

Gameempfehlungen – Gelingendes Gamen – Serious Games

Gelingendes Gaming

4 – 5 Jahren

Fiete



Genre: Spiel- und Lernspass für Kinder

System: iOS

Preis: CHF 4.–

FSK: nicht geprüft

Pädagogische Einschätzung: ab 4 Jahren

Darum geht's: In 18 liebevoll gestalteten Szenen können Kinder die Insel des freundlichen Seemanns Fiete erkunden und unterschiedliche Aufgaben erledigen.

Darum eignet es sich:

- Kinder sammeln bei diesem interaktiven Bilderbuch erste Erfahrungen mit dem Tablet.
- Die Steuerung erfolgt durch intuitive Tipp- und Wischbewegungen.
- Ruhige Animationen und Soundkulissen werden Kinder nicht überfordern.
- Kinder können lernen, Zusammenhänge zu erkennen.
- Gedächtnis und Kombinationsfähigkeit werden gefördert.
- Es werden keine Lesekenntnisse benötigt.
- Die App ist werbefrei und verzichtet auf Ingame-Käufe.

Kosmo & Klax: Baumhausparty



Genre: Spiel- und Lernspass für Kinder

System: Android & iOS

Preis: CHF 1.–

FSK: ohne Altersbeschränkung

Pädagogische Einschätzung: ab 4 Jahren

Darum geht's: In abwechslungsreichen Minispielen erleben die Kinder das Abenteuer des neugierigen Eichhörnchens Kosmo und seines besten Freundes Klax.

Darum eignet es sich:

- Motorische Fähigkeiten, Formenwahrnehmung und die Konzentrationsfähigkeit werden gefördert.
- Stressfrei, da das Spiel ohne Zeitdruck und Highscores auskommt.
- Keine Lesekenntnisse sind erforderlich.
- Ruhige Musik und lustige Klangeffekte sorgen für eine positive und motivierende Atmosphäre.
- Die App ist werbefrei und beinhaltet keine Ingame-Käufe.

Lazuli



Genre: Spiel- und Lernspass für Kinder
System: iOS & Microsoft Windows
Preis: CHF 4.–
FSK: nicht geprüft
Pädagogische Einschätzung: ab 4 Jahren

Darum geht's: Die vier Lernspiel-Apps begleiten Kinder ab vier Jahren bis zur zweiten Klasse und fördern auf spielerische Weise mathematisches Denken und das Gedächtnis.

Darum eignet es sich:

- Die App wurde von Künstler*innen, Pädagog*innen und Psycholog*innen entwickelt.
- Wahrnehmung und Konzentration werden gefördert.
- Individuelles Tempo: Kinder können sich so viel Zeit lassen, wie sie brauchen.
- Die Aufgaben sind dem Altersniveau angepasst (4+, 5+, 6+ und 7+).
- Eltern können die Ergebnisse ihrer Kinder in einem gesonderten Bereich nachvollziehen.
- Die App ist werbefrei, datensicher und beinhaltet keine Ingame-Käufe.

6 – 7. Jahren

Minecraft



Genre: Action-Adventure
System: PC, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, iOS & Android
Preis: ungefähr zwischen CHF 6.– - 30.–
FSK: 6
Pädagogische Einschätzung: ab 6 Jahren

Darum geht's: Minecraft ist ein Sandkasten-Spiel, in dem Spieler Ressourcen sammeln und mit unterschiedlichen Blöcken die Spielwelt umgestalten und Gebäude errichten können. Dabei sind der Fantasie und Kreativität kaum Grenzen gesetzt.

Darum eignet es sich:

- Die Grafik ist bunt und niedlich gehalten und zeigt keine expliziten Inhalte.
- In Minecraft können sich kleine und grosse Kinder kreativ austoben. Das Spiel regt dabei die Fantasie und Vorstellungskraft an.
- Die zufällig generierte Welt bietet viel Abwechslung, lädt zum Erkunden ein und hält so die Motivation aufrecht, weil es immer etwas Neues zu entdecken gibt.
- Kinder können hier lernen, ihre Ressourcen zu ordnen und einzuteilen und ihre Projekte voranzuplanen und zu koordinieren.

