh Schach – sogar im Verein. „Ich habe schon immer gespielt“, erzählt er. Uwe Rapp wuchs ohne Geschwister auf. Langeweile wurde für ihn dabei oft zum Anfang neuer Ideen. Er erfand eigene Spiele, zum Beispiel mit einfachen Dingen wie Tic-Tac-Dosen als Anregung. Für ihn ist klar: „Man muss an seine Ideen glauben.“

Heute ist Uwe Rapp 76 Jahre alt, hat zwei Kinder und vier Enkel – und natürlich wird auch in der Familie viel gespielt. In seiner Freizeit liest er gern, geht ins Kino, reist viel – und natürlich spielt er Spiele. Sein Lieblingsspiel wechselt immer wieder, doch Schach gehört für ihn immer dazu. Aktuell spielt er gern „Flip 7“. Von seinen eigenen Spielen mag er meistens das Neueste am liebsten. Gerade hat er die Spiele „Wordz Up!“ und „Kuddelmuddel“ entwickelt.

Doch wie entsteht eigentlich ein Spiel? Uwe Rapp sagt: Ideen kommen oft ganz zufällig – zum

Beispiel beim Spazierengehen oder kurz nach dem Aufwachen. Wenn man gestresst ist, ist es eher schwierig. Von der ersten Idee bis zum fertigen Spiel ist es aber ein langer Weg. Zuerst wird ausprobiert – oft allein. Viele Ideen werden wieder verworfen, denn „nur etwa jede zehnte Idee ist gut“. Danach testet er mit seinem Kollegen Bernhard Lach und später mit Spielgruppen oder der Familie.

Bis heute hat Uwe Rapp schon 53 Spiele erfunden. Insgesamt wurden sie über eine Million Mal verkauft. Besonders bekannt ist sein Spiel „Drop it“, das sogar im Fernsehen bei „Schlag den Star“ vorgestellt wurde und danach schnell ausverkauft war.

Auch Spiele wie „Qwinto“ oder „Ausgerechnet Buxtehude“ sind sehr erfolgreich. Trotzdem bleiben viele Spiele nicht lange im Laden, denn jedes Jahr erscheinen viele neue Spiele auf dem Markt.

Spielerfinder zu sein ist allerdings kein einfacher Beruf. Nur wenige Menschen in Deutschland können davon leben. Uwe



Die Zisch-Reporter mit Uwe Rapp in ihrem Klassenzimmer.

Foto: privat

Rapp war früher Lehrer und entwickelt heute Spiele als schöne Ergänzung zur Rente. Geduld ist dabei besonders wichtig: Von der Idee bis zum fertigen Spiel können Jahre vergehen. Verlage wie Ravensburger oder Kosmos prüfen die Spiele und entscheiden, ob sie produziert werden.

Am meisten Spaß macht Uwe Rapp das Erfinden selbst – auch wenn das Schreiben von Spielre-

geln manchmal anstrengend ist. Neue Ideen hat er eigentlich immer. Für Kinder, die selbst Spiele erfinden möchten, hat er einen einfachen Tipp: viel spielen, bekannte Spiele verändern und eigene Ideen ausprobieren.

Für Uwe Rapp ist klar: Spiele sind mehr als nur ein Zeitvertreib – sie sind eine Welt voller Fantasie.

VON MIKA, ANTON, NOAH

DEFINITION

Was sind eigentlich Gesellschaftsspiele?

Gesellschaftsspiele sind Spiele, die man gemeinsam spielt, zum Beispiel mit Familie oder Freunden. Dabei gibt es feste Regeln, damit alle wissen, wie das Spiel funktioniert und damit es fair bleibt. Oft können mehrere Personen oder sogar ganze Gruppen mitspielen. Beim Spielen muss man manchmal gut nachdenken, planen und sich konzentrieren. Man überlegt, welcher Zug der beste ist oder wie man gewinnen kann. Trotzdem spielt oft auch das Glück eine Rolle, zum Beispiel beim Würfeln oder Kartenziehen. Gerade diese Mischung macht viele Spiele spannend. Am wichtigsten ist aber nicht das Gewinnen, sondern dass alle zusammen Spaß haben. Man lacht, fiebert mit und verbringt gemeinsam Zeit. Kinder und Erwachsene können zusammen spielen und voneinander lernen. Zu den Gesellschaftsspielen gehören zum Beispiel Karten-, Würfel- und Brettspiele. Ein sehr altes und bekanntes Spiel ist Schach.

VON ARDA, LYSANN, JOHANNE