

# „Pädagogisch wertvoll“ daddeln

## 5 Videospiegel-Geschenk-Empfehlungen mit Gütesiegel

Köln, 19.12.2011

Das **Games-Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“** ist das einzige Gütesiegel in Deutschland, das ausschließlich von Pädagogen nach pädagogischen Kriterien vergeben wird. Ein unabhängiges Gremium aus praxiserfahrenen Medienpädagogen testet regelmäßig Videospiele, ob sie nicht nur Spaß machen sondern auch noch pädagogisch wertvoll sind: Solche Spiele fordern dann zum Beispiel logisches Denken oder die Kreativität. Nur ein erlesener Teil der getesteten Titel erhält das gefragte Gütesiegel. Pünktlich zu Weihnachten empfehlen die Prüfer folgende Titel mit Gütesiegel:



- **Professor Layton und der Ruf des Phantoms** (Nintendo DS)

In diesem Denkspiel verfolgt der Spieler eine mysteriöse Geschichte mit insgesamt drei Hauptfiguren. Dabei wird der Spieler immer wieder vor logische Rätsel mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad gestellt. (ca. 40 Euro)

**Expertenkommentar:** „Spannend, mysteriös, witzig. Hier werden Kinder zum Knobeln motiviert.“

Kategorie: Logisches Denken  
Altersempfehlung: 10-99 Jahre



- **Super Scribblenauts** (Nintendo DS)

In Super Scribblenauts gilt es ein weiteres Mal Rätsel mithilfe von Wortkreationen zu lösen. Läuft z.B. ein Löwe vor Maxwell auf und ab, schreibt der Spieler einfach „Mond“ und durch die daraufhin anbrechende Nacht schläft der Löwe ein. Neu ist die Möglichkeit, Adjektive verwenden zu können. (ca. 30 Euro)

**Expertenkommentar:** „Ein intelligenter Rätsel-Spaß für Jung und Alt, der den Wortschatz spielerisch auf die Probe stellt.“

Kategorien: Kreativität, Logisches Denken, Gehirntraining  
Altersempfehlung: 9-99 Jahre



- **create** (Playstation 3)

Es gilt, knifflige Herausforderungen durch logisches, aber auch kreatives Denken und Handeln zu lösen. Zum Beispiel gilt es, mithilfe verschiedener Gegenstände ein Auto auf die andere Seite einer Schlucht zu befördern oder einen Ballon durch das Platzieren von Ventilatoren zielgenau zu steuern. (ca. 25 Euro)

**Expertenkommentar:** „Ein bunter Sandkasten für Tüftler und Konstrukteure“

Kategorie: Logisches Denken, Kreativität  
Altersempfehlung: 8-99 Jahre



PRESSEMITTEILUNG

- **Max & the Magic Marker (PC)**

Um einen Bösewicht zu besiegen, der in den Gemälden des Jungen Max Chaos stiftet, muss dieser eine bunte, zweidimensionale Spielumgebung durchqueren und hier kreativ tätig werden. Mithilfe eines virtuellen magischen Stifts lässt sich die Spielumgebung maßgeblich beeinflussen, wobei der Spieler bei vielen kniffligen Rätseln „um die Ecke denken“ muss. (ca. 30 Euro)



**Expertenkommentar:** „Auf kreative Weise ganz unterschiedliche Lösungsansätze zu finden macht den Reiz dieses Comic-Abenteuers aus.“

Kategorie: Kreativität

Altersempfehlung: 8-99 Jahre

- **Benjamin Blümchen Vorschulspaß (Nintendo DS)**

Lernen und Spielen wird hier auf vorbildliche Weise miteinander verbunden, indem erstes Wissen in den Bereichen Lesen und Rechnen auf die Probe gestellt wird. Kinder können auch ohne Lesekenntnisse direkt loslegen, da alle Aufgaben über die integrierte Sprachausgabe vorgelesen und erklärt werden. (ca. 35 Euro)



**Expertenkommentar:** „Gemeinsam mit dem beliebten Benjamin Blümchen können Kinder Spaß beim Lernen haben.“

Kategorien: Wissensvermittlung, Für die Jüngsten, Gehirntraining

Altersempfehlung: 4-7 Jahre

Weitere Informationen zu Titeln mit Gütesiegel, Prüfkriterien und zum Prüfungsgremium unter [www.games-wertvoll.de](http://www.games-wertvoll.de)

### Das Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“

Das „pädagogisch wertvoll“-Gütesiegel erhalten Softwareanwendungen für Bildschirmmedien, die von einem Pädagogen-Gremium 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 Prüfer sind unter [www.games-wertvoll.de](http://www.games-wertvoll.de) angegeben. 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. / Spielratgeber-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 Videospielen, 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