Das sollte man beachten:

- Das Spiel bietet nicht viele Hilfestellungen und am Anfang könnte das Spielprinzip etwas undurchsichtig sein. Pädagog*innen empfehlen, das Spiel mit dem Kind zusammen zu erforschen und es bei den ersten Projekten zu unterstützen.
- Minecraft hat kein klares Ziel. Spieler können unter Umständen besonders viel Zeit in (umfangreiche) Projekte investieren.
- Im Online-Modus können Kinder auf andere Spieler*innen treffen und mit ihnen chatten. Eltern sollten vorher mit ihren Kindern über das richtige Verhalten im Internet sprechen.
- Im Abenteuer-Modus kämpft man gegen Skelette und andere Monster, die jüngeren Kindern Angst einjagen könnten. Für den Anfang eignet sich daher der Kreativ-Modus.

Yoshi's Crafted World



Genre: Jump & Run

System: Nintendo Switch

Preis: ca. CHF 50.–

FSK: 6

Pädagogische Einschätzung: ab 6 Jahren

Darum geht's: In diesem Spiel taucht ihr ein in eine bunte Welt, die aus Papier und Karton besteht und mit Klebestreifen zusammengehalten wird. Allein oder zu zweit gilt es, mit dem kleinen Dino Yoshi durch die Level zu hüpfen und die Rätsel zu lösen.

Darum eignet es sich:

- Das Spiel ist aufgrund der einfachen Steuerung auch für Einsteiger geeignet.
- Die kreative und witzige Optik lädt zum Entdecken ein.
- Kleine Rätsel und Minispiele fordern die Kinder heraus, ohne sie zu überfordern.
- Verschiedene Modi und versteckte Geheimnisse erhöhen den Wiederspielwert und halten die Langzeitmotivation aufrecht.
- Der lokale Multiplayer für zwei erhöht den Spielspass.
- Das Spiel war Gewinner des Kindersoftwarepreises TOMMI 2019 als bestes Konsolen-Spiel.

Das sollte man beachten:

- Jüngere Spieler*innen könnten davon frustriert werden, wenn sie ein Level nicht auf Anhieb schaffen. Gleichzeitig kann aber so die Frustrationstoleranz geübt werden.

Rug Tales



Genre: Managementspiel

System: PC

Preis: ca. CHF 10.–

FSK: ohne Altersbeschränkung

Pädagogische Einschätzung: ab 6 Jahren

Darum geht's: Die flauschige Teppichwelt von Woolly wurde von einem Wirbelwind zerstört und seine grosse Liebe Bearberry wurde ins Grüne Land geschleudert. Nun müssen Ressourcen gesammelt und alle Gefahren beseitigt werden, um Bearberry zu retten.

Darum eignet es sich:

- Die Geschichte ist kindgerecht, aber nicht langweilig.
- Dank Hilfestellungen wissen Kinder immer, was sie zu tun haben.
- Die Aufgaben werden zunehmend komplexer, aber nicht zu schwierig.
- Taktisches Denken und langfristiges Planen werden gefördert.
- Level können wiederholt werden, um mehr Sterne zu kassieren: Das erhöht den Wiederspielwert und steigert die Langzeitmotivation.
- Das Spiel wurde mit dem Kindersoftwarepreis TOMMI als bestes PC-Spiel 2019 ausgezeichnet.

8. – 12. Jahren

The Legend of Zelda: Link's Awakening (Remake)



Genre: Action-Adventure

System: Nintendo Switch

Preis: ca. CHF 50.–

FSK: 6

Pädagogische Einschätzung: ab 8 Jahren

Darum geht's: Nach einem Sturm sinkt Links Boot und er findet sich auf der mysteriösen Insel Cocolint wieder. Um die Insel wieder verlassen zu können, muss er den Windfisch wecken. Dafür müssen acht Musikinstrumente gefunden werden, die auf der ganzen Insel versteckt sind.

