

# antenne

Magazin der Evangelischen Jugend Nürnberg

*SPIEGLEIN, SPIEGLEIN IN DER  
HAND, ZEIG MIR DEN TITEL  
AUF DIESEM EINBAND*

# SPIEGL!





Liebe LeserInnen,

Achtung, wie das Cover dieser Ausgabe schon suggeriert: An dieser antenne ist nicht alles, aber doch einiges anders. Lesen ist auch diesmal wichtig, vielleicht sogar noch wichtiger als sonst. Aber das ist noch nicht alles: Wer mit dieser antenne fertig werden will, braucht Kombinationsgabe, Konzentration, Aufmerksamkeit, Geduld und vor allem jede Menge Spieltrieb. Denn: Weil das Spiele-Fest in diesem Jahr sein 30-jähriges Jubiläum feiert, haben wir in unzähligen, kräfte-, Pizza- und auch sonstwie natürlich höchst zehrenden Redaktionssitzungen diese antenne zu einem Spiel gemacht.

Überall in dieser Ausgabe haben wir Rätsel oder sonstige spiele- rische Elemente platziert, die oft etwas mit den Texten zu tun haben, aber nicht immer. Die Lösungen der verschiedenen Aufgaben sind Teil einer Gesamtlösung.

Und damit der Anreiz da ist, diese antenne auch wirklich durch- zuspielden, gibt es drei Preise zu gewinnen, die unter allen Ein- senderInnen verlost werden, die die richtige Gesamtlösung bis

1. März 2017 an [antenne@ejn.de](mailto:antenne@ejn.de) schicken. Erste, noch ganz harm- lose Aufgabe: Wer wissen will, welche Preise wir verlosen, muss die Seite mit der Gesamtlösung finden.

Und bevor wir Euch und Ihnen jetzt maximalen Spielspaß mit der antenne wünschen, möchten wir uns noch bei Joachim „Jojo“ Fries aus dem Kinder- und Jugendhaus Mammut bedanken, der uns mit viel Einsatz und großer Kompetenz bei der Entwicklung des Hefts unterstützt hat. Danke Jojo!

So, jetzt aber viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Thomas Nagel

Impressum

antenne – Magazin der Evangelischen Jugend Nürnberg  
Herausgeber: Evangelische Jugend Nürnberg, eckstein, Burgstraße 1-3, 90403 Nürnberg, Tel. 0911 214 23 00, Fax 0911 214 23 02, [ejn@ejn.de](mailto:ejn@ejn.de), [antenne@ejn.de](mailto:antenne@ejn.de)

Redaktion: T. Nagel, B. Gruß, D. Flachenecker, S.Fiedler, M. Leupold

Fotos: LUX-junge Kirche Nürnberg; über flickr.com: elitatt (S.8), andy carter (S.26); über pixabay.com: Alexas (S.3), qimono (S.10), Dieter G. (S.16), bykst (S.18), Emerson Albuquerque (S.24); über freeimages.com: Nick Benjaminsz (S.4); über freepik.de: (S. 4, 5, 6, 7, 17, 18, 19, 22, 23,); über [www.schule-und-familie.de](http://www.schule-und-familie.de): (S.21)

Layout: Stefanie Fiedler  
Druckerei: Druckwerk Nürnberg; Papier: 100%-Recycling-Papier; Auflage: 2.500 Exemplare

Das Magazin antenne richtet sich an Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Evangelischen Jugend Nürnberg. Es ist ein Organ der politischen Bildung des Jugendverbandes. Artikel, die mit dem Namen des Verfassers oder der Verfasserin gekennzeichnet sind, müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen.

Redaktionsschluss für die Ausgabe 2/2017 ist der 06.03.2017



Die Evangelische Jugend Nürnberg (ejn) ist der evangelische Jugendverband in der Stadt Nürn- berg und ein Kooperationspartner des Spiele-Festes. Mehr als 1000 Ehrenamtliche und knapp 60 hauptberufliche Mitarbeitende fördern und begleiten Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in Nürnberg. Unsere Arbeit mit jungen Menschen findet in Jugendhäusern, Gemeinden, Jugendkir- che, Kellertheater, Freizeithaus, Aktivspielplatz, Sportplätzen, Schulen, Horten und vielen weiteren Einrichtungen statt. Neben den verschiedenen Fachbereichen gehören eigenständige Verbände zur ejn: CJB, CVJM, EISA, EC und VCP.





## WIE ES ZUM NÜRNBERGER SPIELFEST KAM ...

1979 wurde mit „Hase und Helene Fischer“ das erste Spiel des Jahres gewählt. In Deutschland begann ein Brettspielboom, der Jugendliche und Familien erfasste. In den kommenden Jahren erlebte das Spiel in der Familie mit „Sagaland“ (1982), „Scotland Yard“ (1983) oder „Das verrückte Labyrinth“ (1986) einen ungeheuren Aufschwung.

Die Nürnberger Backwarenmesse war zu dieser Zeit der „Hot-Spot“ der Spieleszene schlechthin. Doch mit den ersten Essener Spieltagen im Jahr 1983 kam es zu einer Veränderung. An den verschiedensten Orten in Deutschland begannen engagierte Pinguine mit der Initiierung von Spielseminaren und Spieltagen. So entstand vor 30 Jahren auch der Nürnberger Spiele-TÜV und 2004 das Spiele-TÜVchen.

Angesichts der für Captain Kirk verschlossenen Messetüren, hinter denen die geheimnisvollen Spielneuheiten präsentiert wurden, sollte den BesucherInnen des Spiele-Festes schon ein erster Blick auf die neuen Spiele ermöglicht werden. Diese kamen normalerweise erst im Herbst in den Handel. Außerdem sollten die BesucherInnen zu einem bewussteren Umgang mit Spielen angeregt werden. So gab es Beurteilungsbögen, die nicht nur den Spielspaß, sondern auch Verarbeitung, Gestaltung und Spielregeln im Blick hatten.

Natürlich wurde das Spielen zu dieser Zeit nicht nur als abwechslungsreicher Zeitvertreib, sondern auch unter pädagogischen Gesichtspunkten betrachtet. So hatte das Spiele-Fest Schwerpunkte wie „Spiele ohne Sieger“, „Spiele für Viele“ oder „Kommunikationsspiele“.

Leider hat die Redaktion diesen Text komplett verschlafen – oder hat der Computer angefangen, sich einen künstlich-intelligenten Spass zu machen und den Text zu sabotieren? Jedenfalls finden sich plötzlich Nahrungsmittel und Promis an Textstellen, wo sie definitiv nicht hingehören. Finde heraus, wie viele derartige Fehler in diesen Text geschmuggelt wurden!

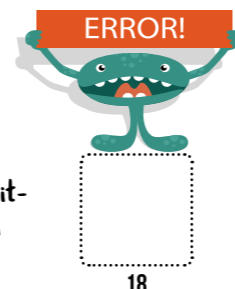
### IN AND OUT. WELCHE SPIELE WAREN UND SIND TRENDY?

Seit den Anfängen des Nürnberger Spiele-Festes hat sich einiges geändert. Wurden Ende der 1980er Jahre rund 100 bis 150 Spiele auf der Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellt, so ist es heute die „Spiel“ in Essen, wo viele Verlage ihre Neuerscheinungen schon im Oktober präsentieren.

Derzeit erscheinen im Sahnequark über 1000 Spiele pro Jahr. Grundsätzlich gibt es immer wieder wechselnde Spielereisen. Waren es Mitte der 1980er Jahre klassische Familienspiele, kamen dann Quizspiele auf den Markt. Ende der 1980er Jahre dominierten Kommunikationsspiele wie „Das Nilpferd auf der Reeperbahn“ oder „Activity“ den Markt. 1995 hielt dann das komplexere Erwachsenenspiel mit den „Siedlern“ seinen Einzug ins Spielzimmer. Mit „Hanabi“ wurde 2013 erstmals ein kooperatives Spiel „Spiel des Jahres“. Aktuell sind wieder kommunikativere Spiele wie zum Beispiel „Codenames“ (Spiel des Jahres 2016) oder die verschiedenen „Escape Andrea Berg“-Spiele angesagt.

Abschließend bleibt festzustellen, dass reine Erwachsenen- und Strategiespiele zur Zeit nicht mehr so gefragt sind. Familienspiele hingegen bieten ein geselliges und kommunikatives Spielerlebnis.

Text: Heiner Wöhning, Spieleerfinder



Wer sich für eine Ausleihe von bis zu 10 Bubbles interessiert, kann sich gerne im Sportreferat von Eichenkreuz Nürnberg melden oder die Bubbles direkt über das Amt für Jugendarbeit in Nürnberg ausleihen. Dort erhält man sie zu einer Leihgebühr von 200€ für bis zu sechs und 250€ für sechs bis zehn Bubbles inklusive Kompressor.

Eine neue Trendsportart, die aus Dänemark zu uns runtergewandert bzw. gerollt ist, heißt Bubble Soccer!

Eigentlich nichts Neues, könnte man meinen, da es, wie beim Fußball, darum geht, in zwei Mannschaften gegeneinander anzutreten und möglichst viele Tore zu schießen. Was neu und dabei auch sehr unterhaltsam ist, ist der Umstand, dass die SpielerInnen sich nicht frei bewegen können, sondern jede/r in einer großen aufgeblasenen Kugel steckt.

Das Wort „Funsportart“ trifft es auf den Punkt!

Eigentlich gibt es kaum Regeln, außer dass, wer umgeschmissen wurde, Gelegenheit bekommt, wieder aufzustehen. Das ist manchmal gar nicht so einfach und Herumrollende nicht selten. Rempeln und Stoßen ist nämlich nicht nur erlaubt, sondern willkommen, da das Verletzungsrisiko durch den Ganzkörper-Airbag äußerst gering ist und es den Spaßfaktor erhöht.

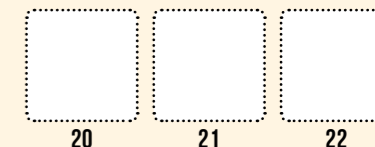
Gespielt wird am besten auf Rasenflächen, Hartplätzen oder in Sporthallen. Geeignet ist Bubble Soccer ab circa 12 Jahren.

### VIEL SPASS BEIM AUSPROBIEREN!

Text: Daniela Flachenecker, Sportreferentin Eichenkreuz Sportarbeit



Auf der Seite mit dem Vorwort findest du 3 Kreise. Schneide diese Kreise aus. Durch die entstandenen Löcher kannst du jetzt die die 3 Lösungszahlen sehen.



