



DIGITALE SPIELE

Empfehlungen & Elterntipps

IMPRESSUM

Medieninhaber und Hersteller: Verein WIENXTRA in Kooperation mit Stadt Wien – Bildung und Jugend.
Verlags- und Herstellungsort: Wien, August 2022. F.d.l.v.: Sonnja Altrichter. Redaktion: Claudia Bayerl.
Fotos: Heidrun Henke, NEOS (Christoph Wiederkehr), unsplash.com, beige stellt. Grafik: Barbara Stöhr.
Druck: Walla, 1050 Wien

LIEBE ELTERN!

Digitale Spiele faszinieren und sind ein wichtiger Bestandteil im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Sie bereichern die Entwicklung junger Menschen und fördern viele wichtige Fähigkeiten.

Nichtsdestotrotz können sie eine Herausforderung in der Erziehung darstellen. Viele Eltern fragen sich, auf welche Faktoren sie bei der Auswahl der Spiele achten sollen, welche Spiele die Entwicklung ihrer Kinder tatsächlich fördern oder auch wie lange die Spieldauer tatsächlich dauern sollte.

In dieser Broschüre finden Sie dafür Anregungen, Tipps und Empfehlungen von Spielpädagog_innen der WIENXTRA-Spielebox.

So wollen wir Sie bei allen Fragen und Bedenken rund um digitale Spiele unterstützen und Ihnen eine Hilfestellung für den Umgang mit dem Nutzungsverhalten Ihrer Kinder bieten.

Viel Freude beim Durchstöbern!

Ihr

CHRISTOPH WIEDERKEHR

Vizebürgermeister, Stadtrat für Jugend und Bildung



INHALT

- 3 VORWORT

- 6 KEINE ANGST VOR DIGITALEN SPIELEN IM KINDERZIMMER
- 8 ÜBERSICHT AM MARKT
- 11 JUGENDSCHUTZ
- 13 PLAY & SMILE!
- 15 WAS TUN BEI FRUST?

- 16 SPIELE AB 4 JAHREN
- 17 DIE OLCHIS – BAUE DEN MÜLLTURM
- 17 JUST DANCE
- 18 KOMM MIT RAUS, ENTDECKERMAUS!
- 18 PAW PATROL

- 19 SPIELE AB 6 JAHREN
- 20 ALBA: A WILDLIFE ADVENTURE
- 20 MARIO PARTY SUPERSTARS
- 21 SUPER-MONKEY-BALL: BANANA MANIA

- 22 SPIELE AB 8 JAHREN
- 23 FAMILY TRAINER
- 23 KEYWE
- 24 MOVING OUT!
- 24 OMNO
- 25 ONE HAND CLAPPING
- 25 RING FIT TRAINER

- 26 SPIELE AB 10 JAHREN
- 27 EL HIJO
- 27 SACKBOY: A BIG ADVENTURE
- 28 SPIELESTUDIO
- 28 WARIOWARE: GET IT TOGETHER!

- 29 SPIELE AB 12 JAHREN
- 30 RAFT
- 30 SPIRITFARER
- 31 STRAY

INTRO

Die WIENXTRA-Spielebox ist Österreichs größter Brettspielverleih mit 8.000 Brettspielen zum Ausprobieren und kostengünstig Ausborgen – für alle spielbegeisterten Menschen in Wien, die etwas Neues ausprobieren möchten oder alte Lieblinge wiederentdecken wollen.

KEINE ANGST VOR DIGITALEN SPIELEN IM KINDERZIMMER: 7 Fragen und Antworten

1. Warum sind digitale Spiele wertvoll?

Wie alle Spiele fördern auch digitale Spiele die Fähigkeiten unserer Kinder. Sie regen zum Experimentieren und Lernen an. Kindern schlüpfen mit Spielen in unterschiedliche Rollen und proben das Erwachsensein in einem geschützten Rahmen. Oft erfüllen Spiele auch einfach nur den Zweck, Spaß zu haben und sich zu entspannen.

Tipp: Lassen Sie sich von der Spielfreude anstecken und spielen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind. Dadurch lernen Sie die Welt kennen, in die Ihr Kind gerne eintaucht und verstehen das Spielverhalten besser.

