

# Ergebnis der Wahl zum "Goldenen Daumen 2013 / 2014"

Insgesamt 39 verschiedene Spiele wurde von unserer Schüler-Jury (14 Schüler im Alter von 8 - 11 Jahren) getestet.

Auf Grund des Umfangs finden Sie hier in jeder Kategorie den Gewinner, sowie den 2. und 3. Platz. Sollte Ihr Spiel nicht darunter sein, seien Sie nicht traurig, denn die Spiele lagen oft nah beieinander. Gerne kann ich Ihnen nach Rückfrage ein kurzes Feedback über Ihr Spiel geben.

## Kategorien für die Wahl des "Goldenen Daumens" 2013/2014:

- A) Spiele die alleine gespielt werden können
- B) Kleinere Spiele ("Mitbringspiele")
- C) Größere Brettspiele

### Gewinner aus der Kategorie A:

1. **"Tipover"** aus dem Spieleverlag *HCM Kinzel* → "Goldener Daumen"
2. **"Crazy Campers"** aus dem Spieleverlag *HCM Kinzel*
3. **"Mondo Sapiens"** aus dem Spieleverlag *Pegasus Spiele*



### Gewinner aus der Kategorie B:

1. **"Crazy Kick"** aus dem Spieleverlag *dip games* → "Goldener Daumen"
2. **"Der kleine Prinz"** aus dem Spieleverlag *Heidelberger Spieleverlag*
3. **"Der Drachenbändiger"** aus dem Spieleverlag *Lookout Spiele*



### Gewinner aus Kategorie C:

1. **"Giftzwerg"** aus dem Spieleverlag *jhox Spiele* → "Goldener Daumen"
2. **"Kakerlakak"** aus dem Spieleverlag *Ravensburger*
3. **"Wann war das letzte Mal, dass ..."** aus dem Spieleverlag *Tactic*



### Ausgewählte Begründungen zum Gewinner der Kategorie A:

"Bei dem Spiel kann man versinken ..." (Noel, 10 Jahre), "Das war ganz schön schwierig, aber das hat ja erst langsam begonnen. Danach war man stolz, dass man das geschafft hat."

(Kimya, 10 Jahre) "Ich konnte gleich spielen, ohne die Anleitung groß zu lesen." (Ale, 9 Jahre).

Die Jury wählte dieses Spiel hauptsächlich, da man ohne großen Anlauf mit dem Spielen beginnen konnte. Die Spielregeln waren schnell verständlich. Das Spielmaterial forderte zum

## Ergebnis der Wahl zum 'Goldenen Daumen 2013 / 2014'

aktiven Handeln auf. Außerdem wird man als Spieler durch das aktive Erreichen der Lösung der Aufgabe stolz und man möchte sofort das nächste Level spielen. Ein Spiel mit Sucht-Charakter, dass man alleine spielen kann. Weiterhin regt das Spiel an eigene Levels zu erfinden.

### **Ausgewählte Begründungen zum Gewinner der Kategorie B:**

"Boah, war das aufregend ..." (Sidar, 8 Jahre) "So viel Spaß hatte ich lange nicht mehr. Das war aber ganz schön laut!" (Florian 11 Jahre) "Ich bin ganz durcheinander ..." (Dana, 9 Jahre) "Tooooooor ..." (Alice, 10 Jahre)

Die Jury wählte dieses Kartenspiel hauptsächlich, weil es sehr rasant und actionreich war. Es wurde schnell von den Jungs gewählt, da es das Lieblingsthema "Fußball" in ein Kartenspiel umsetzt. Nach einer kurzen Einführung durch einen Erwachsenen war die erste Gruppe in der Lage dieses Spiel schnell zu erlernen. Teilweise war es sehr laut im Raum, aber ich sah noch nie so viel Bewegung bei einem Kartenspiel. Es riss die Jury förmlich von den Stühlen. Einzig und alleine forderten die Spieler eine neue Auflage mit Bildern und Namen ihrer aktuellen Fußball-Idole. Aber nicht nur Jungs begeisterten sich für dieses Spiel. Auch die Mädchen stimmten für das Spiel. Daher konnte es sich als Sieger etablieren.

### **Ausgewählte Begründungen zum Gewinner der Kategorie C:**

"Hi, hi, hi - du kriegst den nächsten Maulwurf" (Kimya, 10 Jahre) "Guck mal, wie süß die Rasenmäher sind" (Lya, 11 Jahre) "Ich finde es so spannend, was immer wieder unter den Kärtchen ist." (Lars, 10 Jahre) "Komm wir spielen noch 'ne Runde" (Valentina, 11 Jahre)

Hier gab es das knappste Ergebnis. Da das zweitplatzierte jedoch 0,2 Punkte zurück lag, gewann Giftzwerge. Nachdem ein Erwachsener mit den Schülern die Spielregeln durchgegangen war, dachten viele, dass es langweilig werden könnte. Jedoch nach den ersten Spielzügen war klar, dies wird ein Klassiker. Das Spielbrett ist durch die unterschiedlichen Kurse und die immer wieder neu gemischten Karten sehr variabel. Dadurch entsteht kaum Langeweile. Das Rasenmähen im eigenen Garten wurde sehr realitätsnah in ein Brettspiel umgesetzt. Selbst das Material erinnert sehr stark an tatsächliche Rasenmäher. Das Spielprinzip liegt hier auch schon im Namen versteckt. Es lebt aus den kleinen Gemeinheit, die man gerne mal seinen Nachbarn antun möchte. Es kann passieren, dass man sich bei dem Spiel streitet, aber schnell merkt man wieder, dies ist nur ein Spiel, das immer wieder eine Überraschung parat hat. Man bekommt rote Gesichter durch Aufregung und hitzige Diskussionen - Mensch, ärger dich doch nicht!