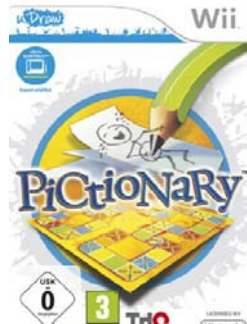


## Videospiele „pädagogisch wertvoll“ getestet

Create (Electronic Arts), Dora – Tag des Zwillinges (VTech) und uDraw-Pictionary (THQ) dürfen Games-Gütesiegel tragen

Köln, 11.08.2011

Videospiele sind gut für Kinder. Die drei Games-Titel **Create** (Electronic Arts), **Dora – Tag des Zwillinges** (VTech) und **uDraw-Pictionary** (THQ) sind „pädagogisch wertvoll“ und dürfen das **Games-Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“** tragen. Dieses ist das einzige Gütesiegel für Videospiele in Deutschland, das ausschließlich von Pädagogen nach pädagogischen Kriterien vergeben wird. Pünktlich zur **gamescom 2011** (17.-21.08.11) haben die Hersteller wieder ihre vielversprechendsten Videospiele nach einem pädagogischen Kriterienkatalog testen lassen: Praxiserfahrene Pädagogen haben dabei eingereichte Videospiele geprüft, ob sie einen „**pädagogischen Mehrwert**“ besitzen - also z.B. logisches Denken, Kreativität oder Bewegung fördern. Regelmäßig erfüllen nur wenige der eingereichten Videospiel-Titel die strengen Vorgaben. *„Kluge Eltern fördern ihre Kinder ohne erhobenen Zeigefinger. Das Gütesiegel ‚pädagogisch wertvoll‘ hilft ihnen dabei, denn es steht für Spielspaß und pädagogischen Mehrwert. Denn nur Videospiele, die beides bieten, erhalten das Games-Gütesiegel. Das macht es für die Kaufentscheidung der Eltern so wertvoll,“* so Steffen Kahnt vom Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels.



### Zu den Titeln:

Laut Prüfungsausschuss fördert „create“ von Electronic Arts *„logisches Denken und Kreativität. Zusammenhänge müssen erkannt und gedeutet werden, was die kreative Beschäftigung mit dem Spiel anregt. Inhalte müssen zwar erst freigespielt werden, um kreativ tätig werden zu können, allerdings wird so die Langzeitmotivation und das schrittweise Lernen gefördert.“* Das Denkspiel erhält das Gütesiegel in den Kategorien „Logisches Denken“ und „Kreativität“ und wird von den Pädagogen-Testern für Kinder und Erwachsene von 8 bis 99 Jahre empfohlen. Einen Video-Beitrag des Computerprojekts Köln mit Kurzstatement vom Prüfer Marcus Lüpke ist unter <http://bit.ly/create-Video> zu finden.

PRESSEMITTEILUNG

Ebenso pädagogisch wertvoll - weil Kreativität und soziales Verhalten gefördert werden: **„uDraw Pictionary“** (THQ) für Nintendo Wii, der auf dem berühmten Brettspielklassiker basiert. Das Prüfungsgremium hob hervor, dass das Spiel erst ab vier Spielern gespielt werden kann und dadurch nicht nur die Kommunikation, sondern auch die Interaktion in hohem Maße gefördert wird: *„Die Möglichkeiten, innerhalb des Spiels kreativ zu werden, sind durchweg gelungen. Ebenso die anpassbaren Schwierigkeitsgrade wie auch die Begleitung innerhalb des Spiels sind ausschlaggebend für die positive Bewertung des Spiels.“* Das Gesellschaftsspiel wird für Kinder und Erwachsene von 8 bis 99 Jahre empfohlen.

Bei **Dora – Tag des Zwilling**s (VTech) für MobiGo hob das Prüfungsgremium den für die Zielgruppe ansprechenden Charakter und die spielerische Wissensvermittlung hervor. Das Lernspiel wird für Kinder von 5 bis 8 Jahren empfohlen.

Aktuell können Eltern aus insgesamt 20 Titeln auswählen, die alle mit Altersempfehlung unter [www.games-wertvoll.de](http://www.games-wertvoll.de) aufgelistet sind.

#### Das Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“

Das „pädagogisch wertvoll“-Gütesiegel erhalten Softwareanwendungen für Bildschirmmedien, die von einer Pädagogen-Jury mit Erfolg auf ihren pädagogischen Mehrwert geprüft wurden. Das Gütesiegel wird vergeben, wenn pädagogische „Hauptkriterien“ so erfüllt sind, dass für das Videospiel insgesamt die Bewertung „pädagogisch wertvoll“ aus pädagogisch wissenschaftlicher Sicht vertreten werden kann. Der ausführliche Kriterienkatalog sowie die Liste der Jurymitglieder kann unter [bvs@einzelhandel.de](mailto:bvs@einzelhandel.de) per E-Mail angefordert werden. Zielgruppen der Games können sowohl Kinder (4-12 Jahre), aber auch Jugendliche und Erwachsene sein. Die Titel müssen gemäß § 14 JuSchG ab 0, 6 oder 12 Jahren freigegeben oder als Lehrprogramm gekennzeichnet sein. Ideelle Träger des Gütesiegels sind das ComputerProjekt Köln e.V. / Spieleratgeber-NRW und der Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V. (BVS). Mit der Organisation und Durchführung ist die HSG Handels-Servicegesellschaft mbH beauftragt.

#### Ideelle Träger:

##### Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V. (BVS)

Der BVS vertritt die Interessen des Spielwaren-Einzelhandels aller Vertriebswege und Unternehmensgrößenklassen in Deutschland. Er ist dem Handelsverband Deutschland - HDE - Der Einzelhandel angeschlossen, dessen Landesverbände die Delegierten der BVS-Mitgliederversammlung stellen. Außerordentliche Mitglieder sind die wichtigsten Einkaufskooperationen der Branche.

Willy Fischel (Geschäftsführer)

Telefon (0221) 2 71 66-0

Steffen Kahnt (stv. Geschäftsführer)

Telefon (0221) 2 71 66-15

##### ComputerProjekt Köln e.V.

Der vom Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen geförderte Verein ComputerProjekt Köln unterstützt bereits seit Jahren den kritischen Umgang mit den Neuen Medien und stärkt die kulturelle Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Beispiele hierfür sind der „Spieleratgeber-NRW“ als Informationsangebot für Eltern und Pädagogen zu Computer- und Videospiele, medienpädagogisch betreute Spieletester-Gruppen in Schulen und Bildungseinrichtungen, Aktionstage zum sicheren Umgang mit Internet, Chats und Communitys sowie Spielangebote für Erwachsene, um über digitale Spielwelten aufzuklären und darüber zu diskutieren.

Torben Kohring (Projektleiter)

Telefon (0221) 6 77 74 19 20

#### Organisation und Durchführung

HSG Handels-Servicegesellschaft mbH, An Lyskirchen 14, 50676 Köln