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

Ja. Auch wenn Kinder die Bedienung technischer Geräte meistens alleine sehr gut beherrschen, ist ein reifer Umgang mit den Spielinhalten ein langer Lernprozess.

- Gemeinsame Gespräche mit Ihrem Kind über Spiel, Realität und Spielerlebnisse
- Schutz und Kontrolle durch gemeinsame Regeln
- Das Spielen sollte andere Aktivitäten nicht verdrängen
- spielebox.at, bupp.at, spieleratgeber-nrw.de, Rat auf Draht ☎ 147, Familienberatungsstelle ☎ 0800 240 262, saferinternet.at



Sie unterstützen Ihr Kind bei diesem Prozess. Stark beworbene Spiele orientieren sich an Verkaufszahlen und entsprechen möglicherweise nicht Ihren Werten. Achten Sie bei der Spieleauswahl auf die Bedürfnisse Ihres Kindes.

Tipp: Gemeinsame Gespräche mit Ihrem Kind über Spiel und Realität – was sie verbindet und unterscheidet – und das kritische Hinterfragen von Ungereimtheiten unterstützen den Erwerb von Medienkompetenz.

3. Ich habe keine Ahnung von digitalen Spielen, wie kann ich mein Kind trotzdem begleiten?

Sie unterstützen Ihr Kind beim Umgang mit Spielen, indem Sie Interesse für die Spielerfolge und Schwierigkeiten zeigen. Das stärkt die Beziehung zwischen Ihnen und Ihrem Kind und auch dessen Selbstbewusstsein.

Tipp: Auch wenn Sie nicht mit Ihrem Kind spielen, besprechen Sie gemeinsam die Spielerlebnisse. So wird das Spielen zum Schlüssel, um an den Erfahrungen Ihrer Kinder teilzuhaben.

4. Wie kann ich mein Kind vor negativen Aspekten des Spielens schützen?

Wenn es darum geht, wie lange und was gespielt werden darf, brauchen jüngere Kinder Ihre Begleitung. 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.

5. Wie lernt mein Kind ein gesundes Freizeitverhalten?

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

Tipp: Achten Sie darauf, dass das Spielen andere Aktivitäten nicht verdrängt wie Bewegung in der Natur, Freund_innen treffen, Fantasie und Kreativität erleben.

6. Welche Spiele sind gut für mein Kind?

Kinder kennen oft nur ein paar wenige prominente Spielertitel. Doch abseits von Bestsellern oder den im Freundeskreis beliebten Spielertiteln gibt es viele andere Spiele, die Spaß machen!

Tipp: Nutzen Sie unabhängige Angebote für Spielertipps wie spielebox.at, bupp.at und spielertatgeber-nrw.de

7. 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 AM MARKT

Welches Spielgerät eignet sich für wen?



DESKTOP-COMPUTER VERSCHIEDENER BETRIEBSSYSTEME

Die meisten Spiele werden für das Betriebssystem „Windows“ entwickelt, aber auch für andere Systeme gibt es eine große Auswahl an aktuellen Spielen. Da immer mehr Desktop-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, Epic-Store, gog.com, uPlay und Windows Store.

Preis: inklusive Monitor ab ca. 1.000€



MICROSOFT XBOX SERIES X/S

Mit der neuen Generation ihrer TV-gebundenen Spielekonsolen richtet sich Xbox an verschiedene Zielgruppen. Series X: Leistungsstark, groß, inklusive Disclaufwerk. Series S: Weniger leistungsstark, transportabel, ohne Disclaufwerk. Je nach Konsole braucht es also mehr oder weniger Platz im Wohnzimmer. Spiele für die Series S sind nur im Xbox-Shop erhältlich. Fast alle Spiele der früheren Konsolengenerationen lassen sich auch auf den Series X/S spielen.

