



# Denksportzentrum Trier/Mosel

## Schach, Bridge & Go

---

**Institut für Sportstättenentwicklung (ISE)**

Europäische Akademie des rheinland-pfälzischen Sports

Herzogenbuscherstraße 56

D-54292 Trier

[info@ise-rlp.de](mailto:info@ise-rlp.de)

## 1. Ausgangslage/Zielsetzung

Die Schachgesellschaft Trier, in Kooperation mit dem Bridge-Club Trier/Mittelmosel sowie weiteren Nutzergruppen aus dem Raum Trier planen die Errichtung eines Denksportzentrums innerhalb des Stadtgebiets. In Anlehnung an das Denksportzentrum der Schachgemeinschaft Leipzig e.V.<sup>1</sup> soll so ein zentraler Ort für Denksportarten in Trier und darüber hinaus entstehen.

### **Bedeutung von Denksportarten und Sportvereinen für alle Altersgruppen**

Denksportarten wie Schach, Bridge oder Go fördern nicht nur kognitive Fähigkeiten wie strategisches Denken, Gedächtnis und Konzentration, sondern wirken auch generationenübergreifend verbindend. Sie bieten Menschen jeden Alters eine sinnvolle Freizeitgestaltung, stärken die mentale Gesundheit und tragen zur sozialen Integration bei. Gerade in einer Zeit, in der digitale Medien oft isolierend wirken, schaffen Denksportarten Orte der Begegnung, des Dialogs und des gemeinsamen Lernens. Dies gilt im Besonderen, da Trier sowohl Universitäts-, als auch Hochschulstandort ist.

Die anbietenden Sportvereine spielen dabei eine Schlüsselrolle. Sie organisieren regelmäßige Veranstaltungen, ermöglichen es Anfängern, den Einstieg zu finden, und bieten Fortgeschrittenen ein professionelles Umfeld für Wettkämpfe. Gleichzeitig fördern sie Werte wie Fairplay, Teamgeist und Respekt – wesentliche Grundlagen für den sozialen Zusammenhalt.

In einer Stadt wie Trier könnte die Errichtung eines Denksportzentrums hierzu neue Impulse setzen. Solch eine Einrichtung könnte moderne, barrierefreie Räume bieten, die sowohl für lokale Vereine, als auch für überregionale Turniere genutzt werden. Mit multifunktionalen Räumen, technischer Ausstattung und ausreichend Platz für Begegnungen würde ein solches Zentrum nicht nur die Sportlandschaft bereichern, sondern auch einen Ort schaffen, an dem Menschen unterschiedlicher Generationen und Kulturen zusammenkommen. Es könnten zudem Synergien mit bestehenden Initiativen, wie dem Bridgeclub Tier-Mittelmosel, sowie mit Schulen, Volkshochschulen und auch

---

<sup>1</sup> Weitere Informationen unter: <https://linktr.ee/denksportzentrum>

grenzüberschreitenden Partnern aus der Großregion und hierbei vor allem mit dem benachbarten Luxemburg, genutzt werden. Der Bridgeclub Trier-Mittelmosel strebt hierzu auch die Schaffung einer offiziellen Außenstelle seines Vereins in Luxemburg an.

Die grenzüberschreitende Lage zu Luxemburg eröffnet internationale Kooperationsmöglichkeiten und fördert den Austausch über Ländergrenzen hinweg. Zudem kann ein solches Zentrum generationenübergreifend wirken, indem es sowohl Kinder und Schüler, als auch Senioren einbindet. Durch ein breites sportliches Spektrum – von klassischen Denksportarten wie Schach, Bridge und Go bis hin zu E-Sport und körperlich-geistigen Disziplinen wie Golf-Bridgeturnieren – entsteht eine einzigartige Vielfalt. Auch fachübergreifend bietet sich ein Zusammenspiel verschiedener Spielarten, darunter Brett- und Kartenspiele sowie Elo-basierte Spiele, wodurch eine inklusive und differenzierte Sportlandschaft geschaffen wird.

Ein bedeutender wissenschaftlicher Anknüpfungspunkt ist das „Serious Game Lab (SGL)“ an der Universität Trier, ein hochgefordertes, interdisziplinäres Projekt unter der Leitung von Professor Dr. Linda Breitlauch im Bereich Gestaltung und Media Design. Mit ihrem Fokus auf „Senior Health Games“ nimmt es eine Vorreiterrolle in der deutschen Forschungslandschaft ein und verbindet Forschung mit konkreter Umsetzung und Therapie. Diese Einzigartigkeit macht es zu einem wertvollen Argument für die Etablierung eines Denksportzentrums in Trier.

## 2. Aktuelle Bedarfe der potenziellen Hauptnutzer

Zu den Hauptnutzern eines möglichen Denksportzentrums zählen die Schachgesellschaft Trier sowie der Bridgeclub Trier-Mittelmosel. Entsprechend werden die Angaben zu Bedarfen und Anforderungen sowie den Potenzialen der Vereinsarbeit dieser beiden Vereine nachfolgend kurz skizziert:

### 2.1. Bridgeclub Tier-Mittelmosel

Der Bridgeclub Tier-Mittelmosel hat 142 Mitglieder, die regelmäßig an Clubaktivitäten teilnehmen. Der Club organisiert wöchentlich Turnierspieltage:

- **Montag (18–22 Uhr):** Sportakademie Trier (20-30 Teilnehmer)
- **Donnerstag (15–19 Uhr):** Sportakademie oder Arena Trier (32–40 Teilnehmer)
- **Dienstag (15–19 Uhr):** Vereinsheim Wittlich (32–40 Teilnehmer)
- **Freitag (18–22 Uhr):** Online-Turniere über BBO (Bridge Base Online) (16–28 Teilnehmer)

Zusätzlich bestehen vier leistungsorientierte Mannschaften, die in unterschiedlichen Ligen und Wettbewerben (Regionalliga, Teamliga, Bundesliga, DBV-Pokal) antreten. Jede Mannschaft besteht aus 6–8 Personen.

### Weitere potenzielle Nutzergruppen

Neben den Hauptnutzern gibt es Ausbildungsgruppen, die durch Bridgelehrende des Clubs betreut werden. Beispiele für regelmäßige Veranstaltungen sind:

- **Mittwoch (17–20 Uhr):** Sportakademie/Cafeteria mit Club – Bridgelehrer und Sportwart Deutscher Meister 2023 Bridge /Mixed Stefan Weber (20–30 Teilnehmer)
- **Freitag (16–19 Uhr):** Sportheim Dolce Vita Trier-Süd/Tarforst mit Club – Bridgelehrerin Antje Helmhold (32–40 Teilnehmer)
- **Mittwoch (9–12 Uhr):** Föhren, Stv. Sportwartin des Clubs und Bridgelehrerin Brigitte Gräfin Krockow (16-24 Teilnehmer)

- **Quartalsweise Fortbildungen** Brigitte Gräfin von Krockow (4 Stunden, 40–50 Teilnehmer in Föhren)
- Unterricht und Turniere für Mitglieder und Interessenten in Luxemburg durch Sportwart Stefan Weber (wöchentlich 4h)
- Golf – Bridge-Turnier mit Gesamtsieger-Paar durch erarbeitete Verrechnungssoftware Verfahren (in 24. 7x, in 25 wieder 7x sowie 2-3x in Luxemburg)
- **Jährliches TTT (Trier Trophy Turnier):** Überregionaler Wettkampf mit 80–100 Teilnehmern, organisiert von Helmut Häusler (Vielfacher Deutscher Meister). Teilnehmer kommen aus Frankreich, Luxemburg, den Niederlanden, Belgien und weiteren Partnerstädten von Trier.

### **Sportarten und Turnierformate**

Der Club spielt nach den Regeln des Deutschen Bridgeverbands (DBV). Angeboten werden verschiedene Turnierformate, darunter:

- Individualturniere, Paarturniere und Teamturniere
- Turniere für Anfänger mit Fortgeschrittenen
- Mehrgenerationenturniere

### **Nutzung von Sportstätten**

Die aktuellen genutzten Räumlichkeiten umfassen:

- Sportakademie Trier
- Arena Trier
- Vereinsheim Wittlich
- Gaststätten und Cafeterien

Trainingslager und Ligabetrieb finden jedoch außerhalb der genutzten Einrichtungen statt. Sondernutzungen wie exklusive Veranstaltungen in der Sportakademie gibt es nicht.