Darum eignet es sich:

- Das Spiel ist einsteigerfreundlich und stets überschaubar.
- Die Steuerung ist einfach und schnell zu erlernen.
- Die niedliche Optik lässt auch die Gegner nicht unheimlich erscheinen.
- Die Rätsel werden zunehmend komplexer, aber nicht überfordernd.
- Im Kreativmodus kann man seiner Fantasie freien Lauf lassen.

Das sollte man beachten:

- Um die Geschichte zu verstehen, wird Lesekompetenz vorausgesetzt.

Die Sims 4



Genre: Lebenssimulation

System: PC, Mac, PlayStation, Xbox

Preis: ca. CHF 33.–

FSK: 6

Pädagogische Einschätzung: ab 10 Jahren

Darum geht's: In die Sims 4 können Spieler eigene Charaktere und ganze Familien erstellen, Häuser bauen und dekorieren und ihre Sims durch die Welt steuern. Dabei müssen im Alltag auf die unterschiedlichen Bedürfnisse und Wünsche der Sims geachtet werden.

Darum eignet es sich:

- Die individuelle Gestaltung der Sims und der Häuser fördert die Kreativität der Kinder.
- Das Spiel schreibt keine Geschichte vor, so sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.
- Kinder bekommen spielerisch einen Eindruck davon, wie es ist, einen Haushalt zu führen, Verpflichtungen nachzugehen und verantwortungsvoll mit Geld umzugehen.
- Nacktheit wird verpixelt, sexuelle Handlungen sind stilisiert.
- Es werden viele Themen angeschnitten, die als Anknüpfungen für weitere Gespräche zwischen Eltern und Kind dienen können.

Das sollte man beachten:

- Die unterschiedlichen Funktionen könnten komplex erscheinen und schnell unübersichtlich werden. Daher bietet es sich an, das Spiel gemeinsam mit dem Kind zu erforschen.
- Die Sims können sterben – unter Umständen auch auf grausame Art (bspw. Durch Verbrennen oder Ertrinken). Dies könnte jüngeren oder sensiblen Kindern Angst machen.
- Das Spiel hat kein definiertes Ende und kann somit schnell zum Zeitfresser werden.
- Die Sims 4 ist nur das Grundspiel - zusätzlich gibt es noch viele Erweiterungen. Das könnte sehr schnell sehr teuer werden.

Anno 1800



Genre: Aufbaustrategie

System: PC

Preis: ca. CHF 50.–

FSK: 6

Pädagogische Einschätzung: ab 10 Jahren

Darum geht's: In Anno 1800 gilt es, Inseln zu besiedeln, Gebäude zu errichten und auf die Bedürfnisse seiner Untertanen einzugehen. Mit KI-Gegnern kann man Handelsbeziehungen eingehen oder aber den Konkurrenzkampf in einer militärischen Konfrontation austragen.

Darum eignet es sich:

- Das komplexe System von Anno 1800 fördert strategisches Denken und taktische Planung.
- Für die komplexen Inhalte gibt es genügend Hilfestellungen, sodass Kinder immer einen Anhaltspunkt haben.
- Die Fähigkeiten, Zusammenhänge zu erkennen und Geduld können erlernt werden.

Das sollte man beachten:

- Die zunehmende Komplexität und die Verantwortung können bei Kindern zu Überforderung führen.
- Eine hohe Aufmerksamkeitsspanne und Lesekompetenz werden vorausgesetzt.
- Es erfordert viel Geduld, sich in die komplexen Strukturen einzufinden.
- Anno 1800 hat zwar ein historisches Setting, ist aber nicht in allen Bereichen historisch korrekt. Dies könnte unter Umständen zu einer verfälschten Wahrnehmung führen.