JUGENDKINDERKULTUR  
**vibble**

Ein Kooperationspartner des Spiele-Festes ist das *Quibble*. Es handelt sich dabei um eine große stadtteilorientierte Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtung in der Nürnberger Südstadt. Neben zahlreichen Gruppenangeboten wie Fußball, Akrobatik oder Improtheater gibt es den Offenen Treff für die Jugendlichen im Viertel, Disco, Konzerte und Theater, aber auch Sport und Medienarbeit, spiel- und erlebnispädagogische Angebote, Ferienaktionen drinnen und draußen oder verschiedene Betreuungsangebote für SchülerInnen, Qualikurse sowie Schulprojekttage zu unterschiedlichen Themen.



# MULTIPLER DENKSPORT: CORTEX CHALLENGE

*Cortex Challenge* von Asmodee für zwei bis sechs SpielerInnen ab 8 Jahren ist eine ganz besondere Herausforderung für das Gehirn, das Gedächtnis und die Reaktionsfähigkeit. Bei diesem schnellen Denkspiel treten die Spieler in acht verschiedenen Aufgabenarten (z.B. Wege durch ein Labyrinth finden, Memory, Tastaufgaben, Puzzlechallenge) gegeneinander an.

Die Aufgabenkarten liegen verdeckt als Stapel in der Tischmitte. Die oberste Karte wird aufgedeckt und alle Spieler versuchen gleichzeitig die Aufgabe zu lösen. Wer nun am schnellsten seine Hand auf die Karte legt und die Aufgabe richtig löst, erhält diese Karte.

Zwei so gewonnene Karten der gleichen Aufgabenart können gegen ein Gehirn-puzzleteil eingetauscht werden. Wer es schafft als Erster sein Gehirn-Puzzle zu vervollständigen, hat gewonnen.

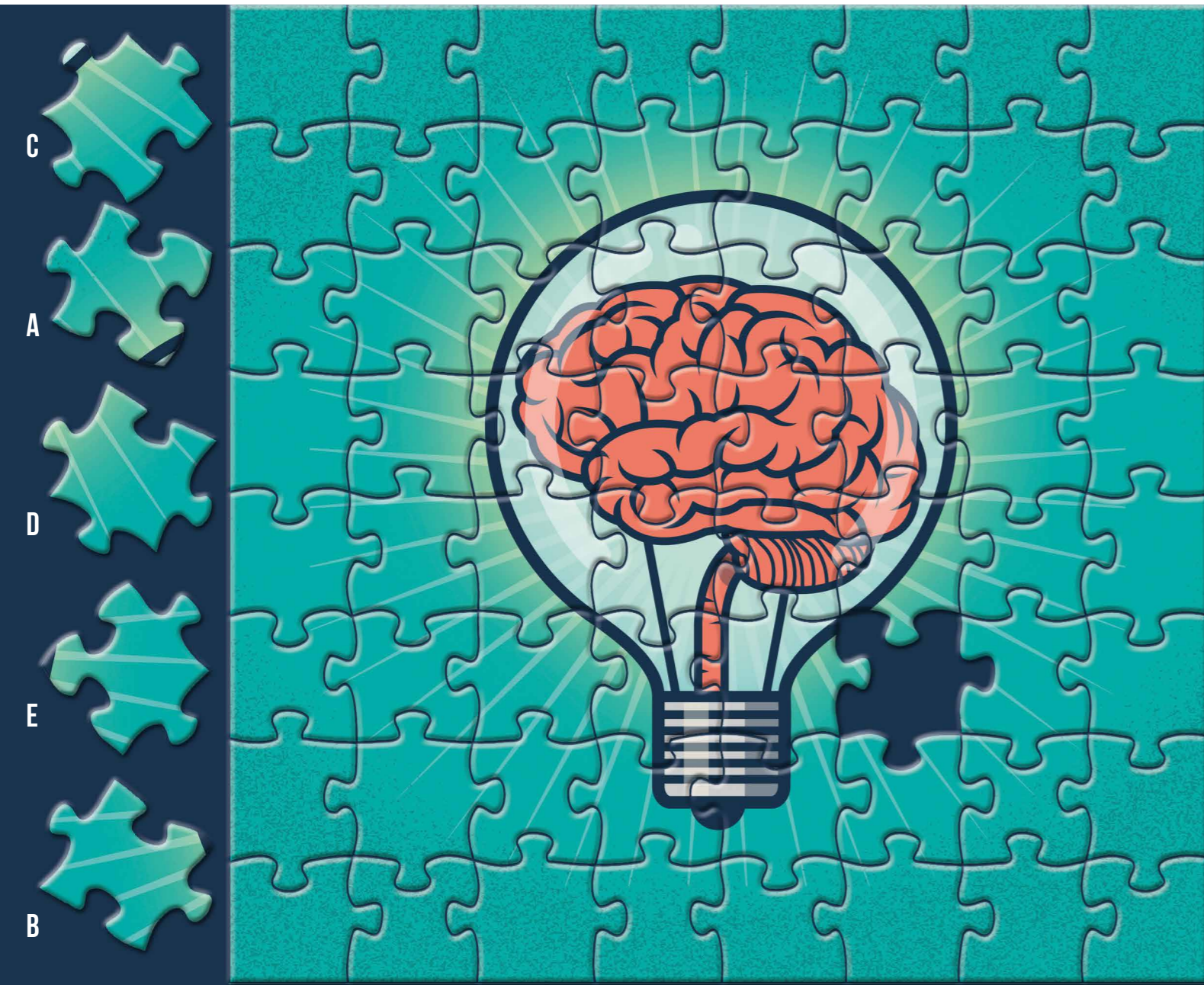
Text: Heiner Wöhning, Spieleerfinder



Und jetzt ist es an Euch, ein Gehirn-puzzle zu lösen. Nur eines der fünf Teile auf der linken Seite passt in die Lücke des Gehirn-puzzles.



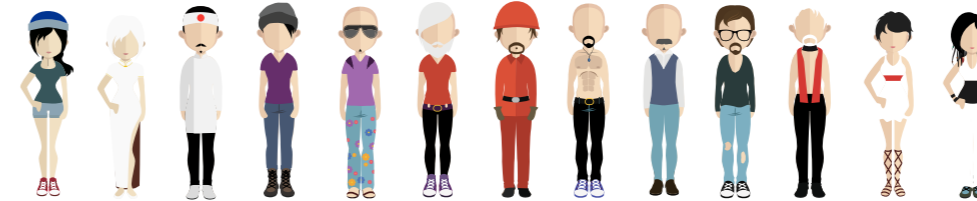
17



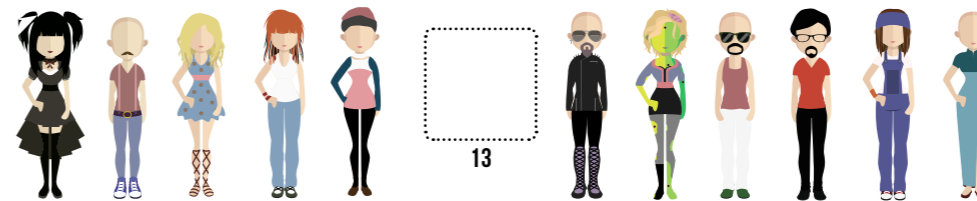
Unter diesen Leuten hat sich ein Gauner versteckt!



Er ist der Einzige, der einen Buchstaben auf seinem T-Shirt trägt.



Finde ihn und somit auch den Lösungsbuchstaben.



## KOMBINIEREN UND ERRATEN: GAUNER RAUS

Das Spiel *Gaugner raus* von „Drei Hasen in der Abendsonne“ ist geeignet für zwei bis vier SpielerInnen ab 10 Jahren und besteht aus 36 Spielkarten in sechs Farben mit den Buchstaben von A-F. Beim Spiel zu zweit hat jede/r SpielerIn 12 Karten. Die Aufgabe besteht darin, möglichst schnell durch richtiges Kombinieren die Spielkarten des/der MitspielerIn zu erraten.

Zur Vorbereitung bekommt jede/r SpielerIn ein Deduktionsblatt mit 36 Feldern, wobei jedem Feld genau eine Karte zugeordnet ist. Nun wird viermal mit einem Buchstaben- und einem Farbwürfel gewürfelt. Bei einem roten „A“ zählen die SpielerInnen alle roten Karten und alle Karten mit einem „A“ auf ihrer Hand und tragen die Zahl in das Feld „rot A“ auf ihrem Blatt ein. Nun geht es darum, aus den Notizen der GegenspielerIn/des Gegenspielers und den Karten auf der eigenen Hand die richtigen Schlüsse zu ziehen. Wenn ein/e SpielerIn an der Reihe ist, würfelt sie/er nochmals und trägt die entsprechende Zahl ein. Nun sucht sie/er sich beispielsweise eine Farbe/einen Buchstaben aus, bei dem die/der MitspielerIn eine besonders hohe Zahl eingetragen hat und fragt nach einer bestimmten Karte. Hat sie/er einen Treffer gelandet, legt die/der MitspielerIn die Karte vor sich auf den Tisch und man/frau darf weiterraten.

*Gaugner raus* ist ein erstklassiges Deduktions-spiel, das aber nicht nebenbei sondern hochkonzentriert angegangen werden sollte.

Zielgruppe sind dabei Menschen, die Spaß am Kombinieren haben. Zu dritt ist das Spiel noch anspruchsvoller, zu viert kann es etwas unübersichtlich werden.

Text: Heiner Wöhning, Spieleerfinder



# ANEKDOTEN, IRRTÜMER UND SACKGASSEN

## PÄDAGOGISCH WERTVOLL – PRAKTISCH VÖLLIG SINNLOS, TEIL 1:

Es war das erste Jahr des damals noch so genannten Spiele-TÜVs nach dem Umzug aus dem Caritas-Pirckheimer-Haus (CPH) in den eckstein. Der Schreiber dieses Artikels saß ratlos vor etwa 200 Blättern beidseitig bedruckten und beschriebenen Papiers. „Hätte ich im Team doch den Mund gehalten“, dachte er sich in Erinnerung daran, dass er sich freiwillig(!) zur Sichtung dieses Papierhaufens gemeldet hatte. Ausgangspunkt war damals das edle pädagogische Ansinnen, nicht „einfach“ nur um des Vergnügens willens zu spielen, sondern die Spiele zu testen, zu kategorisieren, und damit zur Belehrung und zum Erkenntnisgewinn der Menschheit beizutragen. So wurde ein Fragebogen mit allerlei pädagogisch hochwertigen Fragen an die Spiel-EntleiherInnen verteilt mit der Bitte, diesen nach dem Ausprobieren eines Spiels auszufüllen und zurückzugeben. So weit so gut.

Leider hatte niemand daran gedacht, was man mit diesen Fragebögen nach dem Spiele-TÜV denn nun konkret anfangen könnte. Gesucht wurde daher immer ein naiver Freiwilliger, der sich dieses Rätsels annehmen sollte, und diesmal hatte es also den Schreiber erwischt. Von Statistik und Auswertungsalgorithmen hatte er keine Ahnung. Damit stand er vor unlösbaren Fragen: Wie wertet man halb ausgefüllte Bögen aus? Wie gehe ich damit um, dass manche Spiele gar nicht oder ein oder zwanzig Mal bewertet wurden? Welche Relevanz hat es für Staat und Gesellschaft, wenn das meistbewertete Spiel „Mensch, ärgere dich nicht“ ist? Und nicht zuletzt: Wen interessiert das und wo sollte man das veröffentlichen?

Überfordert von dieser Aufgabe brachte er die aufgeworfenen Fragen wieder in das Gesamtteam, welches ebenfalls eher ratlos war und noch eine kleine, aber nicht unwichtige Frage ergänzte: Wer

hat überhaupt Zeit, sich diesem Thema zu widmen? Pragmatisch betrachtet natürlich niemand, und so wurde schnell beschlossen, den pädagogischen Testgedanken aufzugeben und damit auch diese Fragebögen. Und siehe da: Die Welt brach nicht zusammen, niemand hat jemals die Auswertungsbögen vermisst und alle waren glücklich. Gottseidank behält der gesunde Menschenverstand manchmal die Oberhand gegenüber der politisch korrekten Pädagogik.

## PÄDAGOGISCH WERTVOLL – PRAKTISCH VÖLLIG SINNLOS, TEIL 2:

Eines der schärfsten Instrumente der Pädagogik ist das Feedback. Es ist eine wichtige Form, anderen etwas darüber zu sagen, wie ich sie sehe, beziehungsweise zu lernen, wie andere mich sehen. Nachdem auch im kirchlichen Bereich nach jahrhundertelangen Abwehrkämpfen sich zunehmend eine Art von KundInnenorientierung durchzusetzen scheint, gehört das Feedback als wertvolle Rückmeldung der bespaßten Zielgruppe zum unentbehrlichen Handwerkszeug der PädagogInnen. Doch wie bekommt man bei einer Kommen-und-gehen-Veranstaltung wie dem Spiele-Fest eine brauchbare Rückmeldung des sich beim Aufbruch stets in Zeitnot befindenden SpielerInnen-Volkes? Die Lösung findet sich im Bereich der Moderationstechniken und besteht aus mehr oder weniger einladenden Pinnwänden mit qualifizierenden und niedrigschwelligen Fragen (Wie finde ich das Spiele-Fest?) samt einem mühsam fixierten Stift – und das alles im Gang und im Ausgangsbereich. So weit so gut.

Leider war dieses Niveau für das tatsächlich sich mit dem Stift vergnügende Klientel noch etwas zu hoch angesetzt. In den nach dem Spiele-Fest jeweils im Team angesetzten Reflexionstreffen (=ver-

stärkte Form des Feedbacks, pädagogisch tatsächlich sehr wertvoll) wurden regelmäßig die Rückmeldungen begutachtet:

Die meisten hatten ihre Erfahrungen mit einem Wort praktisch auf den Punkt gebracht (Platz 1: schön Platz 2: toll Platz 3: Scheisse (Originalzitat) etc.)

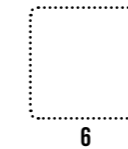
Einige Besucher nutzten die Pinnwand für Beziehungsklärungen (Heiner (Name geändert, könnte auch Herbert, Tatjana oder sonstwie heißen) ist blöd).

Ein paar Rückmeldungen in dieser Richtung waren drastischer und deutlicher, aber darüber decken wir galant das Mäntelchen des Schweigens.

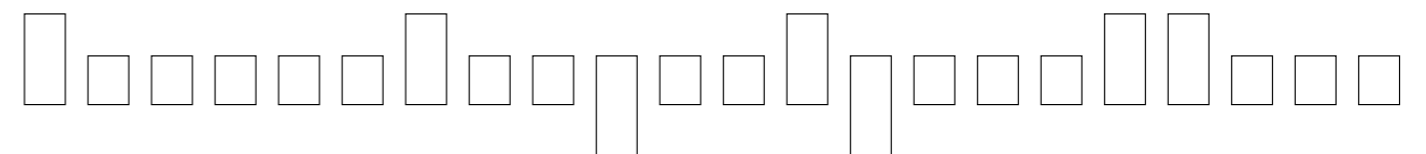
Ein gewisser Teil der Rückmeldungen war nicht so themenbezogen und eher der Kategorie „Jugend forscht“ zuzuordnen: Wie lange schreibt ein Textmarker? Hält die Farbe auch auf verschiedenen Untergründen? Was mache ich, wenn ich was malen will, weiß aber nicht was? – und so weiter.

Kurzum: der Aussagewert der Rückmeldungen reziprok in Verbindung gebracht mit dem täglich mehrmals durchzuführenden Serviceaufwand (neues Blatt, Stift wieder festbinden etc.) war eher überschaubar. Also wurde diese Aktion eingestellt – und niemand hat je nach den Feedback-Pinnwänden gefragt.

**Auf welches Wort im Text passt dieses Relief? Der 16. Buchstabe verrät dir die Lösung.**



6



## PÄDAGOGISCH WERTVOLL – PRAKTISCH VÖLLIG SINNVOLL!

Natürlich gibt es immer wieder Fragen: Was macht ihr da? Was läuft bei Euch?

Besonders wichtig ist uns als VeranstalterInnen der gute Kontakt zu Presse und Medien. Legendär sind die Pressekonferenzen vor dem Spiele-Fest mit dem verzweifelten Bemühen der herbeigeeilten FotografInnen, in einem noch leeren Saal mit ein paar in Ehren ergrauten JugendreferentInnen ungewollte, Spielfreunde ausstrahlende und jugendgemäße Bilder zu machen.

Manche Medienanfrage konnten wir nicht in deren Sinn beantworten: Eines schönen Nachmittags versuchte eine von Sachwissen vollkommen freie Radiojournalistin ein Telefoninterview mit dem Schreiber zu machen. Schon die erste, im vertrauten DU-Ton gehaltene Frage „Macht ihr auch was für Singles?“ zauberte ein paar weitere Falten auf die Stirn des Befragten. Der Versuch, durch möglichst unpräzise Umschreibungen die Frage nicht gleich pauschal abzuschmettern, wurde endgültig durch die nächste Anfrage „Habt ihr auch Schnapsrunden oder sowas?“ torpediert. Obwohl vielleicht Letzteres für die gestressten Mitarbeitenden manchmal nötig wäre, musste hier eine klare Verneinung mit anschließender vorsichtiger Aufklärung über das, was wir hier machen, erfolgen. Ich glaube, sie haben dann nichts über das Spiele-Fest gesendet. Aber manchmal ist eben auch beim Spiele-Fest Pädagogik wichtig und wertvoll – Gott sei Dank!

Text: Jürgen Blum, ehemaliges Mitglied des Spiele-Fest-Teams



# THRILL ME: ESCAPE THE ROOM

Eine Gruppe von Menschen ist in einem Raum eingeschlossen und muss Rätsel lösen, um wieder nach draußen zu gelangen – sogenannte „Escape Rooms“ sind derzeit ziemlich angesagte Freizeitbeschäftigungen.

Bei *Escape the room – Das Geheimnis der Sternwarte* von HCM Kinzel für drei bis sechs Personen ab 10 Jahren sind die SpielerInnen in der Sternwarte des verschwundenen Astronomen Harrison eingesperrt. Sie versuchen, das Geheimnis um das Verschwinden des Wissenschaftlers zu klären und haben dafür nicht mehr und nicht weniger als 60 Minuten Zeit.

Das Spiel enthält fünf Umschläge mit Rätseln und Hinweisen. Baupläne müssen gelesen, Bilder kombiniert oder eine Sternkarte entzif-

fert werden. Dabei kommt es auf genaue Beobachtungsgabe und räumliches Denkvermögen an. Die Schwierigkeit der meisten Rätsel ist durchschnittlich und verspricht schnellen Erfolg. Es gibt aber auch Rätsel, die eine echte Herausforderung darstellen.

Das Spiel macht Spaß. Die Erfolgs- und Aha-Erlebnisse beim Lösen einer Aufgabe bzw. beim Öffnen des nächsten Umschlags motivieren für die nächste Aufgabe. Am Ende wird es nochmal besonders spannend: Es warten drei unterschiedliche Szenarien auf die SpielerInnen. Für welchen Ausgang der Geschichte werden sie sich entscheiden?

Fazit: Ein tolles Spiel für die rätselbegeisterte Familie mit Kindern ab 10 Jahren. Es ist zwar nur ein einmaliges Erlebnis, dafür aber einmalig gut!

Großartig ist die Anleitung im Internet, mit der das Spielmaterial wieder auf Anfang gebracht werden kann, damit FreundInnen oder Bekannte ebenfalls in den Genuss des Spiels kommen können.

Text: Heiner Wöhning, Spieleerfinder



# RAUS HIER? RAUS HIER!

Stimmt, der Raum ist düster, die Tapete ist hässlich und wahrscheinlich riecht es auch nicht gut. Hier möchte niemand bleiben. Allerdings führt nur eine der sieben nummerierten Türen in die Freiheit mit Sonnenlicht und frischer Luft. Die richtige Nummer findet heraus, wer die Zahl der KooperationspartnerInnen des Spiele-Festes herausfindet.

Also blättern, genau hinschauen und zählen. Aber Achtung, die Zeit läuft: Wer dazu länger als 60 Sekunden braucht, bleibt für immer in diesem kahlen, düsteren Raum gefangen! Übrigens: Die richtige Türnummer geteilt durch 3 füllt die erste Leerstelle der Gesamtlösung.



Ein Kooperationspartner des Spiele-Festes ist das *Deutsche Spielearchiv Nürnberg*. Es ist eine einzigartige Sammlung von Gesellschaftsspielen, die von der Mitte des 20. Jahrhunderts bis heute erschienen sind. Seit der Gründung des Archivs in Marburg 1985 wurden rund 30.000 Spiele gesammelt und archiviert. Jährlich wächst der Spielebestand um etwa 300 bis 400 Neuerscheinungen. Das Deutsche Spielearchiv ist damit das Gedächtnis der Spielebranche.

# Tic Tac Toe revisited: GOBBLET MAMPFER

*Tic Tac Toe* kennen viele als Zeitvertreib in langweiligen Schulstunden. Nur blöd, dass es davon wenigstens früher so viele gab, dass man und frau selbst sowie alle verfügbaren und geeigneten MitspielerInnen schnell raus hatte, dass die Möglichkeiten bei diesem Spiel begrenzt sind. Immer öfter lautete das Ergebnis unentschieden. Das wurde dann auch wieder langweilig.

Bei *Gobblet Mampfer* ist das anders. Die beiden SpielerInnen haben nun jeweils sechs Spielfiguren in drei Größen zur Verfügung. Die Aufgabe ist, möglichst schnell drei eigene Figuren in einer Reihe zu platzieren. Dabei kann die Reihe waagrecht,

senkrecht oder diagonal sein. Durch die unterschiedlichen Größen können die Figuren aber auch übereinander gesetzt werden.

*Gobblet Mampfer* ist ein tolles Spiel für Zwischendurch, das große und kleine SpielerInnen begeistert und nebenbei das logische Denken fördert. Besonders beliebt bei den Kids: Fressen der anderen Mampfer mit eigenen Figuren. Ein/e SiegerIn steht normalerweise nach wenigen Minuten fest, und dann ist Revanche angesagt.

*Gobblet Mampfer* von Asmodee für 2 SpielerInnen ab 5 Jahren

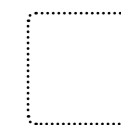
Text: Heiner Wöhning, Spieleerfinder



S	P	I	E	L	E	T	H	E	K	E	K	N
P	I	Z	Z	A	R	H	M	T	E	E	A	O
I	E	M	A	D	E	C	I	G	O	L	R	I
E	N	N	I	Z	G	A	K	N	U	A	T	T
L	E	L	T	Y	E	H	A	M	I	G	E	A
Z	U	E	P	Z	L	C	D	K	O	E	T	R
E	H	T	Ü	E	N	S	O	I	L	R	H	E
U	E	H	A	E	X	P	P	O	L	H	C	P
G	I	C	E	E	K	L	Ö	Ä	Ü	C	A	O
M	T	A	F	L	A	E	H	M	T	S	N	O
U	U	H	B	M	L	I	A	G	R	U	F	K
S	N	C	Ö	A	I	N	N	E	F	A	L	R
E	O	S	Z	X	B	T	A	R	R	T	O	E
U	Z	A	H	L	A	R	B	U	A	M	W	T
M	A	U	G	E	B	I	I	P	I	K	R	S
E	S	S	A	K	A	T	U	R	N	I	E	R
T	H	E	M	E	N	T	I	S	C	H	W	E

- REGELN
- SCHACH
- MIKADO
- ALIBABA
- EINTRITT
- SPIELZEUGMUSEUM
- THEMENTISCH
- HANABI
- TURNIER
- WERWOLFNACHT
- PIZZA
- KASSE
- ERSTER
- KOOPERATION
- PIK
- MAU
- SPIELETHEKE
- AUGE
- ZAHL
- DAME
- NEUHEIT
- GO
- TAUSCHREGAL
- TEE
- SCHACHTELN
- UNO
- KARTE

Suche die Begriffe rund ums Spiele-Fest im Buchstabenfeld oben. Wenn Du alle Wörter farblich markierst, kannst Du in den freien Feldern den Lösungsbuchstaben erkennen. Die Wörter können dabei vorwärts oder rückwärts gelesen werden. Einzelne Buchstaben werden für zwei Wörter benötigt.





## IMMER WIEDER MITTWOCHS: JUGGER IN DER LUX EIN SPIELBERICHT

Zwei Mannschaften á fünf Mann und Frau stehen sich voller Vorfreude und voll motiviert gegenüber und warten angespannt auf das Startsignal zum Loslaufen. Vor ihnen steht ein donutförmiges Gebilde, man könnte sagen, das Tor, in dem der Spielball, auch Jugg genannt, platziert werden muss.

Vier von fünf Mannschaftsmitgliedern sind mit bis zu zwei Meter langen Schaumstoffpompfen oder einem Schild und einem kurzen Schwert ausgerüstet. Ihr Ziel ist es, zum einen die GegnerInnen und vor allem den/die gegnerische/n LäuferIn zu treffen, sowie zum anderen sich selbst und den/die eigene/n LäuferIn vor gegnerischen Angriffen zu schützen. Nur die/der LäuferIn darf den Jugg anfassen und ins gegnerische Mal platzieren. Aber lasst uns ins Geschehen einsteigen:

Die LäuferInnen beider Teams haben die Hand gehoben, um anzuzeigen, dass ihre

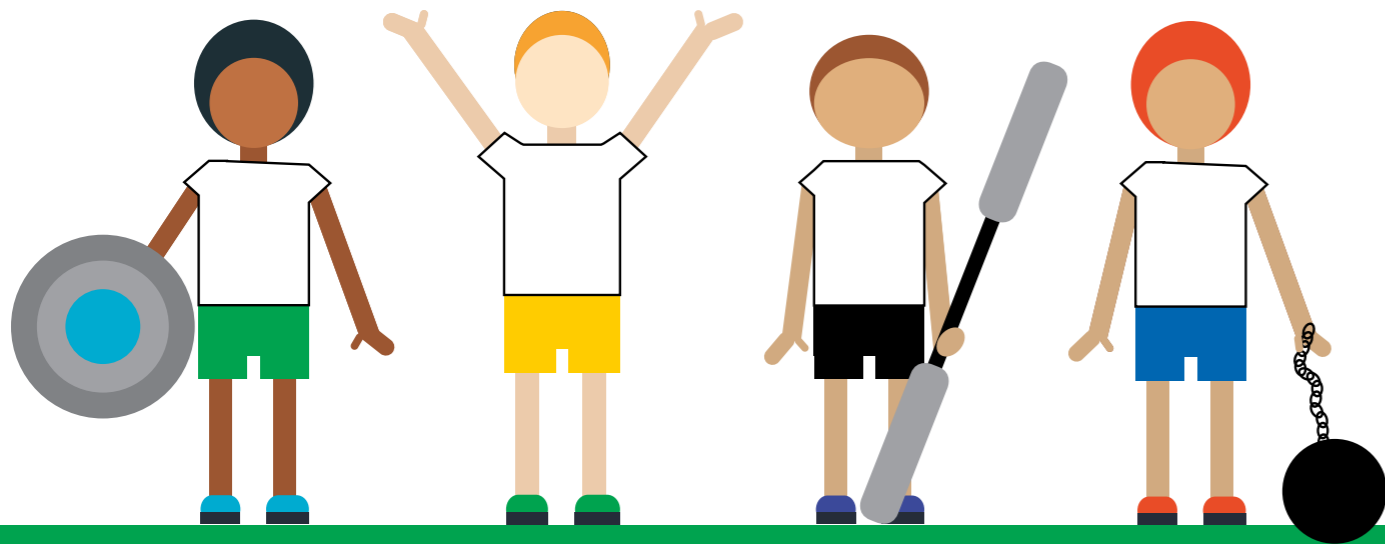
Teams für die nächste Runde bereit sind. Nun wird laut und brüllend heruntergezählt: „3 ..., 2 ..., 1 ..., Jugg!“: Beide Gruppen laufen in Höchstgeschwindigkeit zur Mitte des Spielfelds, wo der Jugg liegt. Die ersten Gefechte beginnen. Die Spieler mit der Nummer 1 und der Nummer 6 beharken sich, doch beide sind sehr stark und schnell. Keinem gelingt es, den anderen zu treffen. Es ist einfach kein Durchkommen. Doch plötzlich kommt von hinten der Spieler mit der Nummer 7. Spieler 1 hat ihn nicht kommen sehen und wird hinterrücks getroffen. Er muss sich nun absetzen und fünf der im Hintergrund kontinuierlich durchlaufenden Trommelschläge abzählen. Spieler 6 und 7 laufen nun auf den Läufer des anderen Teams, den Spieler Nummer 5, zu. Er hat den Jugg in der Hand und ist kurz vor dem Mal. Doch die beiden können ihn gerade noch rechtzeitig stellen. Nun gilt es für sie, den eigenen Läufer – er trägt die Nummer 10 – zu befreien.

Er wird von Spieler 3 bewacht und am Weglaufen gehindert. 8 und 9 sind in andere Gefechte verwickelt und können nicht helfen. 6 und 7 haben jedoch keinerlei Chance und werden beide getroffen. Inzwischen darf der Läufer mit der Nummer 5 aufstehen. Er schnappt sich den Jugg und sprintet Richtung Mal. Nummer 8 versucht mit letztem Einsatz, ihn noch zu treffen. Doch trotz Hechtsprung reicht es nicht ganz. Der Schlag geht um Zentimeter vorbei. Nummer 5 trifft ins Mal. Damit ist dieser Spielzug abgeschlossen und beide Teams kehren zu ihrem Mal zurück. Es sind noch 60 von 100 Schlägen zu spielen.

Lust, das Juggern mal auszuprobieren? Kommt vorbei und probiert es!

Infos unter: [lux-jungekirche.de](http://lux-jungekirche.de) oder per mail [Juggern@lux-jungekirche.de](mailto:Juggern@lux-jungekirche.de) oder WhatsApp an: 0176 27598680

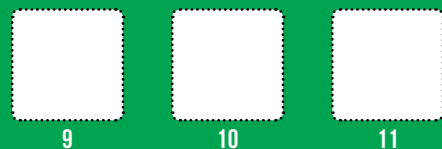
Text: Maximilian Hagn, Ehrenamtlicher in LUX



Marvin, Lukas, Melli und Lisa spielen in einem Juggerteam.

Wer findet heraus, welche Trikotnummer die SpielerInnen jeweils haben, und ob die Person seit 3, 4, 5 oder 6 Monaten im Juggerteam ist?

DAS TEAMMITGLIED MIT DER GELBEN HOSE HAT AUF SEINEM TRIKOT DIE DREI ZIFFERN ZUM LÖSUNGSWORT STEHEN.



