

Selbst entwickelte Spiele prämiert

„CLEVER GEBAUT“: 4-Personen-Spiel „Black Hole“ gewinnt – 5 von 20 eingereichten Spielen wurden ausgezeichnet

BOZEN/BRIXEN (LPA).

„Black Hole“, „Fantastic Goal“ oder „Attacke“ – so heißen 3 der Spiele, die im Rahmen des Projekts „Clever gebaut“ von Mittelschülern entwickelt und gestern in Brixen ausgezeichnet wurden.

Insgesamt waren 20 Spiele eingereicht worden. Beim Siegerprojekt „Black Hole“, das Emmy Lang, Anna Ruth Rollo, Lilly Braun und Vera Geier von der 3A der Mittelschule Mariengarten entwickelt haben, handelt es sich um ein Spiel für 4 Personen.

„Black Hole“: Schnell den Planeten Erde erreichen

Jeder Spieler und jede Spielerin bekommt 2 Spielfiguren. Ziel ist, schnellstmöglich mit beiden Spielfiguren den Planeten Erde zu erreichen. Auf dem Weg dorthin treffen die Spielerinnen und Spieler auf Planeten, wo sie unterschiedliche Anweisungen bekommen, sie erreichen Sterne und Schwarze Löcher. Wenn eine Spielfigur in ein Schwarzes Loch fällt, muss sie zum Ausgangspunkt zurückkehren. Der Würfel, auf dem die Zahlen 1 bis 5 und ein Symbol abgebildet sind, entscheidet über die jeweiligen



Haben allen Grund zum Strahlen: die Schülerinnen und Schüler, die auf den vorderen Plätzen gelandet sind.

LPA/Bildungsdirektion

Spielschritte. Wird das Symbol gewürfelt, muss man so lange an einer speziellen Kurbel drehen, bis sich das nächste Loch im Spielfeld öffnet.

Von „Fantastic Goal“ bis „Wirf sie um“

Den zweiten Platz eroberten Viktoria Hofer, Miriam Profanter, Felix Schrott und Elias Vigil von der 3G der Mittelschule Klausen mit „Fantastic Goal“.

Ali Aghadavood Jolfaei, Christopher Bondi, Tamar Hofer und Emilia Wieser von der 1B der Mittelschule Gossensaß sicherten sich mit „Attacke“ Platz 3.

„Street Bowling“ nennt sich das Spiel, mit dem David Kager, Nathalie Dollinger, Maya Piedimonte und Anna Maier von der 3A Mittelschule Mariengarten auf Platz 4 landeten. Auf Rang 5 landete „Wirf sie um“ von Yassin Assai, Eva Holzer, Fitim Murati und Adam Staudacher der

2A der Mittelschule Gossensaß. Der Publikumspreis ging an das Spiel „Super Fly“ (siehe eigene Meldung).

An der Abschluss- und Prämierungsfeier nahmen neben den Schülerinnen und Schülern mit ihren Lehrpersonen auch die Direktorin der Pädagogischen Abteilung der Deutschen Bildungsdirektion, Gertrud Verdorfer, Projektkoordinator Christian Blaas sowie der Vize-Direktor des Wirtschaftsverbandes Handwerk

und Dienstleister (Ivh.apa), Walter Pöhl, und Elisabeth Mahlknecht, ebenfalls vom Wirtschaftsverband Handwerk und Dienstleister, teil.

Von einem gelungenen Projekt sprach Koordinator Blaas: „Für mich war es toll anzusehen, wie getüftelt und gewerkelt wurde und wie die Jugendlichen im Team beeindruckende Spiele mit einem integrierten Mechanismus erstellt haben.“

© Alle Rechte vorbehalten