Preis: Xbox Series X ab 500€,
Xbox Series S ab 290€



NINTENDO SWITCH

Die Nintendo Switch ist eine Hybrid-Konsole. Mittels Docking-Station lässt sie sich an den Fernseher anschließen, durch den großen Bildschirm ist sie aber auch eine vollwertige tragbare Konsole. Die Controller - Joy Cons genannt - funktionieren auch kabellos per Funk. Dadurch ermöglicht die Konsole Spiele mit bis zu vier Spieler_innen zu spielen, die jeweils einen eigenen Joy Con benutzen. Achtung - die „Lite“-Version ist eine reine Handheld-Konsole, bei der die Controller nicht abnehmbar sind. Es gibt daher auch einige Spiele, die auf dieser Version der Konsole nicht funktionieren. Die „Switch“ zeichnet sich durch viele kinder- und familienfreundliche Spiele aus.

Preis: ab 290€



SONY PLAYSTATION 5

Die Sony PlayStation 5 ist eine Spielkonsole, die an den Fernseher angeschlossen wird. Die Konsole ist mit fast allen Spielen und Peripheriegeräten für die PS4 (außer dem Controller) kompatibel. Will man mit Freund_innen gemeinsam online spielen, ist eine kostenpflichtige PlayStation Plus Mitgliedschaft erforderlich. Die „Playstation 5 Digital Edition“ ist eine billigere Variante der Konsole, die über kein Laufwerk verfügt. Hier können Spiele nur digital gekauft werden.

Preis: PS5 ab 499€,
PS5 Digital Edition ab 399€



TABLETS UND SMARTPHONES

Tablets und Smartphones zählen mittlerweile zu den beliebtesten Spielgeräten. Es gibt zahlreiche unterschiedliche Geräte und Hersteller, aber „Android“ und „iOS“ sind die Betriebssysteme, die am meisten verbreitet sind. Jedes System und jede Plattform hat einen eigenen Store, in dem Apps und somit auch Spiele gekauft werden können. „Kostenlose“ Apps finanzieren sich oft durch Werbung oder durch weitere Zahlungsaufforderungen während des Spielens. Achten Sie darauf, bei Geräten, die Ihr Kind verwendet, Guthaben-Karten als einzige Bezahlmethode einzusetzen. So hat Ihr Nachwuchs keinen Zugriff auf hinterlegte Konten oder Kreditkarten.

Stand August 2022
Alle Angaben ohne Gewähr.

JUGENDSCHUTZ

Sicher spielen

Im österreichischen Jugendschutz ist geregelt, dass Verkäufer_innen und Vertrieber_innen verschiedener Medien diese kennzeichnen müssen.

Nur so kann geregelt 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 ausgewiesen 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.

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 Spielhülle ausschließlich die deutsche Kennzeichnung vermerkt ist.

Achtung: Spiele, die online gekauft werden, haben oft nur eine USK-Kennzeichnung auf der Hülle. Die PEGI-Kennzeichnung ist aber immer auf der Spieldisc selbst zu finden. Wer sich vor dem Kauf informieren möchte, sollte auf → pegi.info nach dem fragten Spieltitel suchen.



- Unbedenklich ab 3 Jahren.
- Unbedenklich ab 7 Jahren.
- Unbedenklich ab 12 Jahren.
- Unbedenklich ab 16 Jahren.
- Für Erwachsene.

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 Bewertungssysteme geben keine Auskunft über die tatsächliche Spielbarkeit!

Tipp: Pädagogisch begründete Altersempfehlungen finden Sie auf:

→ spielebox.at

→ bupp.at

→ spielerratgeber-nrw.de



PLAY & SMILE!

Wie beeinflussen sich Games und Gefühle gegenseitig?

Wir spielen, weil wir uns davon gewisse Emotionen erhoffen – Freude, Stolz, Aufregung und vieles mehr. Aber wenn nicht alles nach den eigenen Wünschen läuft, trüben Frust, Trauer und Wut das Spielerlebnis. Und dabei ist es egal, ob wir Uno spielen oder Mario Kart.

Das Spielen eröffnet einen Experimentierraum, in dem wir Strategien ausprobieren, Neues kennenlernen und unsere Fähigkeiten verbessern können. Spiele geben uns Möglichkeiten, die wir im realen Leben oft nicht haben. Hier können wir allmächtig sein, Entscheidungen immer wieder neu treffen oder auch rückgängig machen und unsere Kreativität fast unbegrenzt ausleben.