Forager



Genre: Rollenspiel

System: PC, PlayStation & Nintendo Switch

Preis: ca. CHF 20.–

FSK: 3

Pädagogische Einschätzung: ab 10 Jahren

Darum geht's: Um eine eigene Siedlung zu erbauen, muss der Spieler*in verschiedene Ressourcen abbauen, Pflanzen züchten und sich um Tiere kümmern. Um den Abenteuerdurst zu stillen, kann er sich in Dungeons (Quests) im Kampf gegen Monster beweisen.

Darum eignet es sich:

- Das Spielprinzip ist einfach und schnell verständlich.
- Die Grafik ist bunt und niedlich und zeigt keine expliziten Inhalte: Werden Tiere oder Monster getötet, so verschwinden sie einfach.
- Die Spieler haben unterschiedliche Möglichkeiten, ihr Dorf auszubauen und ihre Fähigkeiten zu erweitern, was für die richtige Motivation sorgen könnte.
- Das Spiel hat das Potenzial, den Spieler*in in ein entspanntes Flow-Erlebnis zu versetzen.

Das sollte man beachten:

- Das teils sehr repetitive Gameplay kann ungeduldige Spieler stressen.
- Das Flow-Erlebnis kann dazu führen, dass es für Kinder schwierig wird, das Spiel wegzulegen.

Ähnliche Spiele: Stardew Valley, Harvest Moon

Paper Mario: Origami King



Genre: Rollenspiel

System: Nintendo Switch

Preis: ca. CHF 60.–

FSK: 6

Pädagogische Einschätzung: ab 10 Jahren

Darum geht's: Prinzessin Peach wurde vom Origami-König entführt. Nun liegt es an Mario, die Prinzessin zu befreien und die Papierwelt zu retten, bevor der König alle Lebewesen zu Origami falten kann. Die Paper-Mario-Reihe bietet im Vergleich zu den klassischen Super Mario Jump'n'Run Spielen mehr Rollenspiel-Elemente.

Darum eignet es sich:

- Bunte Welt und niedliche Charaktere, die mit viel Liebe zum Detail gestaltet wurden.
- In den abwechslungsreichen Gebieten gibt es viel zu entdecken und auch versteckte Orte, Geheimnisse und Sammelobjekte sollten für die nötige Motivation sorgen.
- Auf die Darstellung expliziter Inhalte wird verzichtet und Kämpfe und Gewalt sind stark abstrahiert.

Darauf sollte man achten:

- Besonders die rundenbasierten Kämpfe und die Bosskämpfe können für jüngere oder unerfahrene Spieler*innen herausfordernd sein und zu Frustration und Ernüchterung führen. Es bietet sich an, das komplexe Kampfsystem mit den Kindern gemeinsam zu erforschen und gegebenenfalls auszuheilen.

12. – 14. Jahren

Outer Wilds



Genre: Adventure

System: PC, Playstation & Xbox

Preis: ca. CHF 20.–

FSK: 7

Pädagogische Einschätzung: ab 12 Jahren

Darum geht's: Der Spieler*in schlüpft in die Rolle eines Astronauten, um den Mysterien seines Sonnensystems auf den Grund zu gehen. Dabei müssen Planeten erforscht und Rätsel gelöst werden, während man in einer Zeitschleife von etwa 20 Minuten feststeckt und nach jedem Durchlauf an seinen Startpunkt zurückgesetzt wird.

Darum eignet es sich:

- Die unterschiedlichen Planeten und die grosse Freiheit laden zum Erkunden ein.
- Kinder können hier lernen, dass sie an einer Sache dranbleiben müssen, um an ihr Ziel zu gelangen.
- Kompetenzen werden gefördert: Kinder lernen durch Ausprobieren und Ziehen Schlüsse aus ihren Fehlern.
- Mit jedem Durchlauf lernt man etwas Neues dazu, was die Motivation anregen sollte, und die Mühen werden belohnt.
- Die Rätsel fördern logisches Denken und die Fähigkeit, Zusammenhänge zu erkennen.
- Obwohl man am Ende jeder Zeitschleife stirbt, gibt es keine expliziten Inhalte wie Blut oder Leichen.

