

Das spielende Klassenzimmer

Spielen im Unterricht? Das mutet wahrscheinlich für viele frivol an. In der Schule beginnt schließlich der Ernst des Lebens. Und „Spiel“ klingt noch immer nach Müßiggang, nach reinem Freizeitvergnügen. Doch das ändert sich. Langsam zwar, aber der Verein „Schule & Spiel“ entfaltet immer größere Strahlkraft. Was 2023 als Graswurzelbewegung begann, ist mittlerweile an mehreren Orten massiv ausgetrieben. Angetrieben von einigen Idealisten um Uwe Rosenberg.

Von ANDREAS BECKER

Mittwoch, 5. Stunde, Stadtteilschule Horn in Hamburg. Die Kinder der 6f können es kaum erwarten. „Dürfen wir jetzt spielen?“, fragen sie. Markus Zimmermann, ihr Klassenlehrer, nickt. Dann stürmen die ersten zum Schrank, suchen sich etwas aus. SPEED CUPS kommt auf den Tisch, MAMA MIA, NOCH MAL!. In einer Runde spielen drei Mädels sogar das Spiel weiter, das sie eben erst im Matheunterricht kennengelernt haben.

Das, was in Hamburg geschieht, ist nicht Vertretungsstunde oder Arbeitsgemeinschaft. Zwei Stunden pro Woche stehen Spiele auf dem Stundenplan, ganz regulär. Die 6f ist Deutschlands erste Brettspielklasse. Profilklassen sind nichts Neues, Bläserklassen kennt man, vielleicht auch bilinguale oder Sportklassen. Aber Karten-, Würfel- und Brettspiele? Das war 2024 schon eine kleine Sensation.

„Kennst Du das?“, fragt mich Bleron und hält Touch It! – ANIMALS hoch. Ich muss passen. „Willst Du es spielen?“, fragt er. Klar. Also erklärt mir Bleron, worum es geht. Und wir legen los, tastsuchen auf den Karten nach Tierformen. Gar nicht so einfach. Aber wir lernen schnell, woran wir Oktopus, Wal oder Nashorn erkennen. Markus Zimmermann setzt sich derweil mit EL MAESTRO an einen Tisch und erklärt, warum es geht. Schon legt Caylee los und dirigiert schwungvoll ein Bild in die Luft. Die anderen übersetzen ihre Bewegungen in Striche und krakeln etwas aufs Papier. Als Caylee spickt, was die anderen zeichnen, muss sie lachen.



Vom Beruhigungsmittel zum Unterrichtsmaterial

Im Sommer war Markus Zimmermann in Aurich zu Besuch, Netzwerktreffen „Bildung & Spiel“, wie der mittlerweile offiziell gegründete Verein heißt, der sich aus „Schule & Spiel“ entwickelt hat. Dabei hätte er eigentlich mit seiner Familie im Sommerurlaub sein sollen. Er wird Aurich deswegen früher verlassen, um hinterherzureisen. Aber es ist ihm wichtig, zu netzwerken. Und er ist wichtig. Zimmermann, kariertes Hemd, Trekkingschuhe, angegrauter Vollbart, ist die Ikone dieser Bewegung. Auch wenn er selbst das nie so nennen würde. Aber er ist nun einmal der Macher der ersten Brettspielklasse.

Wo andere vielleicht eine AG anbieten, betritt er pädagogisches Neuland.

Wobei: So neu ist es gar nicht, zumindest nicht für ihn. Wenn er zurückblickt, klingt es so, als wenn alles eher zufällig begann. Es war ungefähr vor zehn Jahren. Zimmermann war da schon Klassenlehrer in Horn. „Ab 7.30 Uhr haben die Kinder vor den Klassenräumen gewartet. Da gab es auch immer wieder Mobbingfälle.“ Er beobachte die Unruhe, den Streit, und dachte sich, dass er einfach schon früher die Klasse aufschließt, ein paar Spiele mitbringt, um so die Zeit bis zum Unterrichtsbeginn zu überbrücken. „Anfangs kamen fünf Kinder mit in die Klasse. Am Ende des Schuljahres waren alle da.“

Vier Spiele für den Unterricht

Biss 20 von Günter und Lena Burkhardt (Drei Magier Spiele): Beim Zählen muss man keine Verrenkungen machen, sondern ersetzt nach und nach Zahlen durch Fachbegriffe und begleitet diese durch spezielle Bewegungen. Lernen in Bewegung ist nachhaltiger als im Sitzen.