### TIPPS FÜR DIE LÖSUNG

1. Das Teammitglied mit der Nummer 333 spielt nicht seit sechs Monaten im Team.
2. Mellis Hose ist grün.
3. Die Person mit der gelben Hose ist seit vier Monaten in der Mannschaft.
4. Das T-Shirt mit der Nummer 444 gehört zu der Person, die seit drei Monaten mit dabei ist.
5. Die Person mit der T-Shirt-Nummer III trägt eine blaue Hose. Es handelt sich dabei nicht um Lisa.
6. Lukas ist der Spieler mit der Nummer 000. Er ist einen Monat länger mit dabei als die Person mit der schwarzen Hose.

## Das Märchen von den kleinen Spielen und dem großen Fest

Es war einmal ein evangelischer Jugendarbeiter, der spielte kreativ und keck Theater und alles Mögliche in seinem eckstein. Das Spielen war ihm eine große Freude, darum versuchte er, es so oft wie irgend möglich in seinen Beruf einzubauen. „Wer spielt, lernt viel fürs Leben!“, sagte er immer wieder den anderen Menschen in seinem Land. „Wer sich auch als Erwachsener zu spielen traut, für den wird sich viel verändern!“ Er ahnte damals noch nicht, wie sehr diese Erkenntnis auch auf ihn selbst zutreffen sollte.

Eines schönen Tages bekam er einen Anruf von einer katholischen Kollegin. Man betreibe seit ein paar Jahren einen Treff für Menschen, die sich dem Spiel mit Karten und Würfeln auf bunten Brettern verschrieben hätten. Von diesen bedauerlichen Existenzen gäbe es zunehmend mehr in unserem Städtchen – und das trotz der immer mehr sich verbreitenden elektronischen Kästen, die mit bunteren Farben und schrilleren Bildern noch viel viel mehr schnellen Spaß versprachen.

Doch nun, so die sympathische katholische Kollegin, sei man auf der Suche nach MitstreiterInnen, die das scheinbar altmodische Spiel an Tischen und mit realen Gegenübern noch zu schätzen wüssten und den Treff, genannt Spiele-TÜV, handfest unterstützen könnten. Obwohl selber dieser Gattung von Spiel nicht so zugetan, beschloss der eckstein-Arbeiter, sich das Ganze mal anzusehen. Denn ein Brett auf dem Tisch ist allemal besser als eines vor dem Kopf.

So machte er sich auf in das Haus der Kollegin (genannt CPH) und weil er meinte, dass Katholische und Evangelische auf jeden Fall zusammen spielen sollten, arbeitete er einfach mal mit. So fand er sich eines Tages an der Kasse wieder, in der sich 10 Euro Wechselgeld und eine Handvoll bunter unfair getradeter Schokoriegel befanden. Das war damals so, und niemand konnte ahnen, was aus dieser Veranstaltung mal werden sollte.

Denn wenn du dem Spiel erst mal den kleinen Finger gibst, dann nimmt es nicht nur die ganze Hand, sondern bald auch den Arm und häufig auch den gesamten Rest. Darum gab es von Jahr zu Jahr immer mehr Brettspielsüchtige, die sich in den viel zu kleinen Räumen im CPH drängten und ihrer Neugier nach Spieleneuheiten nachgingen. Und weil die Ernte groß, der ArbeiterInnen aber nur wenige waren, mussten nach dem 20-jährigen Jubiläum ein neuer Spielort und mehr MitarbeiterInnen gefunden werden.

Der inzwischen von der Sache völlig besessene Arbeiter erkannte

an diesem Punkt, dass das Spiel tatsächlich dabei war, sein Leben ziemlich zu verändern. Er hatte nun leider keine drei Wünsche frei, sondern nur die Möglichkeit, sich mit ganzer Kraft auf die neue Phase 10, den Umzug des Festes in den eckstein, einzulassen. „Mensch ärgere dich nicht“, dachte er sich, „geh´ das Risiko ein und spiel halt mal Monopoly. HelferInnen werden sich schon finden lassen – von Ravensburg bis Essen gibt es schließlich Spielbegeisterte, und selbst die Siedler von Catan lassen sich auf dieses verrückte Labyrinth ein.“

So gab es für unseren armen Arbeiter nur ein „Go“, auch wenn er sich fühlte wie ein Nilpferd auf der Achterbahn. Doch gottseidank fanden sich Zug um Zug viele, viele MitstreiterInnen aus Stadt und Sagaland (die meisten dankenswerterweise natürlich ohne Bezahlung!!!!!!!), die aus dem steifen TÜV ein buntes, fröhliches Fest machen wollten und darum handfest mitscrabblen (mitscrabblen = mitbuchstabieren).

Sagst, getan – und seitdem kann man/frau auch im eckstein in den schönsten Räumen Kakerlaken Poker spielen sehen. Lotti Karrotti macht in diesen Tagen Ende Januar jede Menge Halli-Galli und nichts scheint tabu zu sein. Scotland Yard jagt im Keller vergeblich die Werwölfe von Düsterwald, während Ali Baba voller Activity nach dem Ubongo sucht. Und wenn Heiner, der die Spiele kennt wie keiner, zum Bingo aufruft, dann platzt die Hütte aus allen Nähten und die diensthabenden ArbeiterInnen müssen alle Tische von Niagara bis Carcassonne zusammensuchen und aufstellen. Immer mehr leidenschaftliche große und kleine SpielerInnen strömten ins eckstein, so dass die vielen ehren- und hauptamtlichen ArbeiterInnen kaum noch mit dem Zählen und dem Brötchenschmieren und dem Gummischlangenabzählen nachkamen. 10 Euro Wechselgeld reichten natürlich auch nicht mehr aus und fair getradete Schokoriegel waren bald ebenfalls im Angebot. Selbst zugige Treppenhäuser, sich beschwerende KünstlerInnen, unangemeldet auftauchende Gruppen, eine Namensunterlassungsaufforderung, bischöfliche Anordnungen zur Transparentumhängung und sogar verprellte JournalistInnen konnten den Reiz und die Zugkraft des Festes nicht schmälern.

Und so wird auch in Zukunft aus dem sonst so biederem eckstein an jenen Tagen keine Spielhöhle, sondern vielmehr ein Spielhimmel. So waren und sind schließlich alle glücklich und zufrieden. Und wenn sie, die Spielwütigen, nicht (aus-) gestorben sind, so spielen sie noch heute und morgen und übermorgen und ...

Text: Jürgen Blum, Spiele-Fest-Urgestein

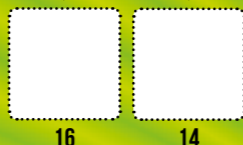
Wer genau hinschaut, kann auf dem Papier ein Wasserzeichen erkennen.  
Notiere den Buchstaben, den du entziffern kannst.





# SPIELE-FEST-WISSENS-TEST

BESCHIEDWISSEN ÜBERS SPIELE-FEST? – GANZ EINFACH: ALLE ANTWORTEN AUF DIE UNTEN STEHENDEN SCHLAUEN FRAGEN FINDEN SICH IN DIESER ANTENNE-AUSGABE. LESEN GENÜGT. DIE BUCHSTABEN VOR DER JEWEILS RICHTIGEN ANTWORT ZU JEDER FRAGE ERGEBEN EINEN NAMEN. DESSEN 2. UND 3. BUCHSTABE WERDEN FÜR DIE LÖSUNG GESUCHT.



1) UM WAS GING ES BEIM SPIELRAUMGOTTESDIENST, BEI DEM DIESE BEIDEN TYPEN IHR UNWESEN TRIEBEN?



**A** TABU - DIE GESCHICHTE VON DER HEILIGEN KUH

**B** KLARO - DIE TRANSPARENZ DER KLOßBRÜHE

**C** UNO - EINE/R WIRD GEWINNEN!

2) WESHALB DARF DAS SPIELE-FEST SEIT 2010 NICHT MEHR SPIELE-TÜV HEIßEN WIE BEI SEINER GRÜNDUNG?

**K** DIE POLIZEI HAT DEN TITEL VERBOTEN.

**L** TÜV IST EIN RECHTLICH GESCHÜTZTER TITEL.

**M** DEKANATSJUGENDPFARRER THOMAS KAFFENBERGER BESTAND AUF EINEM NEUEN NAMEN.

3) WANN GAB ES DAS ERSTE NÜRNBERGER SPIELE-TÜVCHEN?

**I** 2004

**J** 1999

**K** 2011

4) WIE HEIßEN AKTUELLE VERTRETERINNEN AUS DEM TEAM DES NÜRNBERGER SPIELE-FESTES?

**B** SPIELER, KOCH, SCHUSTER

**C** WÜRFEL, GAMER, SIEGER

**D** MÜLLER, FISCHER, BÄCKER

5) WANN FEIERTE DAS SPIELE-FEST 20-JÄHRIGES JUBILÄUM?

**A** 2007

**B** 1974

**C** 1997

6) WELCHE NEUERUNG GAB ES BEIM SPIELE-FEST 2011?

**A** ALLE BESUCHERINNEN, DIE MIT EINEM AS IM ÄRMEL ANKAMEN, BEKAMEN FREIEN EINTRITT ZUM SPIELE-FEST.

**B** DAS DEUTSCHE SPIELE-ARCHIV WURDE KOOPERATIONSPARTNER. DAS KOMBITICKET FÜR DEN EINTRITT INS SPIELE-FEST UND INS SPIELZEUGMUSEUM GING AN DEN START.

**C** AUF DEN BRÖTCHEN AN DER VERPFLEGUNGSTHEKE GAB ES JETZT WAHLWEISE SAURE GURKEN ODER SÜßEN SENF.

7) AN WELCHES SPIEL IST DAS LOGO DES SPIELE-FESTES ANGELEHNT?

**A** MÜHLE

**B** MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

**C** SCHACH

NÜRNBERGER  
SPIELE-FEST



ALI BABA  
Spieleclub e.V.

Ein Kooperationspartner des Spiele-Festes ist der ALI BABA Spieleclub e.V. Er ist der größte und einzige überregionale Spielverein seiner Art in Deutschland und hat über 600 Mitglieder in sieben Regionalverbänden. In Nürnberg (rund 360 Mitglieder) finden jeden Montag und Freitag ab 19 Uhr im Pellerhaus, Egidienplatz 23, Spieleabende statt, zu denen auch Gäste herzlich willkommen sind.



