

Fabritz nachhaltig: Ehrung der Siegerinnen und Sieger des Spielewettbewerbs „Erdmännchen jagen Umweltsünder“



„Die Natur und die Zukunft brauchen eine Lobby!“ – so heißt das Motto von Prof. h. c. Gerhard Fabritz. Dass auch Schülerinnen und Schüler eine Lobby brauchen, das kam dem Krefelder Inventor angesichts geschlossener Schulen und Kontaktverbot mit Freundinnen und Freunden im Frühjahr in den Sinn, und so spendete er dem Gymnasium Fabritianum € 1.000 für den Spielewettbewerb „Erdmännchen jagen Umweltsünder“, die heute in einer kleinen Siegerehrung an die Schülerinnen und Schüler übergeben wurden.

Die Biologielehrerinnen Tamara Ehrhardt und Cathrin Erdmann entwickelten ein organisatorisches Konzept, betreuten die Jurymitglieder - Bürgermeister Karsten Ludwig, Dr. Sandra Joppen-Hellwig (Stadtmarketing der Stadt Krefeld), Frau Dr. Marion Mittag (Dr.-Hermann-Klingler-Jugendpreis), Marieke Koch (Jahrgangsstufe EF, Siegerin von „Fabritz. Der Preis“ mit einem Klimaschutzprojekt) sowie Lehrerin Renate Erdmann als Vertreterin des Kollegiums -, die pandemiebedingt einzeln jeweils mehrere Stunden in der Biologiesammlung verbrachten und sich mit den über 40 eingereichten Spielen intensiv beschäftigt haben.

Lehrerin Cathrin Erdmann freut sich: „Es war uns eine große Ehre und auch Freude, Eure Spiele intensiv unter die Lupe zu nehmen, sie zu spielen, zu entdecken und dabei zuzusehen, wie sie in der Biologiesammlung von der Jury evaluiert und bewertet wurden – das war keine leichte Entscheidung!“

Marieke Koch, Oberstufenschülerin und letzte Gewinnerin des Schulwettbewerbs „Fabritz. Der Preis“, erzählt: „Ich war überrascht, wie viele Spiele eingereicht wurden und wie gut diese waren. Ich hatte nicht damit gerechnet, dass die Spiele so komplex

und aufwendig sein würden, die Teilnehmer*innen haben sich wirklich sehr, sehr viel Mühe gegeben!“

„Mit Eurer Teilnahme am Wettbewerb und dem damit verbundenen Engagement habt Ihr alle den ersten Preis gewonnen!“, bedankt sich Professor Fabritz bei den Fabritianerinnen und Fabritianer. „Bleibt so mutig und sozial und verteidigt eure Umwelt – denn unser blauer Planet ist einzig unter allen Sternen“, ermuntert der Klimaschützer die Schülerinnen und Schüler und schenkt allen Spieleerfinderinnen und -erfindern ein Exemplar seines Fabel-Kinderlernbuches „Die Erdmännchen-Familie in der Biowelt“. Alle Teilnehmenden erhalten zudem ein Exemplar des Pocket Quiz „Save the planet“.

Die Spiele hätten unterschiedlicher und kreativer nicht sein können. Biologielehrerin Ehrhardt erläutert: „Aus 17 unterschiedlichen Klassen aus wirklich allen Jahrgangsstufen haben Schülerinnen und Schüler teilgenommen, sogar ein Team, das zu der Zeit kurz vor dem Abitur stand. Uns war schnell klar: Wenn wir die Schülerinnen und Schüler angemessen wertschätzen wollen, dann brauchen wir nicht nur Kategorien für die Spiele, sondern auch ein vernünftiges und transparentes Kriterienraster, mit dem die Jury die Spiele (vermeintlich) objektiv, aber auf jeden Fall unter denselben Gesichtspunkten bewerten kann. So sind die drei Kategorien *Brettspiele*, *Spiele digital* und *Sonderpreis Q2* entstanden. Dass der Wettbewerb einen solchen Anklang bei den Lernenden finden würde, damit haben wir selber im Vorhinein überhaupt nicht gerechnet!“, so Frau Ehrhardt.