## Anforderungen an neue Sportstätten

Der Club benötigt für künftige Aktivitäten Räumlichkeiten mit folgenden Eigenschaften:

- **Multifunktionsräume:**
  - Ein Raum mit 120 m<sup>2</sup> für bis zu 16 Tische
  - Ein Raum mit 50 m<sup>2</sup> für bis zu 8 Tische
  - Geräuschdämmung, Beamer, Monitor, WLAN, flexible Teilbarkeit
- **Lagerraum:** Für Hardware elektronischer Bridge-Mates und Turniermaterial
- **Küchenzeile:** Mit Kühlschrank und Kaffeemaschine
- **Infrastruktur:** Zentrale Lage, Parkplätze, Barrierefreiheit

Der wöchentliche Nutzungsbedarf umfasst:

- Clubturniere: 2x 4 Stunden
- Ausbildungskurse: 2x 4 Stunden
- Spielergruppen: Erwartet 2–3x 4 Stunden
- Weitere Veranstaltungen: Quartalsweise 2–3 Tage

Zusätzliche Wünsche der Liga-Mannschaften umfassen Laptops, spezielle Software und eine Bibliothek für internationale Bridgelifteratur.

### Aktuelle Herausforderungen:

- Den Mitgliederzuwachs erfolgreich in den Turnierbetrieb integrieren
- Jung und Alt stärker zusammenzuführen

### Bestehende Kooperationen:

- **Schulen:** Schul-AG seit 5 Jahren durch Sportwart Stefan Weber mit weiterem Ausbilder/ Turnierleiter am Friedrich-Spee-Gymnasium (2 Stunden/Woche) und ab 2025 an der Gesamtschule Wittlich
- **Volkshochschulen (VHS):** Regelmäßige Kurse in Trier (Seit Jahren durch Frau Antje Helmhold, in 224725 aktuell ein Anfängerkurs und ein Fortgeschrittenenkurs) und gelegentlich in Wittlich mit ergänzenden Turnieren; finanzielle Unterstützung durch den Club

### **Grenzüberschreitende Kooperationen:**

- Zusammenarbeit im Städtenetzwerk „Quattropole“ (Luxemburg/Metz/Saarbrücken/Trier)
- Teilnahme an internationalen Turnieren, z. B. in Maastricht, mit angestrebten Partnerschaftsabkommen

### **Erfolge und Zusatzinfos**

Spieler des Clubs erzielen regelmäßig nationale und internationale Erfolge. So nahm etwa Juniorin Kathrin Schwalbach 2022 an der Europameisterschaft teil. Der Club hat 2 Deutsche Meister als Clubmitglieder. Weitere Informationen sind auf der Homepage des Vereins verfügbar.

## **2.2. Schachgesellschaft Trier 1887**

### **Vereinsstruktur und Aktivitäten**

Die Schachgesellschaft Trier 1877 e.V. bietet als zentrale Sportart Schach in Form von Wettkämpfen und Training an. Der Verein zählt im Jahr 2024 rund 100 aktive Mitglieder und etwa 50 passive Mitglieder. Die Altersverteilung zeigt eine breite Spannweite: Von Kleinkindern bis hin zu Mitgliedern über 80 Jahre sind alle Altersgruppen vertreten, mit einer besonders starken Präsenz im Kinder- und Jugendbereich sowie bei Erwachsenen ab 30 Jahren.

Die regelmäßigen Aktivitäten umfassen wöchentlich sechs Stunden Jugendtraining, eine Stunde Training für Erwachsene, einen vierstündigen Spieleabend sowie neun Stunden Spielbetrieb für die Mannschaften, die in diversen Ligen aktiv sind. Genutzt werden dafür Räumlichkeiten in der BBS Wirtschaft Trier, allerdings stehen diese nur bedingt flexibel zur Verfügung.

### **Herausforderungen und Probleme**

Der Verein sieht sich mit mehreren Herausforderungen konfrontiert, insbesondere:

#### **Sportstättenprobleme:**

- Keine eigene Kontrolle über die genutzten Räume, da diese einer Schule gehören.
- Aufwendige Vor- und Nachbereitung der Räume für Training und Wettkämpfe.
- Begrenzte Verfügbarkeit während Karnevalszeiten und an Wochenenden.
- Fehlende Möglichkeit, die Räume nach eigenen Bedürfnissen zu gestalten, z. B. für Turniere oder Präsentationen.