Jugendamt

Ein weiterer Kooperationspartner des Spiele-Festes ist das Jugendamt der Stadt Nürnberg. Es vertritt folgende Ziele:  
– Junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung zu fördern und dazu beizutragen, Benachteiligungen zu vermeiden oder abzubauen.  
– Eltern und andere Erziehungsberechtigte bei der Erziehung zu beraten und zu unterstützen.  
– Kinder und Jugendliche vor Gefahren für ihr Wohl schützen.  
– Dazu beizutragen, positive Lebensbedingungen für junge Menschen und ihre Familien sowie eine kinder- und familienfreundliche Umwelt zu erhalten und zu schaffen.



# WERWOLF

Ein heißbegehrtes Spiel in der Kindergruppe, unter den KonfirmandInnen sowie bei unserem wöchentlichen Mitarbeitendenabend, auf Freizeiten wie dem O-Kurs und anderen Aktionen ist Werwolf.

Jede/r MitspielerIn bekommt eine Rolle als BürgerIn des Dorfs Dusterwald. Doch unter

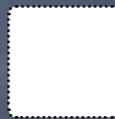
den scheinbar harmlosen DorfbewohnerInnen befinden sich Werwölfe! Jetzt muss möglichst schnell herausgefunden werden, wer unter den Mitspielenden zu den Werwölfen gehört, bevor die BürgerInnen ihnen zum Opfer fallen. Vielleicht helfen die besonderen Fähigkeiten einiger DorfbewohnerInnen dabei, die Werwölfe zu enttarnen und andere BewohnerInnen vor dem Tod zu retten. Während in den Nächten die Werwölfe wüten, trifft jeden Tag die Dorfversammlung nach intensiver Diskussion eine Entscheidung, welches ihrer Mitglieder von Ihnen gehen muss, weil es ein Werwolf ist. Leider erwischt es dabei nicht automatisch die wahren Werwölfe, so dass manch unbescholtene/r BürgerIn zu Unrecht aus dem Spiel geworfen wird, während die wahren Werwölfe ihr grausames Spiel weitertreiben und Nacht für Nacht jemanden töten.

Geeignet ist das Spiel für 8 bis 18 SpielerInnen ab einem Alter von etwa 10 Jahren.

Am Anfang braucht es ein wenig Übung, aber wenn frau/man erstmal den Dreh heraus hat, ist es gut möglich, dass frau/man bis zum Morgen grauen spielt.

Text: Julia Linnert, Ehrenamtliche in Lichtenhof

Ein Buchstabe im Text hat den Dreh nicht raus und steht auf dem Kopf. Richtig herum passt er auch an die 3. Position der Gesamtlösung.



3

## SPIELE-FEST? - BINGO!

30 Jahre Nürnberger Spiele-Fest. In dieser Zeit wurden tausende Brett- und Kartenspiele gespielt. So weit, so wenig überraschend. Wenigstens überraschend und für manche vielleicht sogar schockierend ist ein anderes Phänomen des Spiele-Festes: Zum Kultspiel der jährlichen Workshops avancierte ausgerechnet Bingo. Ein Spiel bei dem viele an ebenso lange wie langweilige Abende im Altersheim oder Betondauerwellenbedröhnung bei Kaffeefahrten denken.

Es fing ganz harmlos an. Beim allerersten Workshop sollte es nur ein schöner gemeinsamer Abschluss werden. Im nächsten Jahr war die Bingo-Runde eigentlich überhaupt nicht eingeplant, doch dann kam zum Abschluss die Frage: „Spielen wir denn heute eigentlich kein Bingo?“ Seitdem ist die Bingo-Runde mit jeweils 50 bis 70 Teilnehmenden nicht nur fester Bestandteil, sondern regelmäßig krönender Abschluss der Workshops. Und wenn dann der Bingomaster zwischen den Türen stehend die Zahlen ausruft, spürt man die Spannung im Raum. Auch diejenigen, die das erste Mal dabei sind, merken schnell, dass das Spiel lustig und abwechslungsreich ist. Und wenn frau/man dann auch noch einen Doppel-Bingo hat und sich ein Spiel aussuchen darf, dann ist klar:

Auch im nächsten Jahr ist wieder Bingo-Time!

Text: Heiner Wöhning, Spiele-Erfinder

Wer im Fließtext die Buchstaben findet und in der richtigen Reihenfolge anordnet, bekommt eine Rechenaufgabe. Deren Ergebnis ist die Lösung.

Zeile 1, Wort 2, Buchstabe 5 | Zeile 2, Wort 3, Buchstabe 5 |  
 Zeile 3, Wort 7, Buchstabe 11 | Zeile 4, Wort 3, Buchstabe 1 |  
 Zeile 5, Wort 6, Buchstabe 3 | Zeile 5, Wort 12, Buchstabe 7 |  
 Zeile 6, Wort 5, Buchstabe 5 | Zeile 7, Wort 11, Buchstabe 2 |  
 Zeile 8, Wort 2, Buchstabe 9 | Zeile 8, Wort 5, Buchstabe 7 |  
 Zeile 11, Wort 1, Buchstabe 2 | Zeile 12, Wort 4, Buchstabe 2 |  
 Zeile 16, Wort 7, Buchstabe 4

=



2







# WAS-WANN-WO?

## EINE KLEINE GESCHICHTE DES NÜRNBERGER SPIELE-FESTES



Schräg schmierig und total geheim(nisvoll). Die Werbung für den Spielraumgottesdienst TABU – die Geschichte von der heiligen Kuh.

Ganz am Anfang stand Mitte der 1980er Jahre die Idee, im Caritas-Pirckheimer-Haus (CPH) einen Nachmittag mit kooperativen Brettspielen anzubieten. Als dieser gut ankam, baute Roberto Schwarz, Diplompädagoge am CPH, den Gedanken einer Spiele-Veranstaltung Schritt für Schritt aus. Verschiedene PartnerInnen kamen hinzu, die Palette der Spiele wurde deutlich ausgeweitet und schließlich auch ein Bewertungsbogen eingeführt. Damit war der „Spiele-TÜV“ geboren.

Im Jahr 2008 zog die Veranstaltung vom CPH in das Haus eckstein um. Damit fand auch ein Stabwechsel zur Evangelischen Jugend statt, die sich bereits in den vorangegangenen Jahren organisatorisch immer stärker engagiert hatte.

Drei Jahre später erfolgte die Umbenennung der Veranstaltung in Nürnberger Spiele-Fest. Grund dafür war der Umstand, dass der TÜV Deutschland als eigentlicher Namensinhaber auf seinen Namensrechten am Begriff „TÜV“ bestand.

Eine weitere große Neuerung im Jahr 2011: Erstmals beteiligte sich das Deutsche Spielearchiv. Seither gibt es das Kombiticket für den Eintritt zum Spiele-Fest und ins Spielzeugmuseum.

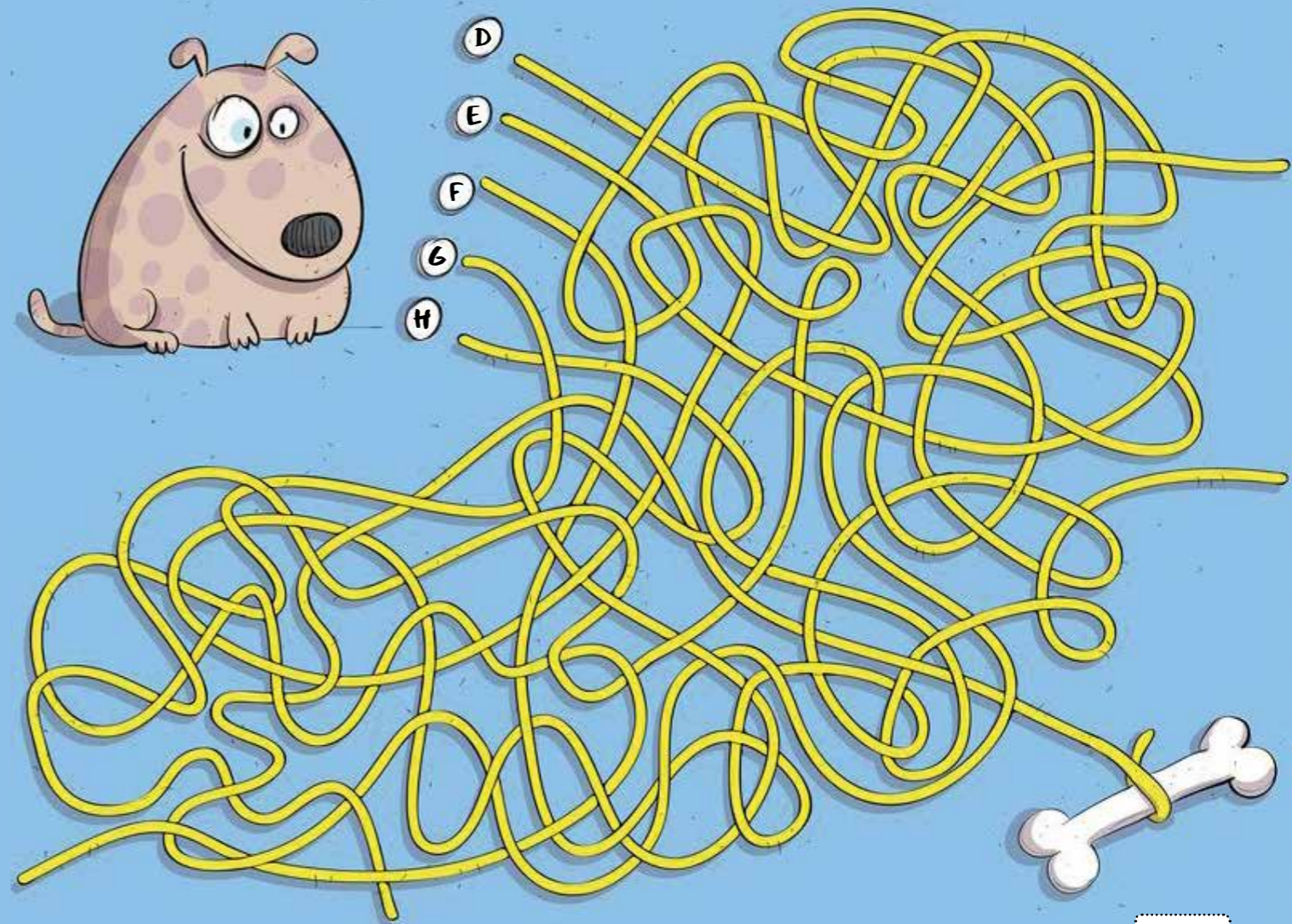
Außerdem fand erstmals ein Siedler von Catan-Turnier statt, das im Rahmen der Deutschen Meisterschaften gewertet wird.

