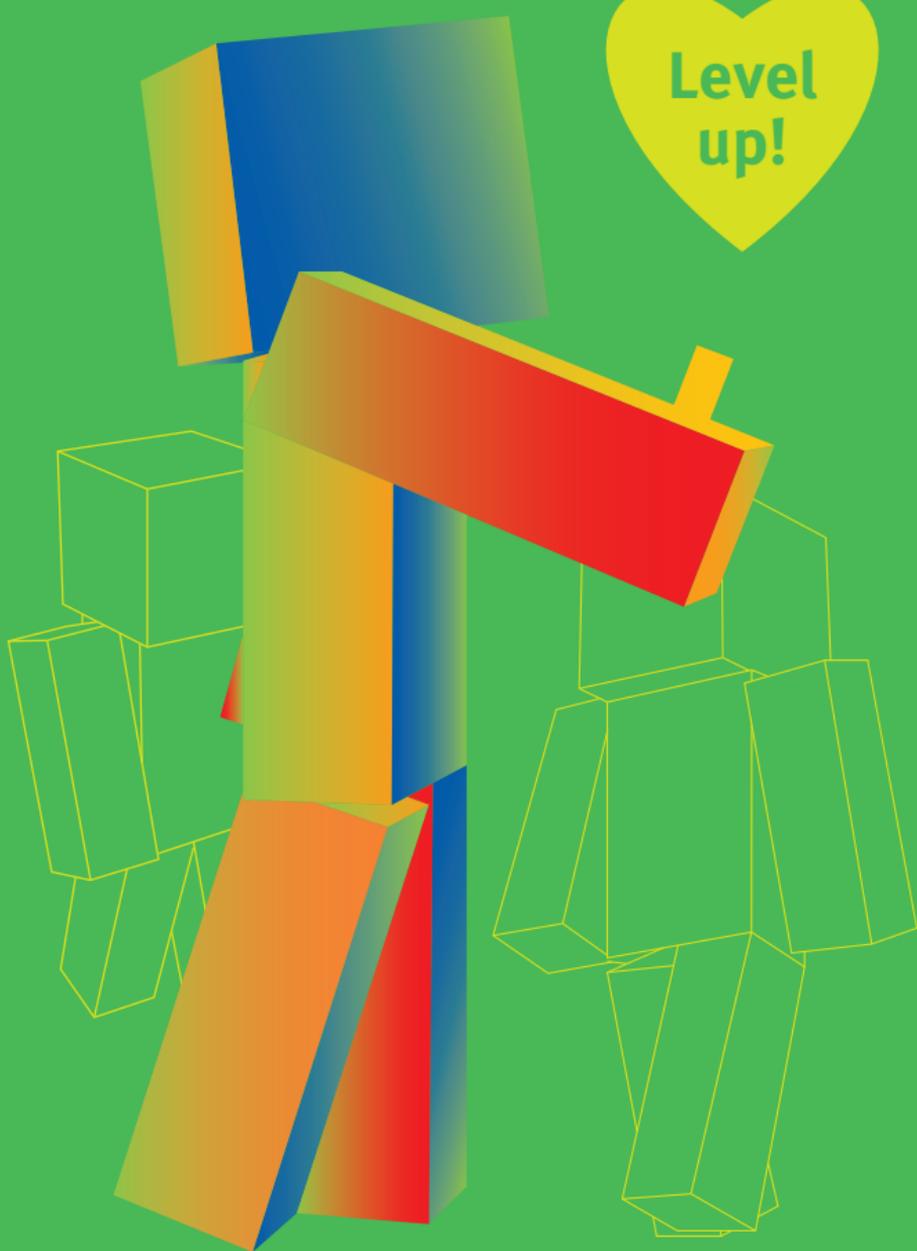




Digitale Spiele

Empfehlungen &
Elterntipps



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
Digitale Spiele: 7 Fragen und Antworten	2
Übersicht Spielgeräte	4
Jugendschutz	7
Level up! – Kompetenzförderung	9

Spiele ab 4

Aschenputtel – ein interaktives Märchen	11
Just Dance	12
Paw Patrol – Im Einsatz!	13
Under Leaves	14

Spiele ab 6

Lightbot Code Hour	15
Tricky Towers	16
Yoshi's Crafted World	17

Spiele ab 8

Eloh	18
Minecraft	19
Monkey Swag	20
Overcooked 2	21

Spiele ab 10

Degrees of Separation	22
Gorogoa	23
Keep Talking and Nobody Explodes	24
The Gardens Between	25
Unravel 2	26

Spiele ab 12

Gris	27
------	----

Über die wienXtra-spielebox	29
-----------------------------	----

Vorwort

Liebe Eltern!

„Spielen ist die einzige Art, richtig verstehen zu lernen“, erkannte der bekannte Biochemiker Frederic Vester. Diese Feststellung gilt selbstverständlich auch für digitale Spiele! Es gibt in jedem Videospiel Aspekte, die nicht nur Spaß machen, sondern auch Fertigkeiten der Spielenden fördern.

Manchmal fällt es Erwachsenen jedoch schwer, gute digitale Spiele zu erkennen – sie benötigen dazu mehr Informationen.

In dieser Broschüre gibt die wienXtra-spielebox Tipps zum Umgang mit digitalen Spielen und informiert über die positiven Aspekte guter Games. Wir empfehlen digitale Spiele und heben die Kompetenzen hervor, die beim Spielen dieser Titel besonders gut trainiert werden können. Wir hoffen, Sie so bei der Auswahl der richtigen Spiele zu unterstützen – gemeinsam mit Ihrem Kind und vor den Einkaufsregalen.

Der wichtigste Tipp:

Begleiten Sie Ihr Kind bei den Spiel-erfahrungen!

Dabei wünschen wir Ihnen viel Freude und Spaß!

Das Team der wienXtra-spielebox

Keine Angst vor digitalen Spielen im Kinderzimmer: 7 Fragen und Antworten

- **Wozu ist das Spielen gut?**

Die meisten Spiele

- fördern die Fähigkeiten unserer Kinder
- regen zum Experimentieren und Lernen an
- proben das Erwachsensein in einem geschützten Rahmen. Oft dienen sie auch einfach der Entspannung.

- **Ich glaube nicht, dass ich meinem Kind beim Spielen helfen muss, braucht mich mein Kind da überhaupt?**

Ja. Auch wenn Kinder manchmal die technischen Herausforderungen toll meistern, ist ein reifer Umgang mit den Spielinhalten ein langer Lernprozess. Eltern sind eine wichtige Instanz zur Einschätzung von Spielinhalten – Werte bleiben ein notwendiger Gegenpol zu Kommerz und Konsum. **Tipp:** Gemeinsames Reflektieren über Spiel und Realität – was sie verbindet und unterscheidet – und das kritische Hinterfragen von Ungereimtheiten unterstützen den Erwerb von Medienkompetenz.

- **Wie können Eltern ihr Kind auch bei Erfahrungen mit elektronischen Spielen begleiten?**

Eltern unterstützen Kinder beim Umgang mit Spielen, indem sie die Spieltätigkeit anerkennen und Interesse für die Spielerfolge und Schwierigkeiten zeigen. Das stärkt die Beziehung zwischen Eltern und Kind und auch dessen Selbstbewusstsein.

Tipp: Nutzen Sie die Gelegenheit und besprechen Sie gemeinsam die Spielerlebnisse. So wird das Spielen zum Schlüssel, um an den Erfahrungen Ihrer Kinder teilzuhaben.

- **Wie kann ich mein Kind vor negativen Aspekten des Spielens schützen?**

Jüngere Kinder brauchen Schutz und Kontrolle, sonst kann das gesunde Zeitmaß leicht übersehen werden oder ein Kontakt zu ungeeigneten Spielinhalten „passieren“.

Je älter Kinder und Jugendliche werden, desto wichtiger ist es, ihnen auf Vertrauensbasis Verantwortung zu geben und miteinander Regeln auszuhandeln.

Ziel ist das Erlernen eines selbständigen und bereichernden Umgangs mit digitalen Spielen – in jeder Altersklasse.

Tipp: Wenn es Ausnahmen gibt (wie am Geburtstag oder in den Ferien), sollte geklärt sein, dass die vereinbarten Regeln dennoch für den „Normalbetrieb“ gelten.

- **Wie kann mein Kind gesundes Freizeitverhalten lernen?**

Kinder und Jugendliche brauchen für eine gesunde Tagesgestaltung Abwechslung – alle Sinne sollen vielfältig angesprochen werden.

Tipp: Das Spielen sollte andere Aktivitäten nicht verdrängen wie Bewegung in der Natur, Freund_innen treffen, Fantasie und Kreativität erleben.

- **Welche Spiele sind gut für mein Kind?**

Kinder kennen oftmals nur ein paar wenige prominente Spieletitel. Doch abseits von Bestsellern oder den im Freundeskreis beliebten Titeln gibt es auch noch andere Spiele, die Spaß machen!

Tipp: Nutzen Sie unabhängige Angebote für Spieletipps und Infos zu Spielinhalt, Schwierigkeitsgrad und Altersempfehlung wie spielebox.at, bupp.at und spieleratgeber-nrw.de.

- **Was, wenn mein Kind das Falsche oder zu viel spielt?**

Machen Sie sich Sorgen, dass die Mediennutzung in Ihrer Familie aus dem Ruder läuft, dass Schule und Freund_innen vernachlässigt werden? Beratung finden Sie bei Rat auf Draht (147) oder den Familienberatungsstellen (0800 / 240 262), praxisnahe Tipps auf saferinternet.at

Übersicht Spielgeräte

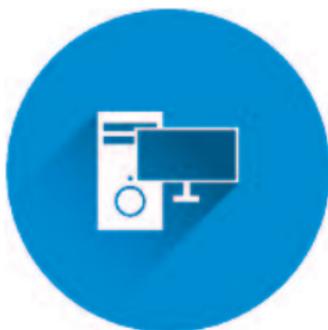
Personal-Computer verschiedener Betriebssysteme

Windows-, Apple Mac- und Linux-Systeme werden bei der Erstellung neuer Spiele oft gleichermaßen berücksichtigt. Da immer mehr Desktop- und Notebook-Varianten gänzlich ohne DVD-Laufwerk

auskommen, werden digitale Spiele hauptsächlich über Online-Plattformen vertrieben. Diese setzen ein Konto bei der jeweiligen Plattform, eine bargeldlose Zahlungsmethode und oftmals eine bestehende Internetverbindung während des Spielens voraus.

Die größten und bekanntesten Plattformen sind: Steam, der Epic-Store, gog.com, uPlay und der Windows Store.

Preis: inklusive Monitor ab ca. 800 €



Microsoft Xbox One S/X

Die Microsoft Xbox One ist eine Spielkonsole, die an einen Bildschirm angeschlossen wird.

Die Xbox One funktioniert, auch ohne Controller, mit der

sogenannten Kinect, einer Kamera, die Bewegungen erkennt und mit Sprechbefehlen gesteuert werden kann. Die Konsole kann auch als Blu-Ray- und DVD-Player verwendet werden. Herunterladen und Streamen von Musik und Filmen ist über den eigenen Xbox Store möglich. Um mit anderen Spieler_innen online zu spielen, wird eine kostenpflichtige Xbox Live Gold Mitgliedschaft benötigt.

2020 erscheint eine neue Generation der Xbox.

Achtung: Bei vielen Spieltiteln ist eine aufrechte Internetverbindung verpflichtend!

Spiele: geringe Anzahl an Spielen für Kinder

Preis: Xbox One S ca. 300 €, Xbox One X ca 500 €

Erscheinungsdatum: August 2016 / November 2017



Nintendo Switch

Die Nintendo Switch ist eine Hybrid-Konsole. Sie kann mit Hilfe einer Docking-Station an den Fernseher angeschlossen



werden. Durch den großen Bildschirm ist sie aber auch eine vollwertige tragbare Konsole. Die Controller, Joy Cons genannt, können von der Konsole getrennt und per Funk genutzt werden. Somit können bis zu vier Spieler_innen mit jeweils einem Joy Con auf der Konsole spielen. Um online zu spielen, muss seit 2018 ein kostenpflichtiges Abo abgeschlossen werden. 2019 erschien sowohl eine billigere Light-Version als auch eine neue Version mit verbessertem Akku.

Spiele: viele kinder- und familienfreundliche Spiele

Preis: ab 320 €

Erscheinungsdatum: März 2017

Sony PlayStation 4 (Pro)

Die Sony PlayStation 4 ist eine Spielkonsole, die an den Fernseher angeschlossen wird. Die PlayStation 4 kann auch als Blu-Ray- und DVD-Player verwendet werden.



Eine Verbindung mit dem Internet ist möglich, aber nicht unbedingt erforderlich. Will man mit Freund_innen gemeinsam online spielen, ist eine kostenpflichtige PlayStation Plus Mitgliedschaft erforderlich. Es gibt eine Online-Videothek mit Filmen und die Möglichkeit, Multimediadateien von der internen Festplatte und aus dem Netzwerk abzuspielen.

Mit der neueren Version „PlayStation 4 Pro“ können dieselben Spiele gespielt werden wie auf der Vorgängerversion. Um in Virtual Reality eintauchen zu können, muss die Zusatzhardware „PlayStation VR“ gekauft werden.

2020 wird der Nachfolger, die Playstation 5, zu einem erheblich teureren Preis erscheinen.

Spiele: Spiele für Kinder erscheinen vorrangig bei Indie-Verlagen, der Großteil der Spiele richtet sich an ältere Jugendliche und Erwachsene

Preis: ab ca. 300 €

Erscheinungsdatum: November 2013,
Pro-Version: November 2016

Tablets und Smartphones

Tablets und Smartphones zählen mittlerweile zu den beliebtesten Spielgeräten. Es gibt zahlreiche unterschiedliche Geräte und Hersteller, die gängigsten Software-Plattformen sollen hier kurz erläutert werden:

Android

Android ist eine Software-Plattform für mobile Geräte wie Smartphones, Mobiltelefone, Netbooks und Tablet-Computer. Es gibt zahlreiche Spiele in Form von Apps, die meist über den Google Play-Store gekauft und geladen werden müssen.

Bei den Spielen wird angegeben, welche Version von Android mindestens Voraussetzung ist.



iOS

iOS ist ein von Apple entwickeltes Betriebssystem für die mobilen Geräte von Apple. iOS kann nur auf eigener Hardware von Apple eingesetzt werden. Es gibt zahlreiche Spiele in Form von Apps, die über den iTunes-Store oder das Internet geladen werden können. Im App-Store wird bei den Spielen angezeigt, welche iOS-Version als Mindestvoraussetzung gilt.



Stand August 2019

Alle Angaben ohne Gewähr.

Jugendschutz

Im österreichischen Jugendschutz ist geregelt, dass Verkäufer und Vertrieber verschiedener Medien diese kennzeichnen müssen. Nur so kann sichergestellt werden, dass Kinder und Jugendliche nicht mit Inhalten konfrontiert werden, die für sie schädlich sind. Diese Regelung gilt selbstverständlich auch für digitale Spiele, die im Handel mit den folgenden Freigabesymbolen ausgezeichnet sind:

PEGI - Pan European Game Information

PEGI ist das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele. Es weist die Unbedenklichkeit aus – ab dem jeweiligen Alter ist keine Beeinträchtigung oder gar Gefährdung zu befürchten. Die Spiele werden nach einem einheitlichen Verfahren geprüft und bewertet.

Unbedenklich ab 3 Jahren.



Unbedenklich ab 7 Jahren.



Unbedenklich ab 12 Jahren.



Unbedenklich ab 16 Jahren.



Für Erwachsene.



Weitere Symbole weisen auf mögliche Problembereiche in den Spielen hin. Sie werden – so sie im konkreten Fall zutreffen – auf der Rückseite der Spielverpackung abgedruckt:



Das Spiel zeigt Drogenkonsum oder verherrlicht/verharmlost diesen.



Das Spiel zeigt Darstellungen von Diskriminierung oder verherrlicht/verharmlost diese.



Das Spiel könnte Kinder ängstigen.



Das Spiel enthält Gewaltdarstellungen oder verherrlicht/verharmlost Gewalt.



Das Spiel enthält Glücksspielelemente.



Das Spiel enthält Nacktdarstellungen.



Das Spiel enthält Sexdarstellungen.



Das Spiel enthält vulgäre Sprache.



Das Spiel kann/muss online gespielt werden.

USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Die USK ist jene Einrichtung in der Bundesrepublik Deutschland, die eine Altersfreigabe für digitale Spiele in Deutschland festlegt. Je nachdem, von welcher (Online-)Stelle die Spiele gekauft wurden, kann es sein, dass auf der Schachtel ausschließlich die deutsche Kennzeichnung vermerkt ist. Daher geben wir hier noch einmal eine Übersicht:



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG. Nur Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des deutschen Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich.

Weitere USK-Kennzeichen sind:



Digitale Versionen:

Das IARC-System (International Age Rating Coalition) macht die PEGI- und USK-Kennzeichnungen auch in ausschließlich digitalen Verkaufsstellen (Google Play, Nintendo eShop, Oculus Store & Windows Store) sichtbar. Auf anderen Plattformen kann nicht garantiert werden, dass jedes Spiel eine solche Kennzeichnung hat.

Achtung: Diese Systeme geben keine Auskunft über die tatsächliche Spielbarkeit!

Interessierte Personen sollten sich auf einer der folgenden Seiten über die Altersempfehlungen informieren:
spielebox.at | bupp.at | spieleratgeber-nrw.de

Level up! - Kompetenzförderung mit digitalen Spielen

Es gibt viele Studien, die untersuchen, ob und wie stark digitale Spiele bei den Spielenden Lernprozesse in Gang setzen und unterstützen. Dazu werden die Titel oft in zwei Kategorien eingeteilt und getrennt untersucht.

„Serious Games“ sind Spiele, bei denen es vordergründig nicht um den Spielspaß geht, sondern um Lerninhalte. Um diese Spiele und klar definierte Lernspiele geht es in dieser Broschüre nicht. Wir wollen bekannte „große“ Titel besprechen, die meist nicht mit Lerninhalten in Verbindung gebracht werden.

Tatsächlich gilt bei digitalen Spielen dieselbe Regel wie bei allen anderen Spiel- und Experimentier-Situationen: Spielen und Lernen hängen unmittelbar zusammen.

Die Spielenden setzen sich auf mehreren Ebenen mit Spielinhalten auseinander und verbessern so verschiedene Kompetenzen: sozial, kognitiv, persönlichkeitsbezogen/ reflexiv, sensomotorisch und Medienkompetenz.

Wir wollen auf den folgenden Seiten viele verschiedene Titel vorstellen und mit Fokus auf ihre Geschichte, ihre Aufgaben und den Spielspaß zeigen, dass

- mit ihnen junge Kinder leicht an das Medium herangeführt werden können.
- hinter vielen bekannten Spielen ein pädagogisch wertvolles Konzept steckt.
- empfehlenswerte Titel auch von sehr kleinen Studios produziert werden.
- es für Familien auf jeder Spieleplattform eine große Auswahl an passenden Titeln gibt.

Beim Spielen lernen wir meist unbewusst, aber manchmal ist es wichtig, gemeinsam über das Erlebte zu reflektieren. Zeigen Sie Interesse für die Fortschritte Ihres Kindes und sprechen Sie darüber, was in der vergangenen Spielphase passiert ist und wie Ihr Kind diese Entwicklungen sieht. Es ist sinnvoll, sowohl inhaltlich in die Tiefe zu gehen als auch die Spielsituation an sich zu hinterfragen.

Es gibt viele Kompetenzen, die beim Spielen aktiv gefördert werden – die Liste könnte endlos sein. Wir haben unsere Tipps nach den folgenden Kategorien eingeteilt und bewertet.

Hand-Augen-Koordination/Motorik: Bei diesen Spielvorgängen ist es wichtig, auf das Geschehen am Bildschirm rasch zu reagieren und die eigenen Reaktionen zielgerichtet und genau zu halten. Die Reaktionsgeschwindigkeit und Genauigkeit kann so - dem Alter entsprechend - verbessert werden.

Logik: Rätsel und komplexe Zusammenhänge verlangen von den Spielenden ein gewisses Maß an Konzentration und logischem Denken. Je weiter vorausgeplant werden muss, umso größer ist für die Spielenden die Herausforderung und der Lerneffekt.

Zusammenarbeit: Oft können gewisse Spiele oder Spielaufgaben nur von mehreren Spielenden gelöst werden. So müssen die Spieler_innen offline vor dem Bildschirm oder online mit Hilfe diverser Chatfunktionen Taktiken und Strategien besprechen und gemeinsame Entscheidungen treffen. Die Entwicklung der sozialen Kompetenzen steht hier ganz im Vordergrund.

Reflexionsfähigkeit: Manchmal ist es wichtig, über das Spielgeschehen nachzudenken und Aussagen oder Taten der Spielfiguren zu hinterfragen. Warum wurden Handlungen gesetzt und welche Auswirkungen hatten sie? Kinder und Jugendliche brauchen hier oft die Unterstützung eines Erwachsenen, um alle inhaltlichen Aspekte und Fragen der Ethik zu bedenken.

Selbstverständlich geben unsere Tipps nur einen kleinen Überblick über die Potenziale, die in diesen Spielen stecken. Und auch nicht alle diese Potenziale werden in jeder Spielsituation voll ausgeschöpft. Das Wichtigste sollte auf jeden Fall sein, dass Ihr Kind Spaß am Spielen hat und sich in seinem Interesse verstanden fühlt. Auch wenn das „Spielwissen“ Ihres Kindes in Ihren Augen „unnützlich“ scheint, so ist es doch ein Zeichen der vielen Lernprozesse, die während des Spielens in Gang gesetzt wurden.

Der Mensch kann nicht spielen ohne zu lernen!



ASCHENPUTTEL – EIN INTERAKTIVES MÄRCHEN

Plattformen: Android, iOS

Für 1 Spielende_n

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination, Reflexionsfähigkeit

Dieses interaktive Märchen richtet sich an die jüngsten Spielenden, die bekannte Märchen auf neue Weise erleben wollen. In dieser neuen Interpretation der Geschichte können Kinder nicht nur zuhören, sondern die Geschichte aktiv mitgestalten. Das Spiel ist komplett vertont und die Aufgabenstellungen können jederzeit wieder angehört werden. Die Figuren sind toll und ziehen die Spielenden in ihren Bann. Auch wenn die Spielzeit nicht allzu lang ist, ist sie dem Alter der Zielgruppe angemessen. Die besprochenen Themen laden dazu ein, nach dem Spiel mit dem Kind darüber zu sprechen und über Märchen im Allgemeinen nachzudenken.



Ab 4

JUST DANCE

Plattformen: PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One

Für 1-6 Spielende

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination/Motorik

Just Dance begeistert die Spielenden schon seit Jahren mit neuen Songs und alten Klassikern, zu denen eigene Choreografien erarbeitet wurden. Um viele Punkte zu erreichen, müssen die Spielenden die Bewegungen der tanzenden Figuren möglichst genau nachahmen. Zur Steuerung braucht es je nach Konsole eine eigene Kamera, Motion-Controller oder eine App, um das Smartphone zum Controller zu machen. Viele verschiedene Spielmodi wie der Fitness-Modus oder der Kindermodus mit leichteren Choreografien und bekannten Songs bereichern das Angebot. Hier lassen sich digitale Spiele mit viel Bewegung verbinden und begeistern so alle Generationen. Der Hersteller macht diesen Titel leicht zugänglich, so gibt es die aktuellen Versionen auch noch für ältere Konsolen und Plattformen zu kaufen!



PAW PATROL – IM EINSATZ

Plattformen: PC, Nintendo Switch, Nintendo 3DS, PS4, Xbox One

Für 1 Spielende_n

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination, Reflexionsfähigkeit

Für die Crew auf vier Pfoten ist kein Einsatz zu klein! Die Fellfreunde rund um Ryder müssen in diesem Spiel den Bewohner_innen der Abenteuer-Bucht in verschiedenen Notlagen helfen. Mit Jump'n'Run-Elementen und kleineren Minispielen müssen die einzelnen Levels bewältigt werden, um am Ende das Tier oder die Person in Not zu retten. Die Steuerung ist auch für jüngere Spielende sehr zugänglich, die Aufgaben werden verständlich erklärt und oft wiederholt. Mit diesem Titel können junge Kinder nicht nur die Helden ihrer Fernsehserie treffen, sondern auch mit ihnen die Aufgaben von Polizei, Feuerwehr und Co. übernehmen. So können Themen wie etwa Hilfsbereitschaft besprochen und interessante Fakten über verschiedene Tiere und Berufe gelernt werden.



Ab 4

UNDER LEAVES

Plattformen: PC, Android, iOS

Für 1 Spielende_n

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination

Dieser Titel überzeugt die jüngsten Spielenden mit seiner wunderschönen visuellen Umsetzung. In verschiedenen Wimmelbildern sind Tiere und deren Nahrung zu suchen. Je nachdem, welcher Kontinent in der Übersicht gewählt wird, lernen die Kinder so unterschiedliche Tiere und deren Lebensräume kennen. Was gesucht wird, ist mit eindeutigen Bildern dargestellt, es ist keine Lesekompetenz erforderlich. Die Levels sind visuell und musikalisch sehr ansprechend, ohne aufdringlich zu sein. Das ermöglicht auch den Jüngsten einen leichten Einstieg in die Welt der digitalen Spiele. Wer einen Tipp auf die versteckten Gegenstände erhalten möchte, muss ein Schieberätsel lösen – hier sollten ältere Geschwister oder die Eltern die Spielenden unterstützen.



Ab 6

LIGHTBOT CODE HOUR

Plattformen: PC, Android, iOS

Für 1 Spielende_n

Kompetenzen: Logik

Die Lightbot-Spiele bieten einen tollen Einstieg in die Welt des Codings und Programmierens. Mit möglichst wenigen Anweisungen (Programmierschritten) soll ein Roboter durch ein Labyrinth gesteuert werden und auch noch bestimmte Felder zum Leuchten bringen. Theoretisch müssen die spielenden Kinder noch nicht einmal lesen können, um das Spiel zu spielen. Wichtig ist nur, dass gemeinsam besprochen wird, was das Ziel der Levels ist und wie der Roboter gesteuert wird. Auch wenn die Idee simpel ist, so entsteht mit den steigenden Herausforderungen eine schöne Lernkurve. Die hier vorgestellte App ist gratis und bietet einen schönen Einblick in die Mechanik des Spiels. In kostenpflichtigen „Erweiterungen“, die alle unter dem Namen „Lightbot“ zu finden sind, gibt es noch viel mehr Levels und komplexere Aufgaben.



TRICKY TOWERS

Plattformen: PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One

Für 1-4 Spielende

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination, Logik

Tricky Towers setzt die Stärken von Tetris in einer spannenden Mehrspieler_innen-Version um – und trotzdem kommen auch die Einzelspieler_innen nicht zu kurz! In drei verschiedenen Spielmodi müssen Türme schnell in die Höhe sprießen, Spielteile am Herunterfallen gehindert oder möglichst platzsparend gestapelt werden. Die Spielfiguren, die Blöcke aufeinanderstapeln, haben Zauberkräfte und können mit diesen noch allerlei Unfug treiben. Wenn gerade keine Mitspieler_innen zu finden sind, dann gibt es auch einen spannenden Herausforderungsmodus, bei dem vorgegebene Ziele erreicht werden müssen. Durch die sehr einfache Steuerung können auch jüngere Kinder schnell einsteigen, die späteren Herausforderungen und das Spiel gegen erfahrene Gegner_innen setzen aber eine schnelle Reaktionsfähigkeit und eine gute Planung voraus.



YOSHI'S CRAFTED WORLD

Plattformen: Nintendo Switch

Für 1-2 Spielende

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination, Zusammenarbeit

In diesem Jump'n'Run-Abenteuer müssen die Yoshis viele Traumjuwelen in verschiedenen Welten einsammeln, bevor die Bösewichte sie schnappen. 1-2 Spielende reisen durch die wunderschönen Spielkulissen, gehen Gegnern aus dem Weg und sammeln möglichst viele Blumen, um den Bewohner_innen der Insel eine Freude zu machen. Es gibt einen eigenen Spielmodus für die Jüngsten, in dem die Yoshis fliegen lernen. Da alle Levels auf zwei verschiedene Arten erlebt werden können, steht auch dem Langzeitspielspaß nichts im Weg. Die Levels sind sehr kurzweilig und die Aufgaben darin leicht zu verstehen – nur wer alle Blumen und Geheimnisse entdecken will, der sollte mehr Geduld mitbringen und die Steuerung schon gut beherrschen.



Ab 8

ELOH

Plattformen: Android, iOS

Für 1 Spielende_n

Kompetenzen: Logik

Manche Titel kommen auch ohne tiefgehende Story aus und faszinieren trotzdem – Eloh ist so ein Beispiel! In diesem Game geht es darum, Bälle von verschiedenen Blöcken abprallen zu lassen, um sie in ein vorgegebenes Ziel zu lenken. Aber in diesem Fall lassen sich die Blöcke verschieben und sind außerdem Geister, die bestimmte Töne von sich geben, wenn ein Ball von ihnen abprallt. So ergibt sich mit jedem gelösten Rätsel zum Abschluss eine schöne Melodie. Das Spiel ist leicht erklärt und ebenso klar zu steuern. Dadurch, dass das Spiel etwas umfangreicher ist und es keine unterstützenden Hinweise zur Lösung der Rätsel gibt, empfehlen wir das Spiel für geduldige oder erfahrenere Knobler_innen.



MINECRAFT

Plattformen: PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One, Android, iOS

Für 1-4 Spielende_n offline, für viele online

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination, Logik,
Zusammenarbeit

Minecraft ist ein faszinierendes Spiel, das auch mehr als 10 Jahre nach seiner Ersterscheinung noch unzählige Spielende in seinen Bann zieht. Dabei ist das Spielprinzip so einfach: Die Figur der Spieler_innen wird in eine noch fast unberührte Welt gesetzt und muss dort so lange wie möglich überleben, die eigenen Ausrüstungsgegenstände verbessern und am Ende einen Drachen besiegen. Das Spiel gleicht aber eigentlich einem Baukasten und kann immer wieder neu entdeckt werden. Wenn online gespielt wird, so können immer Spielmodi entdeckt werden, die neue Spielanreize bieten. Minecraft verbindet über Kinderzimmer und Generationen hinweg. Neben dem abenteuerlichen Aspekt fördert das Spiel auch stark Problemlösungskompetenzen und die eigene Kreativität!



MONKEY SWAG

Plattformen: Android, iOS

Für 1 Spielende_n

Kompetenzen: Logik

In diesem Titel begleiten die Spielenden die Piratencrew rund um Tessa und Bud. Sie suchen auf verschiedenen Inseln nach den Schätzen des Kapitäns Silverback. Die Rätsel, die der Pirat hinterlassen hat, können mit Hilfe von Geometrie und verschiedenen Karten gelöst werden. Junge Kinder werden so spielerisch an verschiedene Regeln der Geometrie, der Mathematik und des Kartenlesens herangeführt. Die Dialoge der Charaktere untermalen die Abenteuergeschichte auf witzige Weise. Die vielen Levels werden stetig herausfordernder und können auch gerne mit Hilfe eines Erwachsenen gelöst werden. Und trotzdem fühlt sich das Spiel durch den Spaßfaktor nie nach Lernen an!



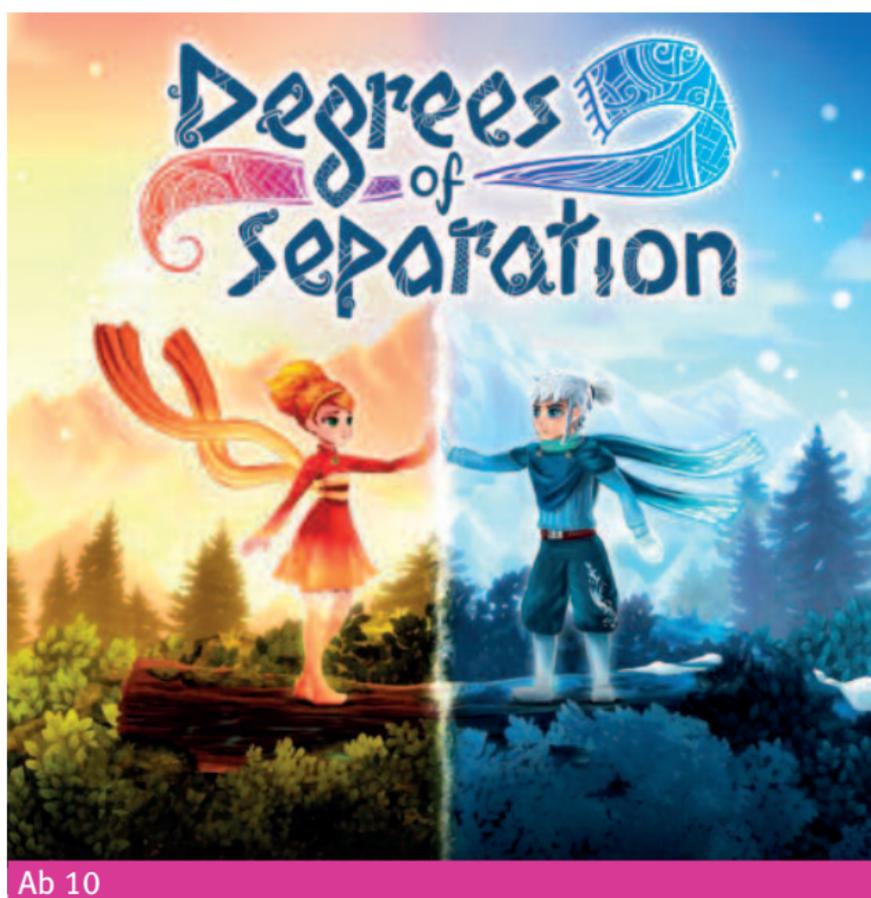
OVERCOOKED 2

Plattformen: PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One

Für 1-4 Spielende

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination, Zusammenarbeit

Wer einmal ein bisschen etwas von dem Gefühl mitbekommen möchte, in einer Küche zu arbeiten, ist bei Overcooked 2 genau richtig. Das Spiel scheint sehr simpel zu sein, denn viel mehr als Zutaten schneiden, Fleisch braten, Pfannen waschen und Gerichte zur Theke bringen, kann man nicht machen. Doch mit der Zeit werden immer mehr Gerichte in kürzester Zeit bestellt, damit kommt Hektik auf. Bis zu 4 Spieler_innen können gemeinsam in der Küche werken und versuchen, dem Ansturm standzuhalten. Wenn gerade nicht genügend Mitspieler_innen vor Ort sind, dann können die Herausforderungen auch im Onlinemodus mit Freund_innen und/oder Unbekannten versucht werden.