- Frust vermeiden durch gemeinsam definierte Spieldauer
- Glückshormone durch Bewegung: „Bewegte“ Games mit Ausdauer und Körperkraft spielen
- Geschichten erleben durch vorausgewählte Spiele und über das Erlebte nach dem Spiel reden
- Gemeinsames Spielen fördert Sozialkompetenzen

INTERESSANTE ASPEKTE ZUM WECHSELSPIEL ZWISCHEN GAMES UND GEFÜHLEN

Das Flow-Prinzip

Digitale Spiele werden so entwickelt, dass sie die Spielenden lange vor dem Bildschirm fesseln. Das funktioniert durch das Flow-Prinzip. Wenn Spieler_innen vor Herausforderungen gestellt werden, die zu schwierig sind, kommt schnell Frust auf. Sind die Aufgaben viel zu einfach, dann setzt schnell Langeweile ein. Games setzen daher oft auf den „Flow“, den goldenen Bereich, der sich in der Mitte dieser beiden Extreme befindet. Mittels Schwierigkeitsgraden oder Prozessen, die im Hintergrund laufen, werden die Herausforderungen an die Fähigkeit der Spieler_innen angepasst.

Tipp: Bestimmen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind bestimmte Ziele. Wenn diese erreicht sind, neigt sich die Spielzeit dem Ende zu. So verhindern Sie, dass nach einer beliebig festgelegten Spielzeit der große Frust einsetzt, weil kurz vor einer großen Belohnung der Controller weggelegt werden muss.

Glückshormone

Endorphin, Dopamin und Co. werden aktiviert, wenn wir etwas Aufregendes erleben, ein Ziel erreichen oder uns einfach Zeit für uns nehmen. In der Kindheit sollte es einen Ausgleich zwischen Aufgaben (Schul-Aufgaben, Hausarbeit und Co.) und Freizeitbeschäftigungen geben. Bei Spiel und Spaß tanken Kinder neue Energien, schütten Glückshormone aus und können ihre Freude auch mit anderen teilen.

Tipp: Viele Glückshormone werden ausgeschüttet, wenn wir Sport treiben oder uns bewegen. Deswegen finden Sie in dieser Broschüre einige „bewegte“ Games, bei denen Ausdauer und Körperkraft gefragt sind.

Geschichten erleben

Spielwelten sind Experimentierräume. Oft erzählen Spiele auch Geschichten, die sich immer wieder erleben lassen. Einige Games ermöglichen es den

Spielenden, sich mit den Figuren zu identifizieren oder verschiedene Enden der selben Geschichte zu erleben. So können sich Kinder mit den Figuren freuen, mitzittern oder auch traurige Erlebnisse verarbeiten. Ähnlich wie mit Büchern lernen Kinder so, ihre eigenen Gefühle zu reflektieren und die erlebte Welt von der realen Welt zu trennen.

Tipp: Informieren Sie sich über (storylastige) Spieltitel, bevor Ihr Kind sie spielen darf. Stehen Sie mit einem offenen Ohr zur Seite, wenn Ihr Kind das Erlebte besprechen und verarbeiten möchte.

Soziale Aspekte

Gemeinsam Spielen macht gleich viel mehr Spaß! Versuchen Sie sich für gemeinsame Spielrunden Zeit zu nehmen oder organisieren Sie eine_n Spielpartner_in. Kinder definieren sich über ihre Interessen und finden oft auch durch Gemeinsamkeiten neue Freund_innen. Das gemeinsame Erleben und der inhaltliche Austausch über das Spiel lässt Kinder und Jugendliche auch viele Sozialkompetenzen lernen.

Tipp: Je jünger die Kinder sind, umso wichtiger ist es, dass sie beim Spielen begleitet werden. So erleben Sie Freudenmomente gemeinsam mit Ihrem Kind und können auch bei Frust schnell reagieren.

WAS TUN BEI FRUST?

Hilfreiche Tipps

Frustgefühle begleiten uns schon von frühester Kindheit an. Wenn wir den Spielplatz zu früh verlassen müssen oder kein Eis bekommen, obwohl wir es uns wünschen, werden wir schnell traurig oder wütend.

