



**der biss®
spielen = lernen**

Pressemitteilung

der biss® - ein neues didaktisches Spiel im Bereich Zahnmedizin

Der Kölner Zahnarzt Thomas Rosenberg hat in Eigenregie ein überzeugendes Lernspiel für alle entwickelt, die „mit den Zähnen arbeiten“ und diese gut kennen müssen – erhältlich als Kartenspiel und als App.

Von dem anschaulichen Spiel können nicht nur Studenten der Zahnmedizin profitieren, sondern auch alle, die ihr Wissen auffrischen möchten.

Die Idee ist einfach und gerade deshalb so überzeugend: Der Mensch besitzt 32 Zähne. **der biss®** stellt jeden Zahn anhand einer Grafik aus verschiedenen Perspektiven vor – mit dreifarbigem Kontaktpunkten. Zu jedem Zahn gehört nach dem internationalen Zahnschema (ISO-System) eine zweiziffrige Zahl, die seine Position im Gebiss kennzeichnet. Diese Zahl identifiziert den Zahn.

Wer **der biss®** spielt, lernt die großen und kleinen Unterschiede der Zähne und ihre Position genau kennen – spielerisch. Da die meisten Kartenspiele 32 Karten voraussetzen, lässt sich mit **der biss®** vieles spielen: Mau-Mau, Skat, Quartett, Domino, Poker, Gedächtnisspiele usw.

Spieler werden vom Erfinder ausdrücklich aufgefordert, auch eigene Regeln und Ideen zu entwickeln und umzusetzen.

Das **Kartenspiel der biss®** ist eine mit Tusche handgezeichnete, limitierte Auflagenarbeit (1000 St.), entstanden im Offsetverfahren. Die Kartonagen sind gestanzt und von Hand kaschiert. Die 8 x 8 cm große Schachtel mit Karten, Anleitung und zwei Aufklebern eignet sich sehr gut als Geschenk. Jedes Spiel ist nummeriert und signiert.

Die **App der biss®** ist selbsterklärend. Eine Grafik zeigt nach dem Zufallsprinzip einen Zahn, den der Spieler zunächst dem richtigen Quadranten zuweisen muss. Im nächsten Schritt bestimmt er die Position im Quadranten. Sobald die richtigen Zahlen eingegeben wurden, erscheint der nächste Zahn. Zwei Hilfeebenen erleichtern im Zweifelsfall die Zuordnung. Die App befördert neben Wissen auch Schnelligkeit – trainieren lohnt sich also.

Das Spiel hat eine lange **Entstehungsgeschichte**. 1989 hatte Thomas Rosenberg in Göttingen beim Wachsähneschnitzen im Erstsemesterkurs den Eindruck, dass ein wissbegieriger Student das Gebiss auch anders kennenlernen könnte – mit Spaß. Die Anzahl der menschlichen Zähne brachte ihn auf die Idee, ein Kartenspiel zu entwickeln. Jeder Zahn musste also auf einer Karte dargestellt werden und mit seinen wichtigsten Merkmalen erkennbar sein. Um sein Spiel zu verwirklichen, musste Rosenberg also „nur noch“ zeichnen. Dass dieser Arbeitsschritt viel länger dauern würde als geplant, hing mit seinen eigenen hohen Ansprüchen zusammen. Die aus Studentensicht astronomischen Preise der Siebdruckerei, die er mit den gelungenen Tuschezeichnungen aufsuchte, bildeten die nächste Hürde. Ein Praktikum in der Druckerei während seiner Semesterferien ermöglichte es ihm, die erste kleine Auflage des Spiels (100 Stck) dann selbst zu realisieren. Im Mai 1991 erschien diese in Göttingen, die Resonanzen waren durchweg positiv. Aber die Zeit, das Projekt weiterzuerfolgen und einen Spieleverlag zu suchen, fehlte.

20 Jahre später, als Zahnarzt längst im Praxisalltag angekommen, griff Thomas Rosenberg seine Idee wieder auf, druckte im Eigenverlag eine neue, limitierte Auflage des Kartenspiels und entwickelte parallel die App.

der biss® bereichert seit April 2014 den Markt der didaktischen Spiele und ist über die Website erhältlich.

Information:

www.derbiss.com
rosinante@derbiss.com

Rosinante eK
Hra 29974
Theodor-Heuss-Ring 6
50668 Köln
© Thomas Rosenberg