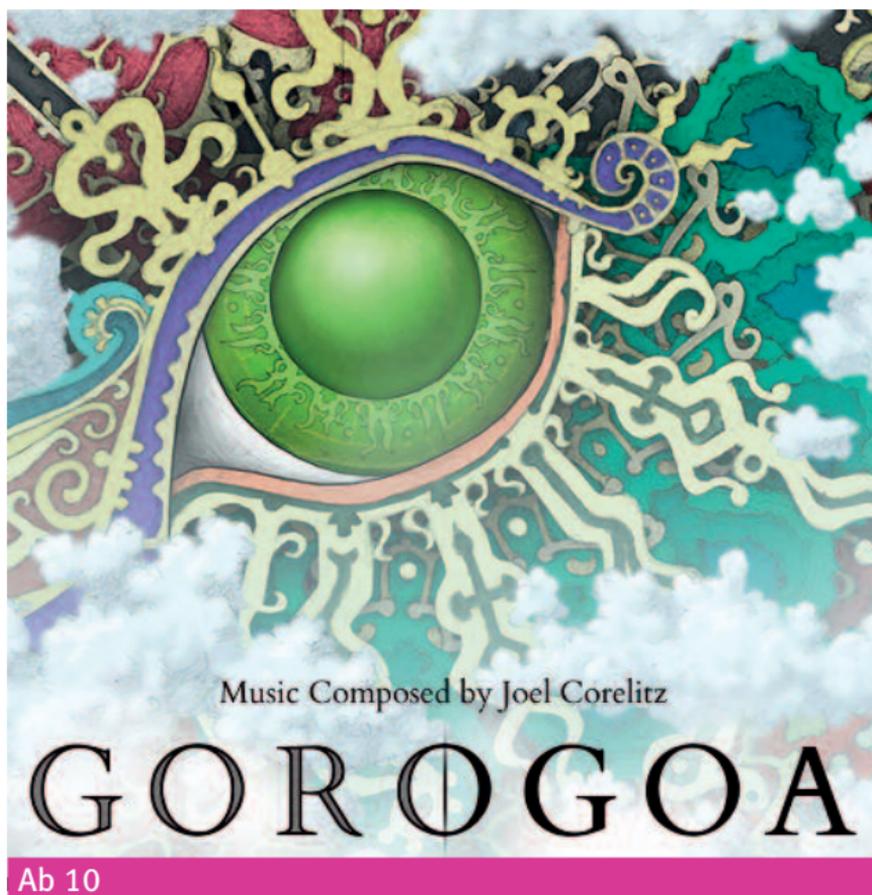
DEGREES OF SEPARATION

Plattformen: PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One

Für 1-2 Spielende

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination, Logik,
Zusammenarbeit

Degrees of Separation vereint erfolgreich Jump'n'Run-Elemente mit Puzzeln und Rätseln. 1-2 Spielende übernehmen die Rollen von Ember und Rime, deren gegensätzliche Kräfte des Sommers und des Winters genutzt werden müssen, um die überall verstreuten Tücher zu finden und mehr über ihre beiden Schicksale zu erfahren. Auch wenn bei der vielen Rätselei die Geschichte gerne auf der Strecke bleibt, so sollte sie bei diesem Spiel doch genauer beachtet werden. Die Wichtigkeit der Zusammenarbeit wird nicht nur im Spiel, sondern im 2-Spieler_innen-Modus auch im Wohnzimmer schnell zum Thema. Auch wenn die Steuerung nicht so schwer ist, so ergibt sich unsere Altersempfehlung durch die fordernden Rätsel, die aber stundenlangen Spielspaß garantieren!



GOROGOA

Plattformen: PC, Nintendo Switch, iOS

Für 1 Spielende_n

Kompetenzen: Logik

Das Rätselspiel Gorogoa fasziniert durch schöne Bilder und kommt gänzlich ohne erklärende Texte aus. Die verschiedenen Bilder müssen sinnvoll verschoben, verändert und kombiniert werden, um die Rätsel zu lösen. Es gibt keine leitende Geschichte und trotzdem kommt nie Langeweile auf.

Manchmal sind die Lösungswege ein wenig abstrakt und jüngere Kinder könnten frustriert und ziellos herumklicken – daher empfehlen wir, den Titel gemeinsam mit den jungen Spielenden zu entdecken.

Vielleicht gerade durch seine kurze Spieldauer ist Gorogoa ein solides Spiel, das sehr „für Zwischendurch“ geeignet ist. Die Bilder haben eine sehr beruhigende Wirkung und da die Spielenden die Rätsel nicht unter Zeitdruck lösen müssen, ist das Spiel sehr entspannend.



Ab 10

KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

Plattformen: PC, PS4, Android, iOS

Für 2-4 Spielende

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination, Logik,
Zusammenarbeit

In diesem Spiel müssen sich die Spielenden einer der größten Herausforderungen stellen – sie müssen gemeinsam eine Bombe entschärfen! Das Besondere ist hierbei, dass nicht alle Spielenden alle Informationen bekommen. Nur eine Person sieht die Bombe, kennt aber die Regeln zur Entschärfung nicht. Alle anderen müssen anhand der Beschreibung der Bombe im Handbuch blättern. Sie versuchen dann, dem/der Entschärfer_in zu erklären, wie die einzelnen Module zu lösen sind. Bei den Lösungsansätzen kommt es auf Merkfähigkeiten, verschiedene Ausschlussverfahren und gute Englischkenntnisse an – eine gute Kommunikationskultur ist die Voraussetzung für den Erfolg!