Und nicht nur die Spiele der Siegerinnen und Sieger können sich sehen lassen, denn alle Einsendungen sind durchweg bunt und kreativ und wurden mit viel Herzblut entwickelt, gebastelt oder auch programmiert. „Da die programmierten Spiele in ihrer Komplexität natürlich nicht mit den Brettspielen vergleichbar sind, einfach weil dazu die Programmiersprache erforderlich ist, war uns schnell klar, dass die Kategorie ‚digital‘ eingeführt werden muss“, so berichtet Frau Erdmann. Den ersten Preis hat hier ein Fünftklässler für sein Mülltrennungsspiel abgeräumt, denn er hat ein Spiel selber programmiert, in dem vor allem schon junge Kinder lernen sollen, wie man verschiedene Arten von Müll richtig trennt. Das Spiel ist sogar als mobile Version für das Handy verfügbar - Dhayala (5c) hat mit seinen jungen Jahren schon Zielgruppe und Medium bewusst antizipiert.

So komplex wie das Programmieren der digitalen Spiele war, so sind es auch die Brettspiele in ihrer Kernidee, der Kreativität und Umsetzung. Auf den dritten Platz haben es Sven und Wiebke (Geschwister aus der 6d/9d) mit ihrem Spiel „One World“ geschafft, das allein schon durch seine Materialien einen Beitrag zur Nachhaltigkeit leistet, denn genutzt wurden nur Naturprodukte wie Jute, Holz und Papier. Auf dem Spielfeld ist eine Weltkarte zu sehen, denn man muss mit verschiedenen Verkehrsmitteln die Kontinente erobern. Angelehnt ist das Spiel an „Mensch ärgere dich nicht“, mit dem Unterschied, dass die Spielerinnen und Spieler – statt ständig zu

würfeln – sich einfach fortbilden, indem sie Fragen zum Thema Umweltschutz und Nachhaltigkeit beantworten und sich somit fortbewegen können.

Max, Justus und Henri aus der Klasse 7d, die den 2. Platz belegen, haben sich näher am Thema „Erdmännchen jagen Umweltsünder“ orientiert und mit ihrem Spiel „Umweltchaos bei den Erdmännchen“ ihr graphisches Talent bewiesen. Die drei Jungs können in Punkto Design sicherlich jetzt schon mit einigen Design-Studierenden mithalten, denn sowohl das Brettspiel als auch die Spielfiguren, Spielkarten und Spielverpackung sind höchstprofessionell und stimmig gestaltet und gedruckt worden. Sogar ein Bewerbungsvideo an die Jury, eine Homepage (mit QR-Code) zum Spiel und eine entsprechende digitale Version haben die drei Fabritianer zusätzlich entwickelt. Gewinner ihres Spieles ist, wer zum Ende hin die wenigsten CO₂ Punkte kassiert hat, denn auch hier gilt es verschiedene Challenges zu bestreiten und dabei möglichst umweltfreundlich zu handeln. Die Spielfiguren sind natürlich kleine Erdmännchen, und das Design erinnert zum Teil an Illustrationen aus Prof. Fabritz' „Erdmännchen-Familie in der Bio-Welt“, an dem das Jungs-Team schon in der 6. Klasse mitgewirkt hat. Die Linner Burg als Wahrzeichen Krefelds ist auf dem Spielfeld zu erkennen.

Komplett selbst gebastelt und in Handarbeit angefertigt haben Carolina und Smilla (8c) ihr Brettspiel „UmWeltreise“. Bis hin ins kleinste Detail haben die Mädchen gemalt, gefaltet, gebastelt und geklebt – auch alles mit Naturprodukten im Sinne des Umweltschutzes. Ihr Spielbrett aus Holz bildet unsere Erde ab, die Spielerinnen und Spieler begeben sich auf eine Reise um die verschiedenen Kontinente, um hier Stück für Stück die Welt ein wenig besser und nachhaltiger zu machen. In ihrer Spieleanleitung schreiben die Mädchen selbst: „Wolltet ihr auch immer mal die Welt bereisen und dabei gleichzeitig etwas Gutes tun? Dann besucht als Teil der Erdmännchen-Crew verschiedene Kontinente und helft bei der Bekämpfung des Klimawandels. Ob Brunnen bauen in Afrika oder den Regenwald in Südamerika retten, gemeinsam schafft ihr das!“. Beim Bereisen der verschiedenen Kontinente gilt es, vielfältige Mini-Spiele zu gewinnen – mal spielt man Tetris, mal beantwortet man Fragen zum Umweltschutz und zur Nachhaltigkeit, aber bei allem, was man tut, wird man auch noch vom gemeinen Fuchs gejagt, der stellvertretend für die restliche Menschheit steht und es den umweltbewussten Erdmännchen nicht leicht macht. Es wurden als nicht nur die Erdmännchen als Sympathieträger und Lehrmeister integriert, so wie Prof. Fabritz es auch mit seinem Kinderbuch tut, sondern auch vielseitige Bildungsmöglichkeiten zu Themen wie CO₂-Verbrauch, Klimawandel oder Regenwaldzerstörung geschaffen. Zudem kann das Spiel in verschiedenen Varianten gespielt werden, und die Fragen gibt es in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Hier haben die Schülerinnen ein rundum durchdachtes und gelungenes Konzept erstellt, das wirklich alles in den Blick nimmt und somit laut Jury den ersten Platz der Kategorie Brettspiele verdient hat.

