



18.07.2017

PRESSEMITTEILUNG

Sperrfrist: Dienstag, 18. Juli 2017 15:00 Uhr

Minister Robert Habeck ehrt Preisträger des Medienwettbewerbes „Spiel mal Meer!“

Kiel, 18.07.2017

Am 18. Juli ehrt Minister Robert Habeck die Preisträger des landesweiten Medienwettbewerbes „Spiel mal Meer!“ in der Kunsthalle zu Kiel.

Unter den sieben Preisträgern finden sich Schülerinnen und Schüler aus Lübeck, Bad Segeberg, Gettorf, Marne und Sylt. Die Jury zeigte sich beeindruckt von der Vielfältigkeit und Kreativität der Beiträge. Diese reichen von einfallsreichen Stop-Motion-Videos über WhatsApp-Chats und mitreißenden Liedstücken bis hin zu informativen Radiobeiträgen.

Rund 250 Schülerinnen und Schüler aus Schleswig-Holstein haben sich an dem landesweiten Wettbewerb „Spiel mal Meer!“ beteiligt. Dieser hatte zum Ziel, spielerisch ein ausgeprägtes Bewusstsein für die Probleme der heimischen Meere und Küsten zu fördern und den Schülerinnen und Schülern zugleich zu verdeutlichen, dass nicht nur Politik und Wirtschaft etwas für unsere Meere tun können, sondern jeder einzelne von uns etwas beitragen kann. Die Teilnehmenden beantworteten aktuelle Forschungsfragen zu Meer und Küste mittels selbst erstellter Medienbeiträge, die in eine Web-Spiele-Funktion integrieren wurden. Herausgekommen sind dabei rund 40 Spiele bestehend aus mehr als 200 Medienbeiträgen.

Die „Spiel mal Meer!“-Jury, bestehend aus Kerstin Kremer, Professorin für Didaktik der Biologie am Leibniz-Institut für die Pädagogik der Naturwissenschaften und Mathematik Kiel, Rainer Uhl von der Surfrider Foundation North Germany und YouTube Blogger Cihan Köse, wählte am 30. Juni 2017 die Preisträger aus.

Schirmherr Dr. Robert Habeck zeigte sich beeindruckt davon, wie sich die Schülerinnen und Schüler mit den umfangreichen und anspruchsvollen Forscherfragen auseinandergesetzt haben: „Cool, wie viel Ideen, Kreativität und Wissen die Schülerinnen und Schüler hier reingesteckt haben. Sie haben Videos gedreht, gezeichnet, Podcasts aufgenommen, Fotos gemacht – und lassen einen damit in die Welt rund ums Meer eintauchen. Dieses Engagement ist großartig, weil die große Bedeutung des Meeres genauso wie die Probleme hier ganz konkret und greifbar werden. Starke Spiele – und viel Stoff zum Nachdenken.“

Alle Preisträger haben gemeinsam, dass sie einfallsreich und fantasievoll ihre selbst gewählte Forschungsfrage beantwortet haben. So überzeugte beispielsweise das Gewinnerteam der Altersstufe 9.-13. Klasse „Spaß am Meer!“ aus Bad Segeberg mit mehreren selbst produzierten Videos. Anhand eines roten Fadens und einer tollen Moderation führen die Schülerinnen und Schüler die Spieler durch ihr Thema. Abwechslungsreich geben sie mittels StopMotion-Video, WhatsApp-Verlauf und einem Experteninterview Antwort auf die Forschungsfrage „Spaß am Meer: Wie können wir unseren Strandaufenthalt umweltfreundlich gestalten?“. Dabei überzeugten sie die Jury zudem durch die technische Qualität ihrer Medienbeiträge.

Termin	Dienstag, 18.07.2017 11:30 – 14:00 Uhr Einlass ab 11:00 Uhr
Ort	Kunsthalle zu Kiel Düsternbrooker Weg 1, 24105 Kiel
Programm	
11:00	Welcome
11:30	Begrüßung
11:42	Auszeichnungen in der Altersstufe 9.-13. Klasse
12:09	International Ocean Film Tour – Teil I
12:30	Pause
13:00	International Ocean Film Tour – Teil II
13:06	Rede des Schirmherrn Dr. Robert Habeck
13:16	Auszeichnungen in der Altersstufe 5.-8. Klasse
13:42	„Spiel mal Meer!“ mit Kahoot
13:52	Auszeichnung des Publikumpreises
14:00	Ender der Veranstaltung

Preisträger

Bitte Sperrfrist beachten.