JUST ONE von Ludovic Roudy und Bruno Sautter (Repos Production/Asmodee): Anfangen im Deutschunterricht, um Sprachfertigkeiten zu trainieren, funktioniert das Spiel auch perfekt im Fremdsprachenunterricht. Aber auch im Fachunterricht, wenn zum Beispiel Begriffe aus der Biologie oder Physik erklärt werden sollen.

Qwixx von Steffen Benndorf (NSV): Nicht nur ein fesselnder Würfelwettlauf, sondern auch ein exzellentes Spiel, um den Kindern en passant die Addition näherzubringen.

Ubongo von Grzegorz Rejchtman (Kosmos): Schult zum einen das räumliche Denken, zum anderen lernen die Kinder, mit Zeitdruck umzugehen. Kosmos bietet es auch als Schul-Edition in Klassensatzstärke an, inklusive pädagogischem Leitfaden, der den Lehrkräften zeigt, wie das Legespiel in den Unterricht eingebunden werden kann.

Report. Schule & Spiel

Der Pädagoge stellte fest, dass die Spiele mehr als nur Zeitvertreib waren. Sie bewirkten etwas. „Es war eine Klasse, in der viel gestritten wurde.“ Immer, wenn es eskalierte, ließ er die Kinder danach spielen. „Nach so einem Streit kannst du eh keinen Unterricht machen, dafür sind sie viel zu unruhig und unkonzentriert.“ Statt dessen also COLT EXPRESS oder DAS VERÜCKTE LABYRINTH. „Das hat Spannungen rausgenommen.“ Selbst die Streithähne fanden am Tisch wieder zueinander. Zimmermann sah: Im Spiel entwickelten die Kids ein harmonisches Miteinander. „Am Ende war es in meinen Augen eine extrem soziale Klasse, die Schüler verstehen sich heute noch sehr gut.“ Zu 21 von den 25 hat er selbst noch Kontakt.

Aber es waren nicht nur soziale Skills, die spielerisch trainiert wurden. Zu Beginn des fünften Schuljahres nehmen in Hamburg Schüler an einem Test namens „Kermit“ teil. In Horn saß demnach in den fünften Klassen der „leistungsschwächste

viel mit ihm selbst zu tun hat. Zimmermann hängt sich rein, ist zugewandt, geduldig, empathisch. Er ist der Typ Lehrer, den man jedem Schüler wünscht. Aber er ist sich sicher, dass es die Kraft der Spiele war, die sehr viel zum Positiven verändert hat. Er und seine Mitstreiter wissen, dass Spiele etwas können, was andere Medien nicht so gut schaffen.

Anstoß durch Uwe Rosenberg

Uwe Rosenberg sieht das genauso. Der Autor von Meilensteinen wie BOHNNANZA und AGRICOLA war es, der 2023 den Stein ins Rollen brachte. Mit einem Post bei Facebook. Er wollte das Spiel zum Unterrichtsmedium erklären und suchte Mitstreiter. Lehrer, die schon in ihren Klassen spielten. Und Lehrer, die sich das gut vorstellen konnten. Schnell fand er Interessierte, schnell gab es erste Treffen. Rosenberg hatte die Saat ausgebracht. Sie fiel auf fruchtbaren Boden.

Was vor gut zwei Jahren als Graswurzelbewegung startete, ist mittlerweile mehr als nur Wildwuchs und muss kultiviert werden. Deswegen wird gerade ein Fundament gegossen, auf dem die Aktivitäten ausgebaut werden können. Zurzeit ist alles noch Ehrenamt, vieles hängt am Engagement einzelner. Aus Spontaneität muss Struktur werden.

Das sieht auch Elke Gerdes so, Vorsitzende von „Bildung & Spiel“. Die 49-Jährige aus Lüneburg, die selbst zwei Kinder hat, ist studierte Pädagogin und hat sich zur Fachkraft Spielpädagogik weitergebildet. „Dabei liegt der Fokus oft auf explorativem Spiel, aber ich habe schon immer auch auf Gesellschaftsspiele gesetzt“, sagt sie. Obwohl Gesellschaftsspiele als Bildungsmedium noch lange nicht in der Breite verankert sind. Das beginnt bereits damit, dass sie in der Lehrerausbildung so gut wie keine Rolle spielen. Was vielleicht auch ein Schatten aus der Vergangenheit ist. Lernspiele gab es ja schon



Jahrgang“ der Hansestadt, erinnert sich Zimmermann, der Spielen damals erstmals zum Prinzip erklärte. Nicht nur um 7.30 Uhr als Beruhigungsmittel. Auch im Unterricht. Am Ende verließ nur einer seine Klasse ohne Abschluss, viele legten sogar ihr Abitur ab. „Zwei aus meiner Klasse gehörten zu den fünf besten Abiturienten ihres Jahrgangs“, sagt Zimmermann.

