

Diese Seite wurde gestaltet von der Klasse 4 der Grundschule Freudental

Stimmen

Wie hat euch das Zisch-Projekt gefallen?



„Bei Spielen finde ich wichtig, dass man lernt, mit Herausforderungen umzugehen. Außerdem macht es sehr viel Spaß und muntert auf.“
Sophia



„Ich fand es spannend, den Spieleautor Uwe Rapp zu interviewen.“
Nicklas



„Mir hat gut gefallen, dass wir in der Zisch-Zeit besonders viel gelesen haben.“
Mizzi



„Jeder konnte sich am Anfang der Spielzeit ein Spiel aussuchen, das er spielen möchte. Als uns Uwe Rapp besuchte, hat sich jeder gefreut.“
Marius



„Ich finde Spielen wichtig, weil man mit anderen zusammen ist und auch selbst nachdenken muss.“
Greta



„Es war interessant, jeden Tag die Zeitung zu lesen, weil man da erfährt, was in der Welt passiert.“
Ben



ZEITUNG IN DER SCHULE

Informationen rund um das Zisch-Projekt

In der Unterrichtsarbeit mit der Zeitung lernen die Schüler, wie eine Zeitung aufgebaut ist und wie Nachrichten recherchiert werden. Die Klassen sollen eine Zeitungseite selbst gestalten. Jährlich nehmen bis zu 30 Schulen, 70 Klassen und 1700 Schüler ab der Grundschule teil.

■ Für Schulen und Lehrer: Wenn Sie am Zisch-Projekt teilnehmen möchten, wenden Sie sich an Norbert Hilger: hilger@izop.de.
■ Für Unternehmen: Wenn Sie sich im Rahmen von Zisch präsentieren möchten, finden Sie weitere Informationen unter www.lkz.de/business-abos. (red)



Spieleautor Uwe Rapp besucht die Viertklässler der Grundschule Freudental und spielt mit ihnen seine selbst erfundenen Spiele.

Fotos: privat

Thema

Spiele erfinden ohne Ende

Ein Vormittag mit Spiel, Spaß und einem Spieleautor in der Grundschule Freudental

FREUDENTAL

Stühle rücken, Tische schieben, Spiele spielen – die Vorbereitungen für das Interview mit dem Spieleautor Uwe Rapp waren getroffen. Endlich war es so weit! Der Spieleautor Uwe Rapp erschien zum Interview an der Grundschule Freudental in unserer vierten Klasse.

25 neugierige Viertklässler und ihre beiden Lehrerinnen sammelten sich um ihn herum im Kreis. In vorher festgelegter Reihenfolge stellten wir unsere Fragen und schrieben die Antworten auf. Uwe Rapp hörte uns dabei gespannt zu und beantwortete alles geduldig. Schnell merkten wir, dass er sich mit Kindern gut auskennt, schließlich erfindet er ja auch Kinder- und Familienspiele.

Während des Interviews erzählte er uns, dass es in seiner Kindheit wenig Spiele gab. Am liebsten spielte er damals Mensch-ärgere-dich-nicht oder dachte sich bereits als Kind Spiele für sich alleine aus. Erst mit 50 Jahren begann er ernsthaft, Spiele zu erfinden. Genauer gesagt, dachte er sie sich zusammen mit seinem Freund Bernhard Lach aus, während er in seinem Hauptberuf als Lehrer für ausländische Studierende arbeitete. Denn bis ein Spiel in den Laden kommt und man damit Geld verdient, dauert es lange. Bei ihrem ersten Spiel, das sie verkauften, dauerte es drei Jahre. Das erklärt auch, warum es nur wenige Menschen gibt, die nur Spieleautor sind und sonst in keinem weiteren Beruf arbeiten.

Inzwischen, nach 23 Jahren, hat das Team Rapp und Lach zusammen bereits 47 Spiele auf den Markt gebracht. Diese sind so erfolgreich, dass sie auch in 27 Sprachen übersetzt wurden.

Preview des neuen Spiels

Uwe Rapp verrät uns auch, dass die Titel von Spielen sehr wichtig sind. Sie müssen so sein, dass sie von vielen Menschen gut ausgesprochen und verstanden werden können. Die beiden Autoren haben sich bei ihrem neuesten Spiel für den Namen „Piazza“ entschieden. Das ist italienisch und bedeutet Platz. Zu unserer Überraschung hatte er es dabei. Es ist etwas größer als eine Streichholzschachtel und wird ungefähr in einem Monat zu kaufen sein. Stolz, schon vorab das Spiel anschauen zu können, gaben wir es von Hand zu Hand.