### **Ehrenamt und Vereinsheim:**

- Es ist schwierig, Ehrenamtliche zu gewinnen, da die fehlende Identifikation mit einem festen Vereinsheim ein Hindernis darstellt.
- Die momentanen Bedingungen erschweren die Motivation der Trainer und Vereinsmitglieder, da zusätzliche Arbeiten wie das Aufstellen von Möbeln oder das Organisieren von Technik Zeit und Aufwand kosten.

### **Finanzielle Belastungen:**

- Notwendige Anschaffungen wie Beamer oder Kühlschränke, die von der Schule nicht gestellt werden, erhöhen die finanziellen Aufwendungen.

### **Gesellschaftliche Herausforderungen:**

- Die steigende Konkurrenz durch andere Freizeitangebote sowie die zunehmende Neigung, zu Hause zu bleiben, erschweren die Mitgliedergewinnung.
- Fehlende Wohlfühlatmosphäre in den derzeit genutzten Räumen trägt zur Abnahme der Vereinsbindung bei.

### **Anforderungen an künftige Sportstätten**

Um den Betrieb langfristig zu sichern und den Mitgliedern ein besseres Vereinsleben zu ermöglichen, benötigt der Verein:

- Einen großen Raum (mindestens 100 m<sup>2</sup>) für Turniere und Ligaspiele sowie mehrere mittelgroße bis kleine Räume (je 40 m<sup>2</sup>) für Training und kleinere Turniere.
- Flexibel teilbare Räume, um verschiedene Alters- und Leistungsgruppen gleichzeitig betreuen zu können.
- Technische Ausstattung wie WLAN, Beleuchtung, Beamer und Heizung sowie Tische und ergonomische Stühle für längere Spielzeiten.
- Gute Erreichbarkeit mit dem ÖPNV, Parkplätze und eine zentrale Lage in Trier.
- Lagermöglichkeiten für Spielmaterialien, Literatur und Trainingsmaterial.

## **Zukunftsvision**

Die Schachgesellschaft Trier 1877 wünscht sich ein eigenes Vereinsheim, das langfristig Sicherheit und Identifikation bietet. Ein solches Zentrum soll nicht nur Heimat für den Verein sein, sondern auch ein Ort, an dem sich Mitglieder aller Altersgruppen wohlfühlen und sich austauschen können. Neben der Möglichkeit Training und Turniere flexibel zu organisieren, würde ein eigenes Heim die Vereinsbindung stärken und die Ehrenamtlichkeit fördern.

Durch eine solche Entwicklung könnte die Schachgesellschaft Trier 1877 nicht nur den Schachsport in der Region stärken, sondern auch einen wichtigen Beitrag zur Förderung von Denksportarten und zur sozialen Vernetzung leisten.

### 3. Auswertung Nutzerbefragung

Zur Ermittlung der Anforderungen und Bedarfe weiterer, potenzieller Nutzergruppen wurde eine Zielgruppenbefragung durchgeführt, an der nachfolgende Gruppen mit ihren Sportangeboten teilgenommen haben:

#### Nutzergruppen

- Brettspielmannschaft Tarforster Pandas
- Deutscher Go-Bund
- Go-Kinder- und Jugendgruppe Trier

Die Ergebnisse der Abfrage werden nachfolgend komprimiert zusammengefasst:

#### Sportangebote

- Brettspiele (Teilnahme Deutsche Mannschaftsmeisterschaft in Brettspiel)
- Go-Spiel

#### Mitglieder

Die Vereine melden zum Berichtszeitpunkt insgesamt 23 Mitglieder, von denen 20 aktive und drei weitere passive Mitglieder sind.

Anzahl aktiver Mitglieder (gesamt)	Anzahl passiver Mitglieder (gesamt)
20	3

Vier aktive Mitglieder sind Kinder im Vorschulalter. Acht Mitglieder der Denksportvereine befinden sich in einer weiterführenden Schule bzw. der Ausbildung und bei zwei Mitgliedern handelt es sich um junge Erwachsene im Alter bis 30 Jahre.

Jeweils drei Mitglieder sind zwischen 30 und 49 Jahren und älter als 50 Jahre.

