



Lust auf Gesellschaftsspiele wecken diese drei Samba-Tänzerinnen auf der Nürnberger Spielwarenmesse. Sie warben dabei für das Kartenspiel „Halli Galli“ von Amigo.

Foto: Karmann, dpa

Nürnberger Spielwarenmesse: Branche setzt auf Öko und Familie

Neben reiner Unterhaltung geht es bei der Nürnberger Spielwarenmesse auch um Ökothemen

NÜRNBERG. Die Spielwarenbranche setzt auf Energiethemen und Familienspiele: Ansonsten gab es auf der weltgrößten Spielzeugmesse in Nürnberg gestern keine bahnbrechenden Innovationen zu entdecken.

Von [Martina Schaefer](#)



Vielmehr finden sich viele Weiterentwicklungen von Altbewährtem an den bunten Messeständen – durchaus im originellen Gewand. Eine dieser Ideen präsentierte gestern der Münchner Spieleverlag Zoch mit „Zoozle“, einer Kombination aus Puzzle und Memory. Ein in kleine Quadrate geschnittenes Bildermotiv in fünffacher Ausfertigung wird wie ein Memory verteilt. Deckt ein Kind zweimal das gleiche Quadrat auf, darf es eines davon behalten, bis sein Bild vollständig ist. Das seit 1962 bestehende Kettcar kommt ebenfalls im neuen Gewand daher: als geländegängiges Kettquad. Und Frisbees fliegen dank einer eingebauten Schnur jetzt stets zum Werfenden zurück. Mehr als 2600 Aussteller präsentieren vom 4. bis zum 9. Februar in Nürnberg ihre Produkte, darunter etwa 70 000 Neuentwicklungen. Zwar ist davon nur ein Bruchteil auf der Neuheitenschau zu sehen, dennoch wird ein weiterer Trend deutlich: Umweltthemen nehmen einen immer breiteren Raum ein. So stellt die Firma Jemini Kuschtiere aus Müll her. „Um auf ein größeres Plüschtier zu kommen, werden zehn normale PET-Flaschen verwendet“, erklärt Rudolf Wellan. 89 Milliarden dieser Flaschen würden weltweit Jahr für Jahr weggeworfen – eine ungenutzte Ressource, die nicht vergeudet werden dürfe.

Auch Energiethemen stehen hoch im Kurs: Die „Solarfriends“ – kleine Disney-Figuren – laufen und tanzen, nachdem sie kurz mit Licht aufgeladen wurden. Im

„Geolino Powerhouse“ lernen Kinder vieles über alternative Energiequellen, während „Green Science“ mit seinen Bastelsets zeigt, wie man Wasser trinkbar macht, mit dem Strom aus einer Kartoffel eine Uhr betreibt oder mit Hilfe einer Wetterstation Regen vorhersagt.

Bei den klassischen Brettspielen spiegelt sich die Wirklichkeit in diesem Jahr ebenfalls wider: Verschiedene Virenstämme bedrohen bei „Pandemie“ (Pegasus) die Welt. Forscher, Logistiker und Ärzte müssen ein Gegenmittel entwickeln – möglichst schnell natürlich. Mit den Folgen der Wirtschaftskrise beschäftigt sich das „Hamsterrad“. Autor Walter Berger schult im Normalleben Arbeitslose und verschuldete Jugendliche im Umgang mit Geld. „Über das Spiel schaffe ich es wesentlich schneller, Lernerfolge zu erzielen“, berichtet er. Die Spieler müssen es schaffen, bei Kurzarbeit oder trotz einer Scheidung liquide zu bleiben.

www.spielwarenmesse.de

03.02.10 - 14:24 Uhr | geändert: 03.02.10 - 21:45 Uhr