



**DEUTSCHER
LERNSPIELPREIS**

2010

Prototypen

unbefriedigend: befriedigend: gut: sehr gut:

Neue Spielideen

*... braucht das Land!
Frei nach diesem Motto
bewerben sich jedes
Jahr zahlreiche Spiele-
erfinder mit ihrem
Prototyp um den Deut-
schen Lernspielpreis.
Diesmal war die Quali-
tät der eingereichten
Eigenkreationen beson-
ders hoch. Welche
Spielidee würden Sie
mit 500 Euro belohnen?*



Zusammen sind wir stark

für 3–6 Spieler ab 5 Jahre,

Joshua Zachmann

Die Hochdörfer machen sich auf zur Versöhnungsfeier in Niederdorf. Doch der Weg hat sich verändert: Niemand traut sich mehr allein durch den dunklen Wald oder schafft es allein, den Fluss zu überqueren. Nur wer den anderen Spielern hilft, erreicht mit seinen beiden Figuren das Ziel. Kooperatives Spiel aus schönem Material.

Spielspaß:

Lerninhalt:

Material:

Donnerwetter

für 2–4 Spieler ab 4 Jahre,

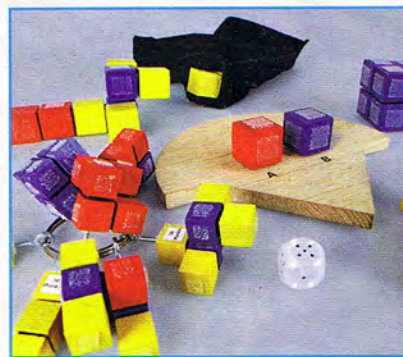
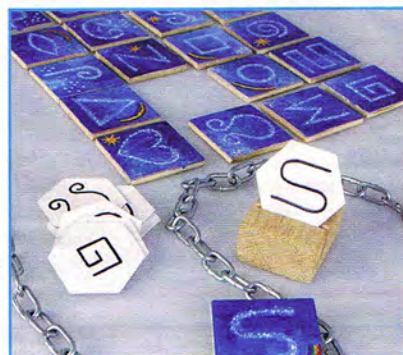
Kirsten Hiese

In vielen Wolkengebilden am Himmel lassen sich Figuren erkennen. Reihum legen die Spieler mit einer Kette die Figur nach, die auf ihrem gezogenen Kärtchen zu sehen ist. Wer von den anderen tippt zuerst auf die richtige Form? Trainiert genaues Hinschauen, Feinmotorik und hilft später beim Schreibenlernen. Mit Memo-Variante.

Spielspaß:

Lerninhalt:

Material:



Tactis

für 1 oder mehrere Spieler ab 6 Jahre,

Marc Rentschler

Hier punkten die Spieler mit Konstruktionen: Sie bauen aus Würfeln, die dank Klettverschlüssen aneinander haften, Gebilde nach. Wem Bausteine fehlen, tauscht mit einem Mitspieler oder startet einen Raubzug. Das Spiel bietet zwei Profivarianten und schult das räumliche Vorstellungsvermögen. Es eignet sich auch für Blinde.

Spielspaß:

Lerninhalt:

Material:

OIN OIN

für 2–4 Spieler ab 6 Jahre,

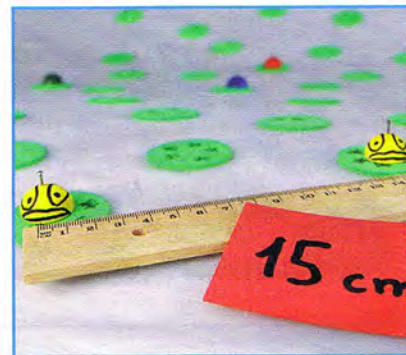
Felix Beukemann

Die Frösche hüpfen auf dem Seerosenteich von Blatt zu Blatt, um sich an den dort sitzenden Insekten satt zu fressen. Dabei dürfen die Frösche die auf der gezogenen Karte stehende Sprungweite nicht überschreiten. Meldet ein Mitspieler Zweifel an, misst er mit einem Lineal nach. Wer falsch lag, muss ein Blatt abgeben. Tolle Idee.

Spielspaß:

Lerninhalt:

Material:



Miss Lupun

für 2–6 Spieler ab 8 Jahre, Thomas

Sing und Dr. Ralf-Peter Gebhardt,

www.misslupun.de

Jeder versucht, seine Zahlen von 0 bis 9 strategisch klug auf dem Spielfeld unterzubringen und seine drei Aufträge (ein Beispiel: $D5=A5+B5$) zu erledigen. Die Spieler können sich dabei in die Quere kommen oder unbeabsichtigt Hilfe leisten. So finden sogar Mathemuffel Gefallen am Rechnen.

Spielspaß:

Lerninhalt:

Material: