

K.-Peter Gerstenberger
Marek Klingelstein



Pädagogische Hochschule
Bibliothek Stella Maris
Friedberg-Strasse 34
9400 Rorschach
S 173005

Herausgegeben von Thomas Feibel

MEDIEN-FIT IN 90 MINUTEN

Crashkurs Kind und Computerspiele

 Klett

velber

VORWORT	4
2 GERADE PISA Warum Spielen am Computer so wichtig ist wie Lesen	6
2 GAME-BOYS UND PLAY-GIRLS Wie Kinder den Computer nutzen und was der „Spielplatz Computer“ räumlich braucht	12
3 PLUG & PLAY PC und Konsolen als Spielgeräte	16
4 ALLES NUR GESPIELT Genres pädagogisch verstehen. Warum wir beim Spielen das Lernen lernen	28
5 KÜCHE, COCKPIT, DAMPFMASCHINEN Simulation	33
6 SCHACHKÖNIGE Strategie	35
7 DAS SPIEL FÜR ZWISCHENDURCH Arcade	36

8 RETTER IN DER NOT

Shooter 38

9 ALLES NUR THEATER

Rollenspiele 41

10 DIGITALE ROMANE

Adventure 44

11 GESCHICKT GELÖST

Jump'n Run 47

12 DAVON TRÄUMT DAS ARBEITSAMT

Management 48

13 ANGELN, SKATEN, FUSSBALLSPIELEN

Sportspiele 50

14 FREUNDE, FLATRATE, MULTIPLAYER

Spiele im Netz 52

15 WAS WIRD HIER EIGENTLICH GESPIELT?

USK, Alterskennzeichen und Gewalt im Spiel 55