Altersstufe	Schule	Forschungsfrage	betreuende Lehrkraft
5.-8. Klasse			
1. Platz 500,- € Preisgeld	Team „Klasse 6a“ des Gymnasiums Marne	Mein Onkel, der Fischer, sitzt im Knast - warum?	Sylvia Friedrich
2. Platz 400,- € Preisgeld	Team „TG2“ der Grund- und Gemeinschaftsschule St. Jürgen, Lübeck	Was können wir an unserer Schule gegen den Müll im Meer machen?	Nicole Richter

3. Platz 300,- € Preisgeld	Team „Klasse 6c“ des Gymnasiums Marne	Meereschutz fernab der Küste: Meine TOP10 für den Schutz der Meere.	Sylvia Friedrich
Altersstufe 9.-13. Klasse			
1. Platz 500,- € Preisgeld	Team „Spaß am Meer“ des Städtischen Gymnasiums Bad Segeberg	Spaß am Meer: Wie können wir unseren Strandaufenthalt umweltfreundlich gestalten?	Lutz Köhler
2. Platz 400,- € Preisgeld	Team „Bentofech“ der Isarnwohld-Schule Gettorf	Dem Dorsch wird's in der Nordsee zu warm - wen interessiert das und warum?	Michaela Torp- Wüstenberg
3. Platz 300,- € Preisgeld	Team „Plastic Crew“ des Schulzentrums Sylt	Plastikmüll im Meer: Was sagen die Meeresbewohner dazu?	André Querbach
Publikumspreis - PublicVoting auf Kieler Woche & OnlineVoting			
Publikumspreis 400,- € Preisgeld	Team „Plastic Crew“ des Schulzentrums Sylt	Plastikmüll im Meer: Was sagen die Meeresbewohner dazu?	André Querbach

Für Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Unter www.dropbox.com/sh/ebcfhw2n60ibjtn/AAAffAqySPmurtok3mct-I0Ma?dl=0 finden Sie erste Bilder des Wettbewerbes. Am 18. Juli stellen wir Ihnen ab 15:00 Uhr weiteres Bildmaterial für Ihre Berichterstattung zur Verfügung.

Pressekontakt

EUCC - Die Küsten Union Deutschland e. V.
 Bildungsreferentin Anke Vorlauf
 Projektleitung „Spiel mal Meer!“
 Tel.: 0431/6912063 und 0178/ 339 700 4
 vorlauf@eucc-d.de
 www.eucc-d.de



„Spiel mal Meer!“ ist ein Gemeinschaftsprojekt der EUCC - Die Küsten Union Deutschland e.V. (EUCC-D), der Nationalparkverwaltung Schleswig-Holsteinisches Wattenmeer, dem Offenen Kanal Schleswig-Holstein (OKSH), des Instituts für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH) und der Initiative Zukunftsschule.SH e.V. Es wird von BINGO! Projektförderung Schleswig-Holstein und dem Ministerium für Energiewende, Landwirtschaft, Umwelt, Natur und Digitalisierung Schleswig-Holstein (MELUND-SH) gefördert.

Weitere Informationen finden Sie unter www.spielmalmeer.de.



EUCC - Die Küsten Union Deutschland e.V. (EUCC-D) ist als deutsche Vertretung der international aktiven Coastal & Marine Union Teil der größten Nichtregierungsorganisation im europäischen Küstenraum. Der Verein verfolgt das Ziel, die nachhaltige Entwicklung von Meer und Küste zu fördern. Dazu engagiert sich EUCC-D in der Bereitstellung und Verbreitung von Informationen sowie dem Dialog zwischen Wissenschaft, Praxis und Bevölkerung. Seit Vereinsgründung hat der Verein in über 25 nationalen und internationalen Projekten mitgewirkt sowie mehrere prämierte Bildungsprojekte für Kinder und Jugendliche initiiert.

**Nationalpark
Wattenmeer**

SCHLESWIG-HOLSTEIN



Die **Nationalparkverwaltung Schleswig-Holsteinisches Wattenmeer** ist die zentrale Service- und Koordinierungsstelle der Bildungsarbeit im Nationalpark Wattenmeer, die für die Entwicklung und den Betrieb von Informationseinrichtungen zuständig ist, Angebote für Schulen entwickelt und die Vernetzung der verschiedenen Umweltbildungseinrichtungen der Region koordiniert.



Der **Offene Kanal Schleswig-Holstein** (OKSH) ist ein öffentlich zugänglicher Hörfunk- und Fernsehsender, dessen Programm von den BürgerInnen des Landes Schleswig-Holstein gestaltet wird. Ziel der Arbeit ist es, das Grundrecht auf freie Meinungsäußerung und -verbreitung für Einzelne und Gruppen erfahrbar zu machen und zur Vermittlung von Medienkompetenz und politischer Bildung beizutragen.



Das **Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein** (IQSH) ist eine Einrichtung des Ministeriums für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein. Wichtigstes Anliegen des IQSH ist es, Lehrkräfte und Schulen dabei zu unterstützen, ihre SchülerInnen möglichst optimal zu fördern und zu fordern. Die Initiative Zukunftsschule.SH ist ein Auszeichnungssystem des IQSH, das die Bildung für nachhaltige Entwicklung an den Schulen des Landes Schleswig-Holstein fördern möchte.



Der **Partner der Zukunftsschule.SH e.V.** unterstützt die Arbeit der Initiative Zukunftsschule.SH. Dabei bildet der Verein die Schnittstelle zwischen Initiative, Partnern, Förderern und Sponsoren. Mit Hilfe von landesweiten Schulprojekten möchte der Verein das Potential der Bildung für nachhaltige Entwicklung als Querschnittsaufgabe vieler Unterrichtsfächer und als ideale Möglichkeit zur Netzwerkbildung und Kommunikation deutlich herausstellen.