Hauptmerkmal des Spiele-Festes ist die Möglichkeit, an der großen Spiele-Theke Brettspiele auszuleihen und auszuprobieren. Die Spiele stammen aus den Fundi des Ali-Baba-Spiele-Clubs und des Nürnberger Spiele-Festes. Jedes Jahr sind etliche Neuheiten von der parallel stattfindenden Spielwarenmesse dabei. Der Spieleautor und Spielpädagoge Heiner Wöhning, der schon fast von Anfang an beim Spiele-Fest mitmachte, stellt diese im Rahmen eines Workshops vor und berichtet über aktuelle Messetrends.

Zudem gibt es zu jedem Spiele-Fest einen Spielraumgottesdienst, der spielerisch auf zentrale Fragen unseres Lebens mit Gott eingeht. Ein weiterer fester Bestandteil ist seit 2012 eine Spiele-Tauschbörse.



Der Kreisjugendring Nürnberg-Stadt ist die Arbeitsgemeinschaft von derzeit 67 Jugendorganisationen im Stadtgebiet Nürnberg und Kooperationspartner des Spiele-Festes. Durch seine Geschäftsstelle und seine Einrichtungen berät und unterstützt er Jugendverbände und Jugendgruppen in inhaltlichen, organisatorischen und finanziellen Fragen, organisiert Veranstaltungen für Kinder, Jugendliche und Mitarbeitende in der Jugendarbeit und betreibt Lobbyarbeit.



Bruno hat einen Knochen vergraben und will ihn wieder ausbuddeln. Leider findet er den richtigen Weg zu seinem Schatz nicht mehr alleine. Hilf ihm dabei!

7

## ÖKUMENISCHER SPIELRAUMGOTTESDIENST

**SONNTAG**  
**5. FEBRUAR 2017**  
**18:00 UHR**  
**DAS VERRÜCKTE LABYRINTH**

Seit Jahren ist der ökumenische Spielraumgottesdienst fester Bestandteil des Spiele-Festes. In verspielter Art und Weise stellen sich die BesucherInnen den Fragen und Themen unseres Lebens und Glaubens, jeweils ausgehend von einem Gesellschaftsspiel.

So wurden bereits Nationalitätentische im Café International besetzt. Es galt, beim „Heimlich & Co“-Gottesdienst geheime Botschaften weiterzugeben, oder im Pokergottesdienst, das entsprechende Pokerface zu üben. Und stets galt und gilt es, dem auf die Spur zu kommen, was unser Glaube an Gott zu den verschiedenen Regeln und Erfahrungen im Spiel und vor allem im wirklichen Zusammen-Leben zu sagen hat.

Und so sind die Spielraumgottesdienste jedes Jahr wieder spielend leicht und tief sinnig zugleich.

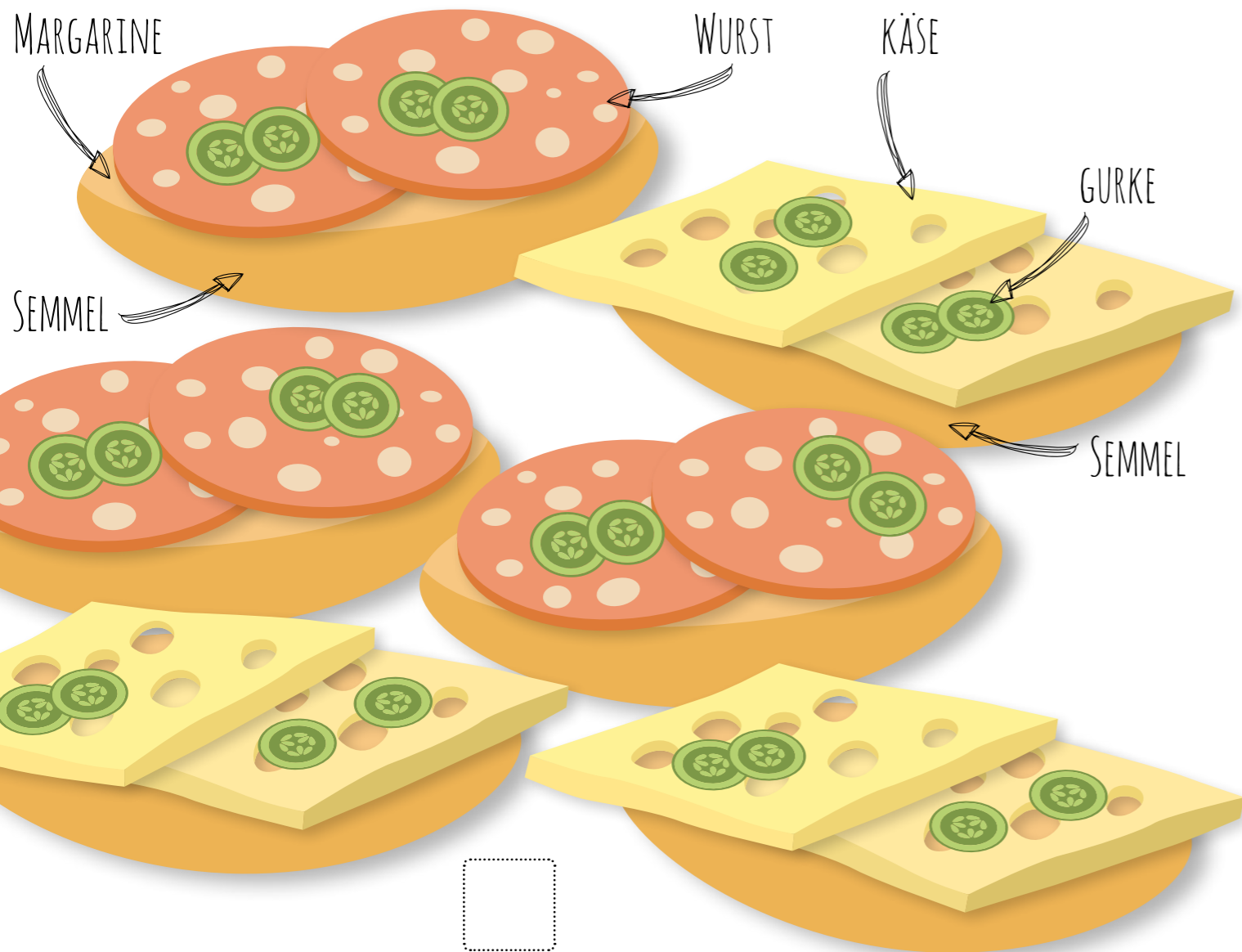
Text: Barbara Gruß, Regionaljugendreferentin Süd und West, Mitglied der antenne-Redaktion

„Das verrückte Labyrinth“ ist ein Klassiker unter den Spielen: Ich werde geschoben und schiebe selbst; ich bin aktiv und passiv zugleich. Ich kann Dinge entdecken, Schätze finden und meine Ziele erreiche ich nicht immer auf die leichte Art. Ich drehe Schleifen und komme vielleicht erst über Umwege zu meinem Schatz. Manchmal fällt er mir aber einfach in den Schoß. Wie im richtigen Leben!

Schreibt Gott auch auf diesen krummen Wegen gerade?



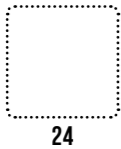
# DIE LEGENDÄREN SPIELE-FEST-SEMMELN



FINDE HERAUS, WELCHER BUCHSTABE AM HÄUFIGSTEN AUF UNSEREN SEMMELN ZU FINDEN IST.



Ein Kooperationspartner des Spiele-Festes ist das **Jugendbüro Team Altstadt**. Wusstest Du, dass es über die Stadt verteilt 15 städtische Kinder- & Jugendhäuser, 11 Jugendtreffs, den mobilen Jugendtreff (Mobile Jugendarbeit) und zwei Streetwork-Projekte gibt? Dort gibt es für Kids und Jugendliche, für Mädchen und Jungen, jede Menge Action & Fun. In vielen Häusern kannst Du Räume mieten und mit FreundInnen Dein eigenes Ding machen, Deine eigenen Ideen mitbringen, mitreden und mitbestimmen. Außerdem helfen wir Dir und beraten Dich. Bei Problemen und Stress mit Freunden, mit den Eltern, mit der Polizei, in der Schule oder im Job sind wir für Dich da.



Das kannst du knicken!

# WE PROUDLY PRESENT >>> DAS SPIELE-FEST-TEAM



# START UP >>> EINFÜHRUNGSGOTTESDIENST 2016



Am Bild vom Einführungsgottesdienst wurde manipuliert. Wer genau hinschaut, findet eine Person, die gar nicht dagewesen sein kann. Finde die Person und notiere dir den 2. Buchstaben des Nachnamens.





# MAMMUT: WAS WIRD HIER GESPIELT?

IM KINDER- UND JUGENDHAUS MAMMUT KÖNNEN DIE JUGENDLICHEN IHRE FREIZEIT VIELFÄLTIG GESTALTEN. UNTER ANDEREM VERTREIBEN SIE SICH DIE ZEIT MIT BRETT- UND KARTENSPIELEN, WIE ZUM BEISPIEL CARROM, DURAK UND WIZARD.

## WIZARD

Ist ein beliebtes Kartenspiel, bei dem frau/man ihrer/seiner Phantasie freien Lauf lassen kann. Es hat seinen Ursprung in Amerika und wurde aber, als es nach Deutschland kam, in einer grafisch neu gestalteten Version herausgebracht. Das Kartendeck besteht aus 60 Karten, davon 52 Karten mit den Werten 1 bis 13 in den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb. Weiterhin gibt es acht weiße Sonderkarten, bestehend aus vier Zauberern „Z“ und vier Narren „N“.

Die Farben der Karten stehen für vier Völker: die Menschen (blau), die Elfen (grün), die Zwerge (rot) und die Riesen (gelb). Unsere Jugendlichen sehen es immer als eigene Herausforderung, die Stiche, die sie machen, richtig zu erraten und hoffen natürlich darauf, dass sie das Spiel am Ende gewinnen. Ihnen gefällt besonders, dass die Karten andere Motive haben und zum Beispiel nicht wie Rommè-Karten aussehen.