Altersgruppe	Anzahl (gesamt)
Kinder im Grundschulalter	4
Kinder in der weiterführenden Schule/Ausbildung	8
Junge Erwachsene bis 30 Jahre	2
Personen ab 30 Jahre	3
Personen ab 50 Jahren	3

### aktuelle Nutzungsumfänge und Räumlichkeiten

- Kinder- und Jugendgruppe
- Mannschaft Go-Bundesliga
- Tarforster Pandas

Genutzt werden das Internet sowie wechselnde, private Lokalitäten. Die Gesamtnutzungsstunden pro Woche betragen 10 Stunden.

### Mehrbedarfe

Tarforster Pandas: Durchführung einer regionalen Vorausscheidung zur DMMIB in Trier (einmal pro Jahr)

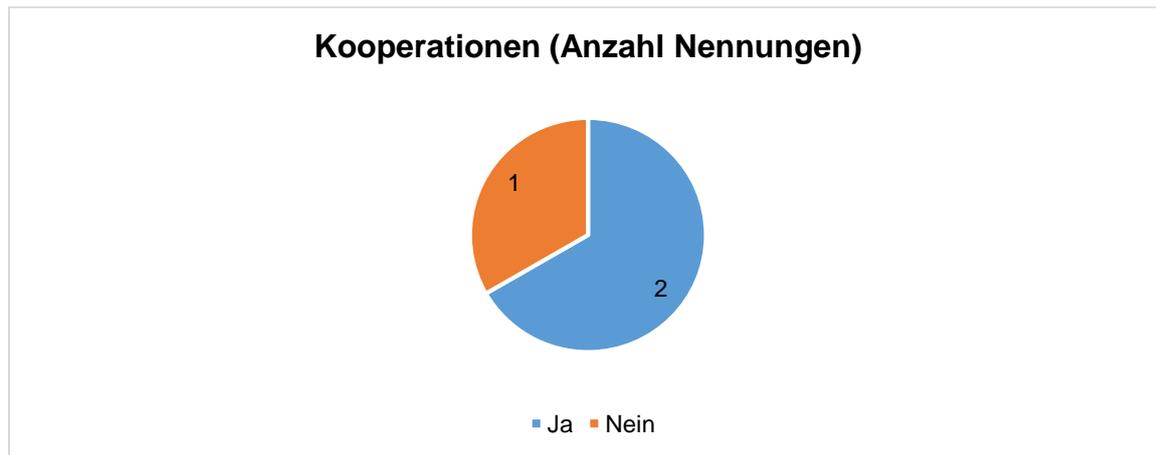
### Anforderungen an Räumlichkeiten zum Trainings- und Spielbetrieb

- *„Für die Vorausscheidung wären genügend große Räumlichkeiten (für mindestens 12 Teams a 4 Spielern) notwendig, dazu natürlich Tische und Stühle (Tische für je 4 Personen). Eine vorhandene Örtlichkeit würde auch die Bildung neuer Spielerevents erleichtern und letztlich auch neue Trierer Teams ermöglichen.“*
- *„Tische mit der Möglichkeit, 4-6 Go-Bretter aufzubauen.“*
- *„Wir haben momentan nur einen privaten Spielort, was natürlich die Möglichkeit für Treffen stark einschränkt.“*

## Potenzieller Standort Denksportszentrum

- Innenstadt oder Tarforst
- Trier-Zentrum oder Trier-Tarforst

Zwei der drei Vereine geben an, dass sie zum Berichtszeitpunkt mit anderen Organisationen kooperieren.



## Kooperationspartner

- Konfuzius Institut Trier
- Luxemburger Go-Verband
- Hessischer Go-Landesverband

## Kooperationsformen

- Gelegentliche Nutzung von Räumen
- Finanzielle Unterstützung von Turnieren
- Grenzüberschreitende Bundesliga-Mannschaft
- Mitgliedschaften

## Herausforderungen

Die Vereine sehen in der täglichen Vereinsarbeit insbesondere im Bereich der Sportstätten starke Herausforderungen. Weitere Probleme entstehen darüber hinaus in den Bereichen Mitglieder und Trainier\*innen. Hinzu kommen gesellschaftliche Herausforderungen.