THE GARDENS BETWEEN

Plattformen: PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One, iOS

Für 1 Spielende_n

Kompetenzen: Logik, Reflexionsfähigkeit

In diesem Spiel erleben die Spielenden die Geschichte von Arina und Frenndt, die aus ihrem Baumhaus in eine Traumwelt fallen. In dieser Welt erinnern sich die beiden an die Geschichte ihrer Freundschaft. Diese Reise durch die Zeit wird dadurch verdeutlicht, dass die Hindernisse und Rätsel der einzelnen Abschnitte nur durch die Manipulation der Zeit gelöst werden können. Das Spiel kommt hier komplett ohne Texte oder gesprochene Anweisungen aus – hier zählt „Learning by Doing“! Die beiden Figuren haben jeweils ihre eigenen Stärken und können die Levels nur gemeinsam abschließen. Auch wenn sie nur von einer_einem Spielenden gesteuert werden können, so macht es doch Spaß, gemeinsam vor dem Bildschirm zu rätseln.



Ab 10

UNRAVEL 2

Plattformen: PC, Nintendo Switch, PS4, Xbox One

Für 1-2 Spielende

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination, Logik, Reflexionsfähigkeit, Zusammenarbeit

Die beiden Hauptcharaktere des Spiels Unravel 2 sind kleine Wollfiguren, die sich selbst bis zu einem gewissen Punkt auf-trennen können, um mit Hilfe ihrer Wolle Hindernisse zu überwinden oder Mechanismen in Gang zu setzen. Gemeinsam müssen sie viele Herausforderungen meistern und andere Wollgestalten befreien. Parallel dazu lernen die Spielenden auch die Geschichte zweier Jugendlicher kennen, die von zu Hause weggelaufen sind. In beiden Geschichtssträngen wird die Bedeutsamkeit von Freundschaft und Zusammenhalt betont. In diesem Spiel werden ernste Themen aufgezeigt, die nach dem Spielen mit Kindern besprochen werden sollten. Bis zu zwei Spielende können sich gemeinsam auf dieses Abenteuer begeben und ihre Reaktionsfähigkeit und ihr Physikwissen auf die Probe stellen.



Ab 12

GRIS

Plattformen: PC, Nintendo Switch

Für 1 Spielende_n

Kompetenzen: Hand-Augen-Koordination, Logik, Reflexionsfähigkeit

Ein junges Mädchen verliert ihre Stimme und stürzt in eine farblose triste Welt. Die Spielenden begleiten sie auf der Suche nach den verlorengegangenen Farben – und das in einem Spiel, in dem Bilder und Musik dominieren. Auch wenn es keine Texte gibt, die die Aufgaben erklären, so sind die Rätsel in diesem Jump'n'Run-Abenteuer nie unlogisch oder schwer zu lösen. Auf der Suche nach den Farben werden die Herausforderungen immer größer und die Spielenden müssen sich auch mit ernstesten Themen wie Trauer und Verlust auseinandersetzen. Dennoch wirkt das Spiel nicht trostlos – die Hoffnung ist auch bei schwerer Thematik ein fixer Bestandteil. Gris ist ein Spiel, das die Spielenden auch nach Abschluss noch beschäftigt und in guter Erinnerung behalten.

**GRATIS
EINTRITT**

G X C
**GAME
CITY**

**FREITAG
SCHULE @
GAMECITY**

Am Freitag mit Specials
für Schulklassen

Österreichs größter Gaming-Event!

**Wiener Rathaus
und Freigelände**

game-city.at

Messe · Fachtagung · eSport · Infos

wienXtra-spielebox

Die wienXtra-spielebox ist Österreichs größte Ludothek und eine Einrichtung des Vereins wienXtra, einer Organisation für alle Kinder und jungen Menschen in Wien. Vor Ort stehen **über 7.000 verschiedene Brett- und Gesellschaftsspiele zum Ausborgen und Spielen** bereit. Die spielebox veranstaltet Spielaktionen in ganz Wien. Mit einem abwechslungsreichen Fortbildungsprogramm zum Thema „Spiel“ erreichen wir auch interessierte Erwachsene, die mit Kindern leben und arbeiten.

In medienpädagogischen Workshops begleiten wir **Privatpersonen und Schulklassen** auf den ersten Schritten mit neuen Konsolen und **digitalen Spielen** und regen zur **kritischen Auseinandersetzung** mit dem Medium an.

In den Games-Workshops können Kinder von 7 bis 12 Jahren aktuelle Games kennenlernen oder sie auch zusammen mit ihren Eltern erleben. In den Games-Workshops für Gruppen testen Kinder von der 3. Bis zur 8. Schulstufe digitale Spiele und hinterfragen sie im Anschluss nach verschiedenen Schwerpunkten.

Auf **spielebox.at** finden Sie außerdem **Spieleempfehlungen** für Gesellschaftsspiele und digitale Spiele – ausgewählt von unseren Expert_innen!

Service und Kontakte

wienXtra-spielebox

Games-Workshops für Kinder, Familien und Schulgruppen
Geocaching, medienmiX, Spieletipps und Brettspielverleih
spielebox.at

wienXtra-medienzentrum

Fortbildungen, medienmiX und Beratung
medienzentrum.at

Konsolenspiele zum Ausborgen bei den Büchereien Wien

Playstation, Xbox und Nintendo-Spiele
buechereien.wien.at

Spiel-Empfehlungen der BuPP

bupp.at

Impressum

wienXtra in Kooperation mit MA 13 – Fachbereich Jugend.

F.d.l.v.: Sonnja Altrichter

Redaktion: Claudia Bayerl

Alle: 1082 Wien, Friedrich-Schmidt-Platz 5.

Druck: Walla, 1050 Wien