Alles in allem war der gesamte Wettbewerb auf unterschiedlichen Ebenen ein ganzer Erfolg, denn dadurch wurden nicht nur Ehrgeiz und Kreativität der Fabritianerinnen und Fabritianer gefördert, sondern es wurden neue Fähigkeiten erlernt

(Programmieren) und sogar neue Freundschaften geknüpft. „Und dass der Spielespaß dabei an oberster Stelle steht, das haben diverse Vertretungsstunden gezeigt, in denen die Spiele bereits eingesetzt und gespielt wurden“, so schließt Ehrhardt ab.

Schulleiter Eric Mühle zeigt sich bei der Siegerehrung am 23. Juni um 14 Uhr im PZ, bei der sich auch Bürgermeister Karsten Ludwig als Jury-Mitglied noch einmal die Ehre und ein Grußwort des Oberbürgermeisters vortrug, sichtlich stolz auf seine Schülerinnen und Schüler: „Das Thema Nachhaltigkeit ist ein zentrales Thema unserer pädagogischen Arbeit. Dass ihr es in Pandemiezeiten auch spielerisch so fantastisch umgesetzt habt, ist großartig und zeigt, dass das Aussetzen des Präsenzunterrichts nicht gleichbedeutend mit dem Ende unserer intensiven Schulkultur über den Unterricht hinaus war! Wir danken Euch sehr herzlich für alle kreativen, ideenreichen und überragend gestalteten Spiele, wir danken der Jury für die aufgewendete Zeit, und wir danken nicht zuletzt Prof. Fabritz für seine kontinuierliche Unterstützung unserer Arbeit!“

T. Ehrhardt/T. Tillmann



Gewinnerinnen und Gewinner des Spielewettbewerbs „Erdmännchen jagen
Umweltsünder“ am Gymnasium Fabritianum

Für die Kategorie Brettspiele verleihen wir insgesamt 5 Plätze:

- **Platz 5:** Julia Heintz (6b) mit ihrem Spiel „Umwertalarm“ - €50
- **Platz 4:** Lenny Szabó (7d) mit seinem Spiel „CO₂lopoly“ - € 75
- **Platz 3:** Wiebke und Sven Bokemüller (6d/9d) mit ihrem Spiel „One World“ - € 100
- **Platz 2:** Justus Langemeyer, Max Schwarting und Henri Rennebaum (7d) mit ihrem Spiel „Umweltchaos bei den Erdmännchen“ - €125
- **Platz 1:** Carolina Grotzsch und Smilla Domhan (8c) mit ihrem Spiel „Umweltreise“ - €150

Für die Kategorie Spiele digital verleihen wir insgesamt 3 Plätze:

- **Platz 3:** Kjell Vetten und Louis Beissel mit ihrem Spiel „Fred für die Umwelt“ - € 30
- **Platz 2:** Justus Langemeyer, Max Schwarting und Henri Rennebaum mit ihrem Spiel „Umweltchaos bei den Erdmännchen“ - € 50
- **Platz 1:** Dhayala Mukundban Sasthish mit seinem „Abfalltrennungsspiel“ - € 70

Für die Sonderkategorie Q2 (nur eine Einreichung) erhalten den Preis:

- Michelle Bellstedt und Nils Frensch mit ihrem Spiel „Ökotron 2036“ - €100