Das sollte man beachten:

- Die Steuerung des Raumschiffes könnte für medienunerfahrene Kinder etwas zu komplex sein.
- Ein Durchlauf dauert in etwa 20 Minuten: Dieser Zeitdruck kann Kinder stressen.
- Bei einigen Spielern kann das Spielprinzip zu Frust führen, da man immer wieder «von vorne» anfangen muss.
- Trotz Comic-Look gibt es Szenen, die sehr aufregend sind und jüngeren Kindern etwas Angst machen könnten – etwa, wenn sie mit ihrem Raumschiff durch Tornados fliegen oder den tiefen Ozean, in dem ein Monster hausen soll, erforschen.

Ähnliche Spiele: Portal

It takes two**Genre:** Action-Adventure**System:** Windows, PlayStation, Xbox, Nintendo Switch**Preis:** ca. CHF 40.–**FSK:** 12**Pädagogische Einschätzung:** 12

Darum geht's: Zwei Spieler schlüpfen in die Rollen des Ehepaares Cody und May, welche sich scheiden lassen wollen.

Als Sie dies ihrer kleinen Tochter Rose mitteilen, versucht diese, mit ihren beiden Puppen, welche wie ihre Eltern aussehen, deren Beziehung durch Spielen zu reparieren.

Kurz darauf finden sich Cody und May in den Körpern der Puppen gefangen wieder und müssen durch Zusammenarbeit viele Aufgaben gemeinsam lösen, um ihre Ehe doch noch zu retten und Rose zu erreichen.

Darum eignet es sich:

- Der Zwei Spieler Modus ist ideal, um ihr Kind zu begleiten.
- Dadurch, dass Level nur zu zweit gelöst werden können, wird die Kompetenz mit anderen zusammenzuarbeiten gefördert.
- Die Rätsel fördern logisches Denken und die Fähigkeit, Zusammenhänge zu erkennen.
- Das Spiel fördert durch seine Handlung, Streitigkeiten zu überwinden und stattdessen, gemeinsam Lösungen zu finden.
- Da man sich miteinander austauschen muss, um in den Leveln voranzukommen, wird die Kommunikationsfähigkeit geschult.

Das sollte man beachten:

- Das Spiel behandelt das Thema Scheidung und Streit zwischen den Eltern, dies könnte manche Kinder überfordern.
- Während dem Spiel, werden Cody und May immer wieder von vermenschlichten Formen ihrer alten Besitztümer für ihren Umgang mit Rose kritisiert. Das könnte bei Kindern dazu führen, diese auf Sich zu beziehen.
- Die vielen Spielmechaniken, die es braucht, um die Rätsel zu lösen, können manche Kinder überfordern.
- Das Spiel könnte für das Kind suggerieren, dass es seine Aufgabe ist, die Beziehung der Eltern zu reparieren und es so unter Druck setzen.
- Der Umgang und die Lösung mit der Scheidungsthematik in dem Spiel ist nicht für jede Familie ideal.

Ähnliche Spiele: Unravel 2

Legend of Zelda: Breath of the Wild**Genre:** Action-Adventure**System:** Nintendo Switch, Wii U**Preis:** ca. CHF 90.–**FSK:** 12**Pädagogische Einschätzung:** 12

Darum geht's: Nachdem die Welt von Hyrule von Ganon verheert wurde, erwacht der Held Link 100 Jahre später im Tempel des Lebens wieder auf, doch leider fehlen ihm seine Erinnerungen. Link bricht auf die offene Spielwelt von Hyrule auf, um seine Erinnerungen zurückzuerlangen, sowie die vier von Ganon verdorbenen Titanen wieder zu befreien, diesen endgültig zu besiegen und Prinzessin Zelda aus dem Schloss Hyrule zu befreien, wo Sie sich und Ganon versiegeln konnte.