### Sportstätten:

- *„Brettspieler werden in Kneipen o.ä. nicht gerne gesehen, weil sie Tische blockieren. Neutrale Spielstätten mit Getränkeangebot zur Selbstversorgung wären ideal.“*
- *„Durchführung von Turnieren ist mangels Räumlichkeiten nicht möglich.“*
- *„Geeigneter Ort mit entsprechender Infrastruktur (geeignete Tische und Stühle, Aufbewahrungsmöglichkeit für Material, gute Erreichbarkeit.“*

### Mitglieder:

- *„Gerade in der Jugendarbeit ist es nicht einfach, Eltern davon zu überzeugen, dass es für ihre Kinder sinnvoll ist, einen Denksport (und dann noch einen "exotischen") zu betreiben. Auch wissen viele Eltern nichts von unseren Angeboten.“*

### Trainer\*innen/Übungsleiter\*innen:

- *„Geeignete Übungsleiter haben oft wenig Zeit.“*

### Gesellschaftliche Herausforderungen:

- *„Vor der Ganztagschule hatten wir eine AG in einer Grundschule. Diese war danach nicht mehr möglich.“*

### Künftige Schwerpunktsetzung

- *„Geeigneter Spielort. Bessere Darstellung in der Öffentlichkeit, um für interessierte Schülerinnen und Schüler und vor allem dessen Eltern attraktiv zu sein.“*
- *„Geeignete Räumlichkeiten. Räumlichkeiten, in denen sich weitere Spielgruppen treffen können und auch eine regionale Vorausscheidung durchgeführt werden kann.“*

## 4. Zusatzpotenzial E-Sport

Auch der Bereich E-Sport wurde im Rahmen der Bedarfsabfrage in den Blick genommen. Hierzu wurde ebenfalls eine Ermittlung der Bedarfe der E-Sport-Community in Trier durchgeführt. Die Ergebnisse werden nachfolgend zusammenfassend dargestellt:

### Allgemeine Informationen

- Befragte Organisation: Gaming & E-Sports Community Trier e.V.
- Vertreter: Noah Becker (1. Vorsitzender)
- Mitglieder:
  - Aktive: ca. 40
  - Passive: ca. 70
- Altersstruktur:
  - Schwerpunkt: Junge Erwachsene bis 30 Jahre (~75 Mitglieder)
  - Geringe Beteiligung von älteren Altersgruppen

### Aktuelle sportliche Aktivitäten

- Schwerpunkt: E-Sport (Turniere, LAN-Partys, Spieleabende)
- Nutzung von Veranstaltungsräumen:
  - Veranstaltungsort: CLAW Events - The Hub
  - Häufigkeit:
    - Fighting Games: 1x monatlich, ca. 7 Std.
    - Super Smash Bros.: 2x monatlich, ca. 5 Std.
    - Monatliches Vereinstreffen: 1x monatlich, ca. 6 Std.

## **Bedarf an Räumlichkeiten und Infrastruktur**

- Kein akuter Mehrbedarf an Nutzungszeiten
- Erforderliche Ausstattung:
  - Tische, Stühle, Stromversorgung für Monitore/Konsolen
  - Internet (LAN)
  - Bühne mit Leinwand für Präsentationen
- Standortpräferenzen:
  - In der Stadt Trier
  - Gute Anbindung an den ÖPNV

## **Kooperationen**

- Bestehende Partnerschaften:
  - Volksbank Trier-Eifel eG (Sponsoring)
  - CLAW Events (Raummiete, Technik/Equipment)
  - ZWO65 (Postadresse, Veranstaltungsräume)

## **Herausforderungen und Zukunftsperspektiven**

- Aktuelle Herausforderungen:
  - Fehlende ehrenamtliche Helfer für große Veranstaltungen
  - Mangel an ausgebildeten E-Sports-Trainern
  - Fehlende Gemeinnützigkeit und gesellschaftliche Anerkennung von E-Sports
  - Hohe finanzielle Abhängigkeit von Sponsoren
- Zukünftige Ziele:
  - Gesicherte Räumlichkeiten/Vereinsheim
  - Stabilere Finanzierung von Veranstaltungen
  - Gesellschaftliche Akzeptanz und positive Wahrnehmung von E-Sports

## **5. Anknüpfungspunkte von Denksport an wissenschaftliche Forschung an der Hochschule Trier**

Das Forschungsprojekt „Aufbau eines Serious Games Lab (SGL) mit dem Schwerpunkt „Senior Health Games“ (SHG)“ untersuchte die Potenziale von digitaler Spieltechnologie für ältere Menschen. Dabei ergeben sich Schnittmengen zum Denksport, wie er hier in der Bedarfsermittlung dargestellt wurde, sowie zum ebenfalls erfassten eSport. Entsprechend sollten im weiteren Projektverlauf auch mögliche Synergie zwischen der Forschung an therapeutischen Serious Games und den Vorhaben der Denksport-Vereine geprüft werden.