Wer ihn live im Unterricht erlebt hat, wer mit ihm spricht, weiß, dass es ganz

als Promi der Szene war Rosenberg nicht nur ein Magnet, der viel Aufmerksamkeit auf das Thema zog. Er sprudelte auch vor Ideen. Zudem neigt er dazu, sich mit schier unerschöplicher Energie in Themen zu wühlen. Als Galionsfigur einer solchen Bewegung ist er viel mehr als ein prominentes Testimonial, Rosenberg ist ein Macher und Antreiber. Ohne ihn wäre das Thema, ohne ihn wäre der Verein in so kurzer Zeit nie so weit gekommen.

immer. Aber die allermeisten sind einfach furchterlich.

Elke Gerdes möchte die Wahrnehmung von Spielen als Unterrichtsmaterial nachhaltig ändern. Deswegen geht sie in die Referendarausbildung, schult also angehende Lehrer, und bietet Inhouse-Fortbildungen in Schulen an. „Spiele sind optimal für den Erwerb von 4K-Kompetenzen“, erklärt sie. In der Pädagogik ist 4K seit ein paar Jahren

das große Ding. Es steht für Kreativität, Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken. Fähigkeiten, die im Leben wirklich wichtig sind. Fähigkeiten, die eigentlich jedes Spiel automatisch vermittelt. Trotzdem klingt das Konzept 4K ungewöhnlich in einem Land, in dem in Bildungsdebatten immer noch das Große C die Hauptrolle spielt. C wie Curriculum, weil es vor allem darum geht, einen übervollen Lehrplan zu erfüllen.

„Spiele bieten sogar mehr als 4K. Kinder lernen Impulskontrolle, sie schulen ihre Aufmerksamkeit. Und Spielen ist Sprachförderung“, erklärt Elke Gerdens. Deswegen sei es so wichtig, dass Spiele im Unterricht verankert werden, zumal sie in jedem Fach eingesetzt werden können. Der Verein möchte möglichst vielen Lehrenden zeigen, wie Spiele wirken und eingesetzt werden können. Es gilt, die erste Generation Multiplikatoren für die Aufgabe fit zu machen.

fangs etwas widerwillig zum Thema Spiel gekommen ist. Schließlich verabschiedete sie sich aus dem Journalismus und ließ sich zur Systemischen Familientherapeutin ausbilden. Schon vor rund zwanzig Jahren hat sie angefangen, Spiele therapeutisch und fortbildend einzusetzen, Lehrer für das Thema zu begeistern.

Was schön und gut war. Aber etwas fehlte. „In Deutschland benötigt man Zertifikate, damit man nachweisen kann, was man gelernt hat“, erklärt sie. Also machte sie sich auf, um sich entsprechend zu akkreditieren. Wäre das ein Spiel, sagt sie, wäre es ein Expertenkracher erster Güter, um den Ansprüchen der Behörden zu genügen. Jedes Bundesland hat seine eigenen Detailregeln, Föderalismus ist, spielerisch gedacht, Asymmetrie. „Ein halbes Jahr habe ich daran gearbeitet.“ In 14 Bundesländern wollte sie ihre Brettspielakademie anerkennen lassen, in zwölf hat sie es geschafft. Deswegen können sich Interessierte nun auch im Bildungsuraub

das Zertifikat mittlerweile in Händen, die Nachfrage sei ungebrochen groß.

Bei einem Kaffee und Dominosteinen sagt sie: „Ich möchte, dass die Fachkraft als seriöses Angebot gesehen wird. Ich fühle mich gerade wie die ersten Waldpädagogen.“ Die wurden anfangs gern verspottet. Mittlerweile gibt es deutschlandweit Wald-Kitas, die meisten können sich vor Kindern gar nicht retten. Dieses Standing sollen Gesellschaftsspiele möglichst auch einmal erreichen.

