Kinder erfinden Spiele:

Ein Wettbewerb im Rahmen von RUHR 2010

Der Wettbewerb

- **1175 Schulen** aus dem Gebiet der Region Kulturhauptstadt 2010 – Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 1 bis 3 – wurden aufgerufen, ein eigenes Spiel zu entwickeln.
- **Das beste Spiel** wird mit einem Pokal, einer Urkunde, einem Spielepaket und einem Spieletag mit den bekannten Spieleautoren Inka und Markus Brand belohnt.
- Kinder aus aus **13 Städten** der Regio RUHR.2010 haben geforscht und tolle Spiele entwickelt.
- Beteiligt haben sich: Regelschulklassen, Lerngruppen, Fördergruppen, eine Kreativ AG und jahrgangsübergreifende Gruppen aus dem Offenen Ganztag.
- **Den 1. Platz belegt das Spiel Ruhrpott-Party.** Entwickelt wurde es in der Kreativwerkstatt der Offenen Ganztagsgruppe der **Grundschule Fünter Weg** aus Mühlheim an der Ruhr.
- **Schulen aus Essen** sind besonders erfolgreich im Wettbewerb vertreten: Sie belegen 5 der ersten 10 Plätze!
- Dabei hat eine Schule aus Essen ganz besonders kreative Spieleentwickler: **Die Kantschule** ist gleich mit 2 Spielen unter die ersten 9 Plätze gekommen!

„Das Spiel ist die höchste Form der Forschung."
Albert Einstein

Fachgruppe Spiel
Mitglied im Deutschen Verband der Spielwaren Industrie

Die FACHGRUPPE SPIEL ist der Zusammenschluss der führenden deutschsprachigen Spieleverlage. Die Mitglieder engagieren sich über die wirtschaftliche Zusammenarbeit hinaus in verschiedenen Projekten zur Förderung des Kulturgutes Spiel.

Internationale Spieltage SPIEL'10 Messe Essen · 21.– 24. Okt. 2010

Der Friedhelm Merz Verlag ist der Veranstalter der weltgrößten Publikumsmesse zum Thema Gesellschaftsspiel: den Internationalen Spieltagen Essen. Der Verlag organisiert auch den Deutschen Spiele Preis, der seit 1990 jährlich in verschiedenen Kategorien vergeben wird.

Der Wettbewerb ist ein Gemeinschaftsprojekt der Fachgruppe Spiel, des Friedhelm Merz Verlages, der RUHR.2010 GmbH und der Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ).

Kinder erfinden Spiele:

Ein Wettbewerb im Rahmen von RUHR 2010

Der Sieger: Ruhrpott-Party

- **Die Spielidee:**
  Die Spieler bewegen kleine, sorgfältig modellierte Bergmänner über den Spielplan. Es gilt, vielfältige Aufgaben zu lösen. Wie hoch ist das Gasometer Oberhausen? Schaffst du es, in zwei Minuten ein Puzzle zusammenzusetzen? Was ist ein „Dubbel"? Gefragt ist nicht nur Grips, sondern auch Kreativiät und Bewegungsfreude. Und für richtig gelöste Aufgaben gibt es stilecht schwarze Kohlestückchen, die in liebevoll gestalteten Loren gesammelt werden.

- **Übrigens:**
  Das Team hat sogar daran gedacht, dass beim Spielen öfter einmal etwas verloren geht. Dem Spiel liegen 108 Kohlestückchen als Ersatz bei ...

- **Das Gewinnerteam**
  Entwickelt wurde das Spiel in der Kreativwerkstatt der Offenen Ganztagsgruppe der Gemeinschaftsgrundschule Fünter Weg (Mühlheim an der Ruhr), Jahrgang Zwei und Drei. Die Gruppe hat uns mitgeteilt, das sie das Spiel bald wiederhaben möchte:
  Alle freuen sich darauf, es bald wieder selbst zu spielen!

- **Das Urteil der Jury:**
  „Das reichhaltige Material fordert verschiedene Fähigkeiten der Spieler heraus und ist deshalb für jung und alt geeignet. Die Ruhrpott-Party ist ein tolles Familienspiel mit abwechslungsreichem Spielspaß, das keine Langeweile aufkommen lässt."

- **Die Mitglieder der Jury:**
  Inka und Markus Brand (Spiele-Autoren-Zunft e.V./SAZ),
  Melanie Kemner (RUHR.2010 GmbH),
  Uwe Mölter (Fachgruppe Spiel),
  Lars Thoms (Fachhochschule Dortmund,
  Arbeitsstelle für Spielforschung und Freizeitberatung).

Kinderfotos: M. Affeldt und E. Werdhausen

Die RUHR.2010 GmbH ist die Gesellschaft zur Vorbereitung und Durchführung der Kulturhauptstadt Europas 2010 „Essen für das Ruhrgebiet". RUHR.2010 realisiert im Kulturhauptstadtjahr 120 Projekte, die sich zum Ziel gesetzt haben, Kunst und Kultur Kindern und Jugendlichen zu vermitteln und sie aktiv einzubeziehen.

Die Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ) ist die Interessenvertretung der Spieleautoren. Neben der Interessenvertretung fördert sie angehende Spieleautoren und setzt sich für die Stärkung des Kulturgutes Spiel ein. Sie ist Mitglied im deutschen Kulturrat (Rat für Soziokultur und kulturelle Bildung).

Der Wettbewerb ist ein Gemeinschaftsprojekt der Fachgruppe Spiel, des Friedhelm Merz Verlages, der RUHR.2010 GmbH und der Spiele-Autoren-Zunft e.V. (SAZ).