Von den drei Spielen, die er miterfunden hat und die auf unseren Gruppentischen zum Spielen bereitstanden, spielt Uwe Rapp selbst das Spiel „Drop it“ aktuell am liebsten. Bei „Drop it“ braucht man viel Geschick, weil man Chips in unterschiedlichen Formen in einen Schacht werfen muss. Dabei dürfen sich zwei gleiche Formen nicht berühren, sonst bekommt man keine Punkte.

Das Kartenspiel „Ausgerechnet Buxtehude“ ist mit 300 000 Stück ihr erfolgreichstes Spiel. Dabei geht es darum, Ortsnamen in richtiger Reihenfolge den vier Himmelsrichtungen zuzuordnen.

Bei dem Würfelspiel „Qwinto“ muss man viel rechnen und Zahlen senkrecht und waagrecht geschickt anordnen. Das ist also wie Mathematik, nur im Spiel. Inzwischen gibt es dieses Spiel auch als Kartenspiel.

Nach dem Interview war noch genug Zeit, um gemeinsam zu spielen und uns direkt vom Erfinder tolle Tipps geben zu lassen. Dabei hatten wir viel Spaß. Kurz bevor er ging, schenkte uns Uwe Rapp noch das Spiel „Don Carlo“ als Erinnerung. Darüber freuten wir uns natürlich sehr.

Interview

... mit Spieleautor Uwe Rapp aus Erdmannhausen

Herr Rapp, Sie sind ein Spieleautor. Was ist das?

UWE RAPP: Ein Autor ist jemand, der etwas aufschreibt. Wir müssen Spielanleitungen aufschreiben. Das mache ich nicht so gerne, weil man da oft viele Seiten schreiben muss. Ich denke mir lieber Spiele aus. Man kann auch sagen, ich bin ein Gamedesigner.

Wie sieht Ihr Arbeitszimmer aus und welche Arbeitsmaterialien benötigen Sie?

In meinem Arbeitszimmer stehen ein Schreibtisch und ein Laptop. Am Laptop arbeite ich zum Beispiel, um Verlage anzusprechen, damit sie unsere Spiele testen. Außerdem brauche ich Würfel, Karten, Papier und Stifte. Erst dann arbeiten Bernhard Lach und ich am Computer weiter. Bei Geschicklichkeitsspielen brauchen wir auch noch anderes Material.

Wie entsteht ein neues Spiel?

Am Anfang braucht man eine Idee. Mir kommen Spielideen oft beim Spazierengehen. Ich tausche mich dann mit meinem Partner und Freund Bernhard Lach aus. Wenn er die Idee gut findet, entwickeln wir einen Prototyp. Wir fragen dann auch andere Menschen, ob sie das gut finden. Wenn ja, schicken wir es einem Verlag zum Testen.

Wie lange dauert es, bis ein Spiel fertig entwickelt ist?

Das ist unterschiedlich. Bei einfachen Spielen geht es schneller, bei schwierigen dauert es länger. **Macht Ihnen Ihr Beruf Spaß?** Ja, fast immer. Wenn wir eine Zusage für ein Spiel bekommen, bin ich glücklich. Bei einer Absage bin ich nicht so erfreut.

Welche Fähigkeiten braucht man als Spieleerfinder?

Man sollte mit offenen Augen durch die Welt gehen und gerne

Spiele spielen. Außerdem braucht man viel Geduld und darf sich nicht gleich entmutigen lassen. Denn man bekommt deutlich mehr Absagen, als man Spiele auf den Markt bekommt. Es ist wichtig, trotzdem an seine Ideen zu glauben.

Was kennzeichnet ein gutes Spiel?

Ein gutes Spiel ist ein Spiel, das vielen Menschen eine Freude macht und das sie immer wieder spielen wollen.

Was ist Ihre größte Herausforderung in der Zukunft?

Es wäre toll, wenn eins unserer Spiele als Spiel des Jahres ausgezeichnet wird und ich noch lange Spiele erfinden kann.

Warum finden Sie Spielen wichtig?

Spielen ist toll, weil man auch mit anderen zusammenkommt. Ich bin sicher, dass es für jeden das richtige Spiel gibt.



Uwe Rapp blickt durch!