Frust entsteht, wenn uns etwas verwehrt wird, auf das wir uns gefreut haben. So ist es auch immer wieder in Spielsituationen der Fall, egal ob analog oder digital. Diese Gefühle sind natürlich. Der Umgang mit Frust ist ein wichtiger Lernprozess, bei dem Ihr Kind Unterstützung braucht.

TIPPS ZUM UMGANG MIT FRUSTRIERENDEN SITUATIONEN

Beachten Sie die Frustrationstoleranz Ihres Kindes

Digitale Spiele setzen ein gewisses Maß an Frustrationstoleranz voraus. Bevor Sie zuhause digitale Spiele anbieten, sollten Ihre Kinder bereits ein paar Strategien zum Umgang mit dem eigenen Frust kennen.

Ein offenes Ohr haben

Lassen Sie Ihr Kind mit den Frustgefühlen nicht allein. Zeigen Sie Interesse an den Themen und der Situation, die Ihr Kind gerade beschäftigt. Versuchen Sie gemeinsam in Worte zu fassen, woher der Frust kommt und was das Kind am meisten stört. Vielleicht ergibt sich allein schon dadurch ein Lösungsansatz.

Finden Sie gemeinsam eine Lösung

Überlegen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind, wie Sie die Herausforderung bewältigen können. Vielleicht klappt es ja beim nächsten Versuch.

- Frustrationstoleranz Ihres Kindes beachten
- Ein offenes Ohr haben
- Gemeinsam Lösungen finden
- Frustrierende Situationen vermeiden
- Mit gutem Beispiel vorangehen

Wenn der Frust dennoch weiterhin besteht, lernt das Kind, dass auch die Eltern nicht immer eine Lösung haben. Dann ist es weniger schlimm, dass es selbst auch keinen Weg gefunden hat.

Nehmen Sie Abstand von der frustrierenden Herausforderung

Bieten Sie Ihrem Kind an, eine kurze Pause einzulegen und den Kopf mit etwas Anderem zu beschäftigen. Das kann auch eine gemeinsame Unternehmung sein. Bieten Sie Ihrem Kind etwas an, bei dem es andere Kompetenzen braucht als in der frustrierenden Situation - Bewegung, etwas Kreatives, Denksport etc.

Gehen Sie mit gutem Beispiel voran

Zeigen Sie Ihrem Kind, wie Sie frustrierende Situationen lösen. Bekräftigen Sie es in dem Wissen, dass Verlieren, Scheitern und Grenzen zum Leben dazugehören.

AB 4 JAHREN

In diesem Alter sollten Sie Ihr Kind bei den Spielerlebnissen begleiten. Mit Unterstützung fällt jungen Kindern der Einstieg in digitale Spiele noch leichter und die Erlebnisse und Emotionen können gemeinsam besprochen werden. Einige der vorgestellten Spiele haben eine kurze Spieldauer und lassen sich auch in kurzen Spielphasen erleben.

ab 4



DIE OLCHIS - BAUE DEN MÜLLTURM

Plattformen:

Android, iOS
Für 1 Spielende_n

Wer baut den höchsten Müllturm? Telefonzelle, Autoreifen, Pizzaschachteln und Co. müssen in diesem Spiel zu einem möglichst hohen Turm gestapelt werden. Mit einfachen Wisch-Bewegungen setzen die Spielenden immer mehr Gegenstände aufeinander. Nur mit viel Geschick und Planung bleibt der Turm auch stehen. Sobald aber Baumeister Hammer versucht, den Turm zum Einsturz zu bringen, müssen die Spieler_innen den Bösewicht mit Schlamm bewerfen, um ihn zu vertreiben. Das Spiel hat keine tiefgehende Spielgeschichte, dennoch macht es großen Spaß den eigenen Highscore immer wieder zu verbessern und neue riesige Türme zu bauen.

ab 4



JUST DANCE 2022



Plattformen:

NintendoSwitch, PS4/5, Xbox One/Series
Für 1-6 Spielende

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. Für Abwechslung sorgen der Fitness-Modus oder der Kinder-Modus mit leichteren Choreografien und bekannten Songs und viele weitere Spielvarianten. Hier lassen sich digitale Spiele mit viel Bewegung verbinden und begeistern so alle Generationen.