Darum eignet es sich:

- Die riesige Open-World lädt zum Erkunden ein.
- Im Laufe des Spiels schaltet man immer mehr Fähigkeiten frei, welche die zahlreichen Bosskämpfe und Rätsel erleichtern, aber nicht für diese notwendig sind.
- Durch die Möglichkeit, alle Aufgaben jederzeit lösen zu können, wird jeder Spieldurchlauf individuell und gestattet es dem Kind sich selbst Ziele zu setzen.
- Das Sammeln von Materialien in der Spielwelt erlaubt es seine Ausrüstung zu verbessern.
- Viele kleine Nebenaufgaben erhöhen den Spielwert.

Das sollte man beachten:

- Das Spiel legt seinen Hauptfokus auf die offene Spielwelt, dadurch rückt die Hauptgeschichte eher in den Hintergrund.
- Die Grösse der Spielwelt könnte einige Kinder überfordern.
- Die Grösse der offenen Spielwelt, bedeutet teils lange Reisezeiten im Spiel.
- Das Fehlen eines vorgegeben Handlungsfaden könnte Kinder eventuell demotivieren.
- Waffen & Schilde können im Kampf zerbrechen und das Spiel setzt daher voraus, dass man gut mit seinen Ressourcen umgeht.

Legend of Zelda: Tears of the Kingdom



Genre: Action-Adventure

System: Nintendo Switch

Preis: ca. CHF 70.–

FSK: 12

Pädagogische Einschätzung: 12

Darum geht's: Einige Jahre nachdem Ganon in Breath of the Wild besiegt wurde, erkunden der Held Link und Prinzessin Zelda ein Gewölbe unter dem Schloss Hyrule. Dort finden Sie Überreste einer alten Zivilisation, während eines Kampfes mit der Mumie Ganondorfs, verliert Link seinen Arm und das Schloss beginnt in den Himmel zu steigen. Zahlreiche fliegende Inseln, uralte Ruinen und sich auftuende Abgründe müssen nun von Link mit Hilfe seines neuen magischen Arms erkundet und gemeistert werden, um Hyrule erneut vor dem Untergang zu retten.

Darum eignet es sich:

- Der magische Arm und dessen Fähigkeiten können für kreative Problemlösung eingesetzt werden.
- Das sogenannte «PurahPad» bietet eine Datenbank im Spiel, welche schnellen Zugriff auf Informationen über Charakter, Orte und Gegenstände bietet, welchen man im Spiel begegnet.
- Das Sammeln von Materialien in der Spielwelt erlaubt es seine Ausrüstung zu verbessern.
- Viele kleine Nebenaufgaben erhöhen den Spielwert.
- Die vielseitigen Möglichkeiten Aufgaben mithilfe der vielen Werkzeuge zu lösen, belohnt kreatives vorgehen.

Das sollte man beachten:

- Das Spiel legt seinen Hauptfokus auf die offene Spielwelt, dadurch rückt die Hauptgeschichte eher in den Hintergrund.
- Die Menge an Fähigkeiten, und Werkzeugen kann zu Spielbeginn recht erschlagend sein.
- Die Grösse der offenen Spielwelt, bedeutet teils lange Reisezeiten im Spiel.
- Waffen & Schilde können im Kampf zerbrechen und das Spiel setzt daher voraus, dass man gut mit seinen Ressourcen umgeht. Zusätzlich muss man Batterien und Sonanium finden, um einige Werkzeuge zu benutzen.
- Es wurden Teile der Breath of the Wild Spielwelt wiederverwendet, dies könnte den Entdeckerdrang einiger Kinder etwas dämpfen.

Quelle

<https://www.gamestar.de/artikel/ratgeber-fuer-eltern-die-bsten-spiele-fuer-kinder.3352033.html>