„Es braucht eigentlich ein Schulfach ‚Spielen‘“, findet Christina Valentin-Branth. Und da fällt es wieder, das Stichwort 4K. „Zu viele Lehrer halten immer noch am Erwerb von Fachwissen fest und achten nur darauf, dass sie ihren Lehrplan erfüllen. Es geht heute aber doch um emotional-soziale Kompetenzen. Wer spielt, muss flexibel denken, Probleme lösen, Entscheidungen fällen, durchhalten können. Und es aus-



Bildunterzeile



Bildunterzeile

Expertenspiel: Zertifizierungen

Das ist der Punkt, an dem Christina Valentin-Branth die Bühne betritt. An einem Herbstnachmittag in Reinbek bei Hamburg kommt sie zeitgleich mit dem Reporter vor ihrem Haus an, in Gummistiefeln und Anorak, die große Markenzeichen-Brille auf der Nase, Hündin Elly an der Leine. Sie ist die Gründerin der Brettspielakademie. In ihrem früheren Leben war sie Rundfunkjournalistin, die eher zufällig und an-

zur Fachkraft für Gesellschaftsspiele fortbilden lassen.

Die Ausbildung ist natürlich mehr als nur die Empfehlungs- und Nominierungsliste Spiel des Jahres rau- und wieder runterzuspielen. „Die Weiterbildung zur Fachkraft für Gesellschaftsspiele umfasst sechs Präsenzstage, dazu die Projektphase mit zwei Onlinetagen und einem eigenen Projekt“, heißt es auf der Homepage der Akademie. Rund 100 Teilnehmer halten

halten, wenn man für sein Tun mal nicht belohnt wird.“

Spielen als Analogie fürs Leben

In Aurich, im tiefsten Ostfriesland, in der Heimat von Stein-ins-Rollen-Bringer Uwe Rosenberg also, existiert bereits ein regelmäßiger „Schule & Spiel“-Abend. Alle zwei Wochen lädt Jan-Dirk Steffens, zweiter Vorsitzender des Vereins, ins Familienzentrum. Der 40-Jährige, den alle nur

Report. Schule & Spiel

JaiDie nennen, ist so etwas wie ein Gute-Laune-Kraftwerk, immer ein Lächeln oder Lachen im rötlichen Vollbart. Gelernt hat er Erzieher, aber er arbeitet mittlerweile als Systemischer Familienberater. Zumindest tagsüber, bei Nacht ist er, wie eigentlich alle Protagonisten dieser Geschichte, begeisterter Spieler.

„Anfangs habe ich vor allem Sozialtrainings erlebnis- und spielpädagogisch gestaltet. Ich habe das dann in Richtung Gesellschaftsspiele weiterentwickelt.“ Zuerst integrierte er kooperative Spiele in seine Arbeit, dann Karten-, Würfels-, Brettspiele. „Das war vor rund zehn Jahren. Damals war ich damit ziemlich allein auf weiter Flur.“ Was sich auch immer gut daran ablesen lässt, wie viel Fachliteratur einem zur Verfügung steht. Es ist nicht untertrieben, wenn man den Stand der Forschung bis Ende 2025 so zusammenfasst: Es reicht ein kleines Bücherregal, um alles unterzubringen.

Das erste Spiel, das bei Steffens zum Einsatz kam, war Wolfgang Kramers VAMPIRE QUEEN. Es folgten JUST ONE, SIMILO, TIME's UP. Dabei geht es nicht um fachliche Kompetenzen, sondern darum, „den

Schülern soziale Werte zu vermitteln“. Es geht um den Zusammenhalt in einer Klasse, die Schüler selbstwirksam eigenständig Aufgaben erledigen zu lassen. Themen wie Mobbing oder die Gefahren im Umgang mit sozialen Medien lassen sich auf dieser Basis ganz anders ansprechen, als wenn da wieder nur einer vorne steht und doziert. „Spiele sind kein Allheilmittel“, sagt Steffens aber auch. Sie sind vielmehr ein weiteres Instrument in seiner Werkzeugkiste.

Würfel erklären höhere Mathematik

Einer, der den Auricher „Schule & Spiel“-Abend von Steffens regelmäßig besucht, ist André Eppler. Er unterrichtet Mathematik und Informatik an einer Integrierten Gesamtschule. Wenn Markus Zimmermann und seine Klasse in Hamburg das Leuchtturmprojekt der Szene sind, dann ist Eppler am anderen Ende der Skala zu finden. Spiele sind kein Hauptmedium im Unterricht, sondern maximal ein selten eingesetztes Goodie.