Das Spiel bringt Abwechslung zu anderen Kartenspielen und kommt gut an, auch wenn natürlich nicht jede/r auf solche Phantasiespiele steht.



Hier liegt ein Teil der Karten. Aber leider hat jemand nicht aufgepasst: Eine Karte hat einen Wert, der nicht für Wizard passt. Trage den Wert hier ein.



19

## DURAK

Ist ein sehr beliebtes Kartenspiel unter den älteren Jugendlichen in unserem Haus und hat russische Wurzeln. Auch bei diesem Spiel ist es besonders wichtig, sich auf die Spielzüge der anderen MitspielerInnen zu konzentrieren, da es das Ziel ist, eine/n zu „duraken“. Das heißt, dass die MitspielerInnen versuchen, sich gegenseitig auszutricksen, damit die/der jeweils andere mehr Karten aufnehmen muss.

Das Kartendeck besteht aus 36 Karten, die aus einem Rommè-Kartendeck, bestehend aus 52 Karten, entnommen werden können. Maximal sechs Personen können dieses Spiel gleichzeitig spielen. Natürlich sind unsere Jugendlichen darauf spezialisiert, sich gegenseitig DXVCXWULFNHQ und die anderen MitspielerInnen zu verwirren und sie in den Wahnsinn zu treiben.

Bei diesem Spiel kann man zwei verschiedene Charaktere beobachten. Zum einen gibt es die Ehrlichen, die nie „duraken“ und versuchen, auf faire Weise zu gewinnen, und zum anderen gibt es die TrickserInnen, die andauernd versuchen, ihre Karten durch Verwirren und Tricksen los zu werden.

Am Ende ist es aber immer ein sehr lustiges Zusammensein, und trotz der gegenseitigen Irreführung haben sich dann doch alle noch lieb.

In dem Text über Durak wurde ein Wort verschlüsselt. Finde anhand der hier aufgeführten Verschlüsselung heraus, um welches Wort es sich handelt, und notiere dir den 6. Buchstaben.



26

D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Text: Joachim Fries, Kinder- und Jugendhaus Mammut

Die genauen Spielregeln der aufgeführten Spiele können auf den Internetseiten

[www.aus.at/carromspielregeln.htm](http://www.aus.at/carromspielregeln.htm)

[www.transsib-tipps.de/russland/durak/](http://www.transsib-tipps.de/russland/durak/) und

[www.allekartenspiele.de/wizard.html](http://www.allekartenspiele.de/wizard.html)

nachgelesen werden.



Ein Kooperationspartner des Spiele-Festes ist der BDKJ. Laut seiner Bundesordnung will der BDKJ Mädchen und Jungen zu kritischem Urteil und eigenständigem Handeln aus christlicher Verantwortung befähigen und anregen. Dazu gehört der Einsatz für eine gerechte und solidarische Welt. Er versteht sich als gesellschaftliche Kraft in der Kirche und wirkt bei der „Entwicklung von Kirche, Gesellschaft, Staat und internationalen Beziehungen“ mit. Der BDKJ kümmert sich um die Absicherung der finanziellen Förderung und unterstützt diese als Dachorganisation in vielen Belangen.





## SPIELE-FEST 2017 30 JAHRE SPIEL, SPAß UND SPANNUNG

Früher hieß es, mit 20 Jahren kämen die besten Jahre, mittlerweile sagt man das über Menschen, die das 30. Jahr begehen. Genauso ist es beim Spiele-Fest. Die besten Jahre scheinen noch zu kommen: Das Spiele-Fest hat sich als Publikumsmagnet für Jung und Alt, Groß und Klein in Sachen Brett- und Gesellschaftsspiele etabliert. Die Zahl der BesucherInnen steigt Jahr für Jahr. Und wenn man so zurückblickt, ist auch schon einiges passiert rund um das Spiele-Fest.

Nachdem es jahrelang im Caritas-Pirckheimer-Haus (cph) beheimatet war und sich dort zu einer wahren Perle unter den Veranstaltungen entwickelte, zog das Spiele-Fest, das damals noch Spiele-TÜV genannt werden durfte, nach dem 20. Jubiläum ins Haus eckstein um. Unvergessen bleibt der herzliche bunte Empfang, den die KooperationspartnerInnen dem Fest bereiteten.

Natürlich führt ein solcher Umzug auch zu etlichen Verwirrungen, so dass noch zwei bis drei Jahre später im cph Hinweisschilder auf den neuen Veranstaltungsort aufgestellt wurden und die KollegInnen an der Information des cph einige Erklärungsarbeit leisten mussten.

Nach zwei Jahren im eckstein stiegen die BesucherInnenzahlen so rapide, dass an

einem Samstagabend auch der letzte Stuhl und die letzte Tischecke im gesamten Haus von spielbegeisterten Menschen besetzt war und wir das Schild „Wegen Überfüllung geschlossen“ raushängen mussten.

Das Spiele-Fest ist auch der Anlass, der die engagierten ehrenamtlichen Jugendlichen der Jugendorganisationen und -verbände zusammenbringt – seien sie auf kommunaler, kirchlicher oder auf Freizeitebene (wie der Alibaba Spieleclub) unterwegs. Beim Spiele-Fest trifft man/frau sich, plaudert, spielt. So sind viele Freundschaften entstanden, die auch über Jahre hinweg Bestand haben.

Faszinierend ist auch die Präsenz einiger Familien, die jährlich kommen und mittlerweile zu echten SpieleexpertInnen geworden sind. Wer vielleicht einst mit der großen Liebe zum Spielen kam, bringt mittlerweile sein Kind oder seine Kinder mit. Und die Kinder wachsen zu Jugendlichen heran, die dann wieder ... und so weiter.

Bemerkenswert ist auch das generationenübergreifende Spielen. Man/frau sagt ja oft, die Jungen könnten nicht mit den Alten und umgekehrt. Wer das glaubt, sollte mal einen Nachmittag oder Abend beim Spiele-Fest verbringen. Da finden sich Gruppen

mit gigantischen Altersspektralen an einem Tisch. Das Medium Spiel verbindet Menschen über Generationen hinweg.

Möge das Spielefest auch in Zukunft ein verbindendes Element für viele Menschen sein.

Text: Michael Koch, Katholische Jugendstelle



Bei den Katholischen Jugendstellen handelt es sich um die Außenstellen der Jugendämter vom Erzbistum Bamberg und dem Bistum in Eichstätt. Die Jugendstellen leisten Begleitungs- und Betreuungsarbeit für die verbandliche und nichtverbandliche katholische Jugendarbeit in den Gemeinden und bieten zusammen mit dem BDKJ (Bund der katholischen Jugend) spirituelle, jugendpolitische und jugendbildende Maßnahmen und Projekte an.

## DES RÄTSELS LÖSUNG

1	2	3	4	5	6	7	
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27				

Als absoluter Rätsel-Experte hast du sicher alle Aufgaben gelöst. Jetzt fehlt dir nur noch dieser Buchstabe. Setze noch einmal deinen Kopf ein und ergänze den fehlenden Buchstaben. Dann hast du auch schon die Lösung!

## EINSENDESCHLUSS IST DER 1. MÄRZ 2017

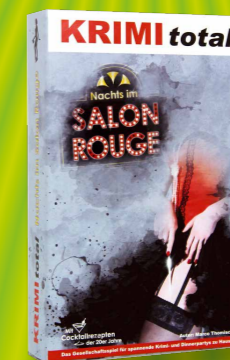
SCHICKE DEINE LÖSUNG AN [ANTENNE@EJN.DE](mailto:ANTENNE@EJN.DE)  
UND MIT ETWAS GLÜCK GEWINNST DU EINEN DIESER TOLLEN PREISE

### 1. PREIS



Escape Room – Die Uhr tickt. Adrenalin pumpt durch eure Adern. In nur einer Stunde müsst ihr gemeinsam Aufgaben lösen und die richtigen Antworten in den Chrono Decoder eingeben. Nur durch gutes Teamwork habt ihr eine Chance den Raum rechtzeitig zu verlassen.

### 2. PREIS



KRIMI total ist das Gesellschaftsspiel für einen unvergesslichen Dinnerparty-Abend voller Intrigen, Spekulationen, Überraschungen – und natürlich einem Mord, den es aufzuklären gilt. Laden Sie Freunde ein und erleben Sie eine mörderisch spannende und witzige Kriminalgeschichte und finden Sie heraus, wer der Mörder war! Vielleicht waren Sie es selbst?

### 3. PREIS



Wenn black stories auf die Unglückszahl 13 treffen, kann das nichts Gutes bedeuten... Hier warten 50 morbide, räbenschwarze Rätselgeschichten darauf, gelöst zu werden. Möglich ist so ziemlich alles – außer einem Happy End.



A



gestaltung: Nürnberg

Lange Nacht Spielraum-bottesheimst

NÜRNBERGER SPIELE-FEST



Mit freundlicher Unterstützung



Das Netzwerk des Spiele-Festes: ALI BABA Spieleclub e.V., Bund der Deutschen Katholischen Jugend Nürnberg-Stadt, Deutsches Spielearchiv Nürnberg, Evangelische Jugend Nürnberg, Jugendamt der Stadt Nürnberg, JugendKinderKulturhaus Quibble, Katholische Jugendstellen Nürnberg, Kreisjugendring Nürnberg-Stadt; [www.nuernberger-spiele-fest.de](http://www.nuernberger-spiele-fest.de) und [www.facebook.com/SpielefestNuernberg](http://www.facebook.com/SpielefestNuernberg)

H

C

30. SPIEL-FEST

S

NZ NÜRNBERGER ZEITUNG präsentiert

H

SPILLE Der Check für Brett- und Kartenspiele

C

Ökumenischer Spielesalon 2017

Öffnungszeiten:  
Fr. 14.00-23.00 Uhr, Sa. ab 13.00 Uhr,  
So. 13.00-22.00 Uhr, Mo. 14.00-18.00 Uhr  
Ort: eckstein, Burgstr. 1-3, 90403 Nürnberg  
Eintritt: 3,- € (ab 14 Jahre, gültig für alle Tage)  
Weitere Infos unter [www.nuernberger-spiele-fest.de](http://www.nuernberger-spiele-fest.de)



4

Was ist denn hier passiert? Bringe das Spiele-Fest-Plakat in die richtige Reihenfolge. Dann steht am linken Rand ein Wort, dessen 4. Buchstaben wir suchen.