

Niedersächsischer Schulbibliothekswettbewerb 2024

Spieleentwickler-Team gesucht: Erstellung eines Würfelspiels zum Thema „Schulbibliothek“

Das Netzwerk Niedersächsischer Schulbibliotheken und das Niedersächsische Kultusministerium suchen das kreativste Würfelspiel zur Vorstellung eurer Schulbibliothek.

Alle Schulen Niedersachsens mit einer Schulbibliothek oder einer als Schulbibliothek genutzten Öffentlichen Bibliothek können **einen Beitrag** beim Wettbewerb bis zum **19. Juni 2024** einreichen. Die Gewinnerinnen und Gewinner erhalten eine finanzielle Unterstützung für die Schulbibliothek. Die Preisverleihung erfolgt am 26. September 2024 beim Niedersächsischen Schulbibliothekstag in Bad Nenndorf.

Was muss eingereicht werden?

- eine Sammlung an Fotos, die das von euch entwickelte Spiel zur Schulbibliothek zeigt, mit **je einem Foto** zu folgenden Inhalten:
 - gesamtes Spiel mit euch als Spieleentwickler-Team im Hintergrund
 - Spielplan bzw. Spielbrett
 - Spielfiguren
 - Fragekarten (Auf 4 Karten sollte der Text lesbar sein!)
 - Ereigniskarten (Auf 4 Karten sollte der Text lesbar sein!)
 - ggf. Foto von zusätzlichen Spielmaterialien
 - Spielanleitung mit Titel des Spiels
- die ausgefüllte und unterschriebene Einverständniserklärung

Sendet euren **Beitrag** per Mail an alf-presse@gwlb.de. **Einsendeschluss** ist der **19. Juni 2024**.

Teilnahmebedingungen

- Es können alle Schulen Niedersachsens mit einer Schulbibliothek teilnehmen.
- **Pro Schule** kann nur **ein Beitrag** eingereicht werden.
- Der Beitrag soll von mehreren Schülerinnen und Schülern im Team erstellt werden.

Vorgaben zur Erstellung

Tipp: Schaut euch den Erklärfilm zur Spielerstellung vollständig an. In einem zweiten Durchlauf kann der Film parallel zu den einzelnen Arbeitsschritten auch abschnittsweise geschaut werden.

Der Film ist unter folgendem QR-Code / Link abgelegt:

<https://cloud.gwlb.de/s/k6ocHm4WNFXSE8R>



1. Entwerft in der Gruppe gemeinsam eine Spielidee für ein Würfelspiel, mit dem man eure Schulbibliothek inklusive des Buch- und Medienangebots kennenlernen kann.
2. Teilt die Aufgaben zur Spielerstellung unter euch auf und überlegt, wer von euch welche der folgenden Spielmaterialien erstellt.

3. Erstellt einen **Spielplan!**

Der Spielplan soll einen **Weg** zeigen, auf dem vorwärtsgezogen werden kann.

Markiert das **Start- und Zielfeld**, sowie die **Ereignis- und Fragefelder**, auf denen im Spiel entsprechende Karten gezogen werden müssen.

Das Spielfeld

- soll passend zum Inhalt gestaltet werden. (z.B. ein Lageplan eurer Schulbibliothek, Bücherregale, fantasievolle Buchwelten...) Ihr könnt zeichnen, Bilder aufkleben, einen Spielplan am PC gestalten usw.
- soll stabil sein, damit es von vielen Besuchenden gespielt werden kann.

4. Erstellt 4-6 **Spielfiguren!**

Die Spielfiguren

- sollen passend zum Inhalt gestaltet werden.
- sollen stabil sein und beim Spielen nicht umkippen

5. Erstellt eine beliebige Anzahl **Fragekarten** (mind. 10)!

Die Fragekarten

- sollen neben der jeweiligen Frage auch die zugehörige Antwort enthalten. Evtl. bietet es sich an, diese z. B. durch die Verwendung von Spiegelschrift zu verschlüsseln. (Beispielfrage: Wann ist die Schulbibliothek geöffnet?)
- können alternativ auch eine in der Bibliothek praktisch auszuführende Aufgabe sein (Beispielfrage: Suche im Regal das neue Buch von Cornelia Funke.)
- sollen optisch passend und ansprechend gestaltet sein

6. Erstellt eine beliebige Anzahl **Ereigniskarten** (mind. 10)!

Die Ereigniskarten

- sollen ein erdachtes Ereignis beschreiben und eine passende Handlungsanweisung enthalten (Beispiele: Du hast die Leihfrist deines Buches überschritten. – Zur Strafe einmal aussetzen! / Rico aus dem Buch „Rico, Oskar und die Tieferschatten“ findet den Weg nach Hause nicht und läuft in die falsche Richtung. - **Gehe drei Felder zurück!**)
- sollen optisch passend und ansprechend gestaltet sein

7. Schreibt eine **Spielanleitung!**

Die Spielanleitung

- enthält den genauen Namen des Spiels
- listet alle Materialien auf, die zum Spiel gehören
- beschreibt den Spielablauf (Wer liest die Karten vor? Was folgt aus der richtigen oder falschen Beantwortung einer Frage? usw.)
- beschreibt alle Sonderregeln, die ihr festlegt

8. Probiert das Spiel unbedingt aus, bevor ihr euren Beitrag einreicht.

Am besten wäre es, wenn ihr es von jemandem spielen lasst, der nicht an der Spielentwicklung beteiligt war.

Hier noch ein paar Inspirationen für besonders kreative Köpfe ...

Was ihr noch so machen könnt:

- ein paar Objekte basteln, die auf dem Spielplan aufgestellt werden müssen und evtl. eine besondere Funktion haben
- zusätzliche Spielmaterialien kreieren oder zusätzliche Spielregeln erfinden
- über in den Spielplan integrierte QR-Codes zusätzliche, multimediale Inhalte und Aufgaben einbinden

Für Schüler:innen der Sek I und II

Ihr habt auch die Möglichkeit, ein **komplett digitales (Würfel-)Spiel** zu erstellen. Das ist z.B. mit dem kostenlosen Tool [genially](#) möglich. Was Spielfeld, Figuren sowie Frage- und Ereigniskarten betrifft, haltet euch weitestgehend an die Vorgaben und seid kreativ!

Was ist noch zu beachten?

- Informiert eure Schulleitung über eure Teilnahme am Wettbewerb.
- Achtet darauf, dass von **allen Beteiligten** eine Einverständniserklärung vorliegen muss, dass der Beitrag durch die Akademie für Leseförderung veröffentlicht werden darf. Nutzt dafür das Formular zur Einverständniserklärung und schickt es uns ausgefüllt mit der Einreichung zu.