Im zwölften Jahrgang ging es um Sto-
chastik, also Wahrscheinlichkeiten. „Das

an einem gewöhnlichen W6 zu demonstrieren, wäre langweilig gewesen“, sagt Eppler. Also klaubte er die Würfel aus NATIONS – DAS WÜRFELSPIEL, DRACHENLAND, KARAK II und SUMMONER WARS zusammen. In Gruppenarbeit sollten sich die Schüler erschließen, wie die Würfel eingesetzt werden, welche Erfolgschancen Spieler haben. Der Aufforderungscharakter war groß, Epplers Schüler fanden die Abwechslung cool. „Aber so etwas kostet auch das Vierfache an Zeit für die Vorbereitung.“

Genau darin liegt der Charme des Vereins: die Vernetzung. Nicht jeder Einzelkämpfer irgendwo in Deutschland muss sich seine eigenen Gedanken machen, sondern kann auf Best-Practice-Beispiele zugreifen, vorgestellt in der Zeitschrift „Schule & Spiel“, bald wahrscheinlich auch auf der Homepage bus.eduproject.eu.

Ein eigens abgewandeltes Spiel

Zurück in Hamburg-Horn im kargen Klassenraum der 6f: Rauer Beton, nicht gerade viel Platz für 23 Kinder. Der Architekt hatte auf jeden Fall nicht den Plan, dass man sich dort direkt wohlfühlen soll. Aber die Klas-

Fotos: Becker



se hat es sich hübsch eingerichtet. An den Wänden hängen das Klassenlogo und mehrere Bilder. Auf einem Sideboard liegt ein Läufer, er ist mit den vier Kartentönen Kreuz, Herz, Pik und Karo gemustert.

Die vierte Stunde steht an, Mathematik. Es geht um ein neues Thema: Winkel. Die Kinder lernen rechte, spitze, stumpfe Winkel kennen. Um die Begriffe zu verinnerlichen, spielen sie das „1-2-3-Spiel“, eine Variante von BISS 20. Die Kinder zählen nur bis drei,ersetzen nach und nach eine der Zahlen durch einen Winkel und müssen diesen zusätzlich nachstellen. In Bewegung lernt es sich nachhaltiger, erklärt Markus Zimmermann.

Dann lesen sie noch gemeinsam eine Geschichte, „Lenas Morgen voller Winkel“. Zimmermann hat sie selbst geschrieben. Seine Schüler finden es toll, dass sich ihr Lehrer so viel Mühe für sie gibt. Es zeigt vor allem, wie die Methode Zimmermann funktioniert, egal ob nun gespielt wird oder nicht.

Zum Ende der Stunde gibt es noch ein Spiel: „Miau Miau Winkelklaу“, angelehnt an **MIAU MIAU KATZENKLAУ**, ein eher unbekanntes Kinderspiel von Annika Hamann, das im Hamburger Qango-Verlag erschienen ist. Im fünften Jahrgang war es das Spiel des Jahres der Brettspielklasse. Zimmermann hat es eigens für das Thema Winkel adaptiert. Das ist etwas, was er sehr häufig macht.

Nur wenige Spiele bringen von Haus aus alles mit, um gewinnbringend im Fachunterricht eingesetzt zu werden. An dem Punkt wird Zimmermann erfindenreich und überlegt, wie er das Spiel entsprechend anpassen kann. Manchmal schreibt er auch Rollenspiele, dann wieder entwickelt er Escape-Szenarios zum Stoff. Die Gamification des Curriculums. Es ist ein riesiger Aufwand. Zimmermann betreibt ihn mit Verve.

Der Brettspiel-Deal

Dabei hätte es die erste Brettspielklasse Deutschland eigentlich gar nicht geben sollen. Zum mindesten nicht im Schuljahr '24/'25. Markus Zimmermann hatte just seine vorherige Klasse in Teilen bis zum Abitur geführt. Und wie gesagt, es war keine einfache Klasse. Er hatte viel Energie investiert. Er brauchte eine Verschnaufpause. Deswegen hatte er mit seinem Schulleiter vereinbart: kein Klassentutor im kommenden Schuljahr. Aber dann kam Sven Volpert, ein neuer Chef.