Nachfolgend werden die wesentlichen Erkenntnisse aus dem Forschungsprojekt zusammengefasst:

### **Relevanz der Projektergebnisse**

- **Gesellschaftlich:** Das Projekt unterstützt ältere Menschen durch motivierende und leicht zugängliche therapeutische Serious Games, fördert deren Selbstständigkeit und entlastet Gesundheitseinrichtungen. Es trägt zur gesellschaftlichen Akzeptanz digitaler Gesundheitslösungen bei.
- **Wissenschaftlich:** Die interdisziplinäre Verbindung von Therapiewissenschaften, Informatik und Game Design liefert neue Erkenntnisse. Die Middleware „SGL-Analytics“ ermöglicht eine datenschutzkonforme Analyse therapeutischer Spieldaten und eröffnet neue Forschungsfelder.
- **Wirtschaftlich:** Die entwickelten Anwendungen haben Potenzial für den Einsatz in Reha-Kliniken und Präventionsprogrammen und könnten durch Lizenzierungen weiterverbreitet werden.

### **Evaluationsergebnisse**

- **Positives Feedback:** Die Spiele „Finger-Fertig“ und „Carls Wortspiele“ wurden therapeutisch wirksam und gut akzeptiert; „WirbelWissen“ zeigt Potenzial für Therapiepraxen.

- Kognitive und motorische Förderung: „Finger-Fertig“ verbesserte die Feinmotorik, „Carls Wortspiele“ unterstützte kognitive und sprachliche Fähigkeiten.
- Praxisnahe Entwicklung: Die Beteiligung der Senior\*innen führte zu praxisnahen Anpassungen. Herausforderungen bestehen noch in technischer Stabilität und Nutzerfreundlichkeit.

### **Verwertung und Nachhaltigkeit**

- Langfristige Integration: Das Serious Games Lab soll fortgeführt und in die Hochschulstrukturen integriert werden. Regelmäßige Updates sichern die Effektivität.
- Technologie- und Wissenstransfer: Die Projektergebnisse fließen in Lehre und Forschung ein und fördern praxisnahe Ausbildung sowie Kooperationen mit therapeutischen Einrichtungen.
- Internationale Zusammenarbeit: Kontakte zu Institutionen in Thailand, den USA und Jordanien wurden geknüpft, mit potenziellen Folgeprojekten zu KI-gestützter Bewegungssteuerung und Storytelling.
- Nachhaltiges Netzwerk: Wissenschaftliche und therapeutische Partner bleiben verbunden, um die Weiterentwicklung und Verbreitung therapeutischer Spiele sicherzustellen.

## 6. Zusammenfassende Darstellungen der Bedarfe und Anforderungen

Die Bedarfsanalyse verschiedener potenzieller Nutzergruppen eines möglichen Denksportzentrums in Trier macht klare räumliche und ausstattungsbezogene Anforderungen deutlich. Hierbei handelt es sich um eine zusammenfassende Wiedergabe der Angaben der Nutzergruppen. Das ISE hat hier lediglich, im Rahmen einer Erstberatung für Sportvereine, die digitale Abfrage der Daten ermöglicht und die Ergebnisse zusammenfassend dargestellt. Eine sportfachliche Bewertung ist nicht erfolgt.

### Räumliche Anforderungen

Ein Denksportzentrum sollte flexibel nutzbare Räumlichkeiten in unterschiedlichen Größen bieten, um die vielfältigen Ansprüche der Nutzergruppen an Trainings, Wettkämpfe und überregionale Turniere zu erfüllen.

