



*Viele Spiele erfordern heute taktisches Geschick. Darum ist oft große Konzentration während des Spielens wichtig.*



# Gemeinsam statt einsam



*Nach der Arbeit der Spiele-AG ist die Internet-AG an der Reihe. Diese Schüler programmieren die Spieltests für die Homepage der Realschule.*

Es ist die Zeit des Mittelalters. Kardinäle und Könige kämpfen in Europa um Macht und Einfluss. Dabei heißt die wichtigste Regel: Erfolgreiche Bündnisse führen zum Erfolg. Das wissen auch Sebastian, Stefan, Dennis und Björn, alle 16 Jahre alt. Denn sie ziehen die Fäden in diesem Spiel. Der Plan des alten Europa liegt vor ihnen auf dem Tisch. Bunte Steine aus Holz sind zum Beispiel Klöster. Die vier Jugendlichen verteilen sie mit Hilfe von Spielkarten auf dem Brett. Gut eine Stunde dauert es, bis das Spiel zu Ende ist. Stefan hat seine Steine am besten gesetzt. Er bekommt die meisten Punkte und ist der Sieger. „Kardinal und König“ ist ein Spiel von heute. Darum liegt es an diesem Montag im Jahr 2001 bei der Spiele-AG der Realschule Wermelskirchen. Die 32 Schülerinnen und Schüler – nur drei davon sind Mädchen – testen zweimal im Monat die neuesten Brett- und Kartenspiele. In einem Klassenraum

sitzen sie in kleinen Tischgruppen zusammen. Jede Gruppe sucht sich selbst ein Spiel aus. Ein Schüler ist der Protokollführer: Er notiert die Kommentare während des Spiels. Doch die erste Frage heißt: „Wie geht dieses Spiel überhaupt?“ Also muss man die Regeln lesen. Sind sie verständlich geschrieben? Kann man direkt mit dem Spielen anfangen oder muss man immer wieder mal nachlesen? Helfen die Illustrationen? Das prüfen die Jugendlichen genau. Die wenigsten Schüler der AG haben selbst Brettspiele zu Hause. In der Freizeit sind Computerspiele, Fernsehen und Video die Renner. Darum auch das große Interesse an der AG: Einige dachten, dass sie hier die neuesten Computerspiele testen könnten. Doch das ist ja bekanntlich ein einsames Vergnügen: Der Computer ist der Spielpartner – oder ein anderer Spieler, der genauso einsam vor seinem Bildschirm hockt. In der Spiele-AG geht es jedoch auch um die Gesellschaft mit anderen. Spielerisch erlebt

man, dass man gemeinsam mehr Spaß hat als allein.

Nach einer Viertelstunde geht es richtig los. An allen Tischen wird jetzt gespielt. Bei „Quo vadis“ zieht eine Gruppe Senatoren aus dem antiken Rom über den Spielplan. In einer anderen Ecke klettern die Spieler mit ihren Figuren auf ein Hochhaus – „Skyline“ heißt dieses Spiel. Am dritten Tisch jagen die drei Mädchen und ein Junge Vampire.

Am Ende jeder Spielrunde notieren die Schüler ihre Erfahrungen: Ist das Spiel einfach oder schwierig? Was ist wichtiger – Glück oder Können? Und vor allem: Macht das Spiel Spaß? Aus allen Notizen entsteht der Testbericht. Doch erst am Computer schreibt der Protokollführer die letzte Fassung. Die wichtigsten Ergebnisse werden grafisch dargestellt: So erkennt man auf einen Blick die Eigenschaften des Spiels.

Doch wofür ist nun diese ganze Arbeit gut? Klar doch, für alle Spielefans – und für JUMA-Leser! Denn auf der JUMA-Homepage [www.juma.de](http://www.juma.de) findest du ab sofort einen Link zur Spiele-AG. Dort kannst du monatlich die neuesten Tests lesen.

Text und Fotos: Christian Vogeler