Zimmermann erzählte ihm vom Deal mit dessen Vorgänger. „Und ich sagte: nein. Ich brauche Dich als Tutor“, erzählt Volpert. „Aber Markus knüpfte das an eine Bedingung. Er wollte sich einen Traum erfüllen, er wollte die Brettspielklasse gründen.“

Volpert spielt selbst gern, aktuell zum Beispiel **BOMB BUSTERS**. „Wir wurden dann die Spielespinner“, erinnert er sich. Weil sie rumspannen, wie so eine Brettspielklasse wohl aussehen könnte, wie man das Konzept mit Leben füllt. „Wir fragten uns auch, wie wir weitere Kollegen dafür gewinnen.“ Also luden sie zu Spielenachmittagen ein, mit mäßigem Erfolg. Es fand sich niemand, in dem sich das Feuer entfachen ließ. Deswegen gibt es im aktuellen fünften Jahrgang keine neue Brettspielklasse, die 6f ist immer noch einzigartig.

Dabei war sie schon vor dem Start ein Erfolgsmodell. Wenn Kinder an die Stadtteilschule wechseln, müssen sie sich für eine Profilklassen bewerben. Volpert und Zimmermann waren gespannt, weil sie kein Gespür dafür hatten, ob sie mit diesem sehr speziellen Angebot die Kinder ansprechen. Ob Eltern die Eltern mitziehen. Aber es war ein Selbstläufer. „Wir hätten drei Brettspielklassen eröffnen können, so groß war das Interesse“, berichtet Volpert.

„Die Brettspielklasse hatte mich direkt angelacht“, erzählt Caylee. „Ich spiele sehr gern und auch sehr gern Neues.“ **MONOPOLY** mag sie, aber auch **Die Siedler von CATAN** mit **SEEFahrer-ERWEITERUNG**. Von daher musste sie nicht zwei Mal überlegen, für welche Klasse sie sich entscheiden würde. Auch Leonie war das sofort klar. „Ich liebe Brettspiele, deswegen fand ich, dass sich das mit der Brettspielklasse megacool anhört.“

Begeisterung bei den Schülern, Zurückhaltung im Kollegium. Was auch ein klitzekleines Problem war, denn in Horn

gibt es Lehrer-Tandems für jede Klasse. Zimmermanns Co-Tutorin wurde Agata Sulkowska, auch wenn ihr die Welt der Spiele damals eher fremd war. Sie wagte das Abenteuer und spielt nun auch intensiv mit den Kindern. Sie unterrichtet Deutsch in der Klasse. Und Spiele sind ein gutes Vehikel, um sie in den Sprachunterricht einzubinden. So verfassen die Kinder Rezensionen, demnächst können sie Erklär- oder Besprechungsvideos im Medienraum drehen.

Da die Kinder eh jeden Titel aus dem Unterricht bewerten, entstand zudem die Idee, ein Spiel des Jahres zu küren. In Kooperation mit dem Schullandheim Espetal verlieh die damalige 5f erstmalig den „Horner Spielestern“, einen aufwendig gestalteten Pokal. Er ging an **MIAU MIAU KATZENKLAУ**, das sich gegen **Biss 20** und **Frösches** durchsetzte. „**MIAU MIAU KATZENKLAУ** macht aber auch einfach zu viel Spaß“, sagt Leonie. Auf der „Brett“ in Hamburg Anfang Oktober wurde der Preis verliehen, Autorin Annika Hamann erschien, die Laudatio hielten mit Louis und Leonie zwei Schüler. Und das machte wiederum die Lehrer stolz, dass die beiden so mutig waren und vor rund 200 Leuten im Publikum den Preis überreichten.

Da die Mädchen und Jungs der 6f nun die Horner Spielexperten sind, sollen sie demnächst anfangen, ihre Lieblingstitel in Parallelklassen vorzustellen. Auf der Hamburger Spielemesse Ende November waren sie auch als Erklärbären aktiv. „Sie sind wirklich stolz, die erste Brettspielklasse Deutschlands zu sein“, sagt Markus Zimmermann. Die Kinder haben derweil schon ein weiteres Ziel vor Augen, das nächste Level. Markus Zimmermann unterstützt sie dabei, auch wenn er noch keine Idee hat, wie er das umsetzen und finanzieren soll: „Sie würden gern als Klasse zur SPIEL '26 in Essen fahren und dort den Besuchern ihre Lieblingsspiele zeigen und erklären.“

Anzeige