### Bedarfe der Hauptnutzergruppen:

- **Bridgeclub Trier-Mittelmosel:**
  - Multifunktionaler Raum (ca. 120 m<sup>2</sup>) für bis zu 16 Spieltische.
  - Zusätzlicher Raum (ca. 50 m<sup>2</sup>) für bis zu 8 Spieltische.
  - Lagerraum für Turniermaterialien und elektronische Geräte.
  - Zentrale, barrierefreie Lage mit guter Erreichbarkeit und Parkplätzen.
- **Schachgesellschaft Trier 1877:**
  - Großer Raum (mindestens 100 m<sup>2</sup>) für Turniere und Ligaspiele.
  - Mehrere mittelgroße Räume (je ca. 40 m<sup>2</sup>) für Training und kleinere Turniere.
  - Flexible Raumteilung zur parallelen Nutzung durch unterschiedliche Alters- und Leistungsgruppen.

## **Bedarfe weiterer potenzieller Nutzergruppen:**

- **Tarforster Pandas und Go-Vereine:**

- Räume für bis zu 12 Teams (à 4 Personen) bei Turnieren.
- Passende Tische und Stühle, um Brettspiele und Go-Bretter zu platzieren.
- Aufbewahrungsmöglichkeiten für Spielmaterialien und -zubehör.

## **Anforderungen an die Ausstattung**

Für eine effiziente und vielseitige Nutzung des Denksportzentrums ist für eine moderne und funktionale Ausstattung unerlässlich.

## **Wesentliche Ausstattungsmerkmale:**

- **Technische Infrastruktur:**

- WLAN, Beamer, Monitore und Beleuchtung.
- Möglichkeit zur Nutzung spezifischer Software (z. B. für Bridge- und Schachturniere).
- Tische, Stühle, Stromversorgung für Monitore/Konsolen
- Internet (LAN)
- Bühne mit Leinwand für Präsentationen

- **Möblierung und Ergonomie:**

- Robuste, anpassbare Tische und ergonomische Stühle für lange Spielzeiten.
- Flexible Möblierung zur Unterstützung verschiedener Veranstaltungsformate.

- **Zusätzliche Ausstattung:**

- Küchenzeile mit Kühlschrank und Kaffeemaschine.
- Schallisolierung der Räume, um parallele Veranstaltungen störungsfrei zu ermöglichen.
- Bibliothek für internationale Denksportliteratur zur Förderung von Ausbildung und Training.

## Tipps für die weitere Planung

### 1. Standortwahl:

- Errichtung eines zentral gelegenen, gut erreichbaren Denksportzentrums mit barrierefreien Zugängen.

### 2. Raumgestaltung:

- Planung von Räumen mit unterschiedlichen Größen und flexibler Teilbarkeit, um die parallele Nutzung durch mehrere Gruppen zu ermöglichen.
- Bereitstellung von Lagerräumen zur sicheren Aufbewahrung von Materialien und technischem Equipment.

### 3. Technische und organisatorische Infrastruktur:

- Sicherstellung moderner technischer Ausstattung (WLAN, Präsentationstechnik) für Trainings, Turniere und Fortbildungen.
- Einbindung modularer Möblierung und technischer Tools, um unterschiedliche Denksportarten und -formate zu unterstützen.

### 4. Jugendarbeit und Vereinsförderung:

- Gestaltung kindgerechter Räume, um gezielt junge Mitglieder und deren Eltern anzusprechen.
- Schaffung einer einladenden Atmosphäre zur Stärkung der Vereinsbindung und Förderung des ehrenamtlichen Engagements.

### 5. Multifunktionalität und Flexibilität:

- Entwicklung von Räumen, die für eine breite Palette von Aktivitäten – von Turnieren bis hin zu Schulungen – geeignet sind.

### 6. Öffentlichkeitsarbeit und Sichtbarkeit:

- Einrichten von Präsentationsflächen zur Förderung der Denksportarten und zur Gewinnung neuer Mitglieder.
- Nutzung des Denksportzentrums als Plattform für regionale und internationale Kooperationen.

Die gewonnenen Erkenntnisse legen den Grundstein für die weiteren Planungen eines möglichen Denksportzentrums in Trier, das den Anforderungen der unterschiedlichen Nutzergruppen gerecht wird und einen nachhaltigen Beitrag zur Sport- und Vereinsentwicklung in Trier und der Region leisten kann.