Achtung: In der aktuellen Konsolengeneration wird keine Kamera mehr unterstützt. Die Tanzenden müssen einen Controller oder ein Smartphone mit installierter Just Dance-App in der Hand halten.

ab 4



KOMM MIT RAUS, ENTDECKERMAUS!

Plattformen: Android, iOS, PC (Windows, Mac, Linux), Nintendo Switch, Xbox One/Series
Für 1 Spielende_n

Genauso wie im gleichnamigen Kinderbuch begleiten wir hier die Maus auf ihren Abenteuern durch Wald, Teich und Wiese. Die kleine Maus entdeckt auf ihren Ausflügen heimische Flora und Fauna und lernt einiges über sie. Die Steuerung ist sehr simpel. Die Spielenden führen die Maus nach links und rechts und können sich mit einer Lupe verschiedene Tiere und Pflanzen genauer ansehen. Die Tiere bewegen sich kurz und geben auch Laute von sich. So lernen auch kleine Kinder Tierrufe wilder Tiere kennen. Da die Texte nicht vorgelesen werden, sollte eine erwachsene Person beim Spielen unterstützen und vorlesen.

ab 4



PAW PATROL: MIGHTY PUPS – RETTET DIE ABENTEUERBUCHT

Plattformen: Nintendo Switch , PC (Windows), PS4/5, Xbox One/Series
Für 1-2 Spielende

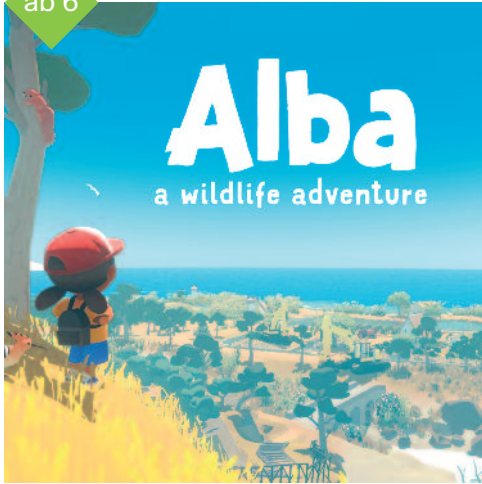
Junge Fans der TV-Serie treffen in diesem kurzen Spiel auf ihre Lieblingsheld_innen. Bis zu zwei Spieler_innen steuern die Fellfreunde in verschiedenen Minigames, um Tieren und Menschen in Not zu helfen. Das Spiel kommt gänzlich ohne Texte aus und spricht durch seine kurze Spieldauer eher jüngere Spielende an. In der offenen Spielwelt gibt es viel zu entdecken und genug Zeit, um die Steuerung kennen zu lernen. Besonders junge Kinder freuen sich, selbst einmal in die Held_innenrolle zu schlüpfen und Tiere zu retten. Das ist sicher die Stärke dieses Spiels.

Achtung: Am PC braucht es einen Controller zum Spielen, die Tastatur wird nicht unterstützt.

AB 6 JAHREN

In diesem Alter sind Kinder eigenständiger und meistern viele motorische Aufgaben schon ganz alleine. Sie können Ihr Kind trotzdem beim Spielen unterstützen, indem Sie ihm längere Texte vorlesen oder gemeinsam erste Leseerfahrungen sammeln.

ab 6



ALBA: A WILDLIFE ADVENTURE

Plattformen: iOS, Nintendo Switch, PC (Windows), PS4/5, Xbox One/Series
Für 1 Spielende_n

Die 12-jährige Alba besucht Ihre Großeltern auf einer idyllischen Insel und erfährt, dass ein großes Naturschutzgebiet zerstört werden soll. Sie versucht, den geplanten Bau des Luxus-hotels zu verhindern. Die Spielenden erkunden gemeinsam mit Alba die Fauna und Flora der Insel, sammeln Müll und versuchen, Unterschriften der Anwohner_innen zu sammeln. Vielleicht wird der Bürgermeister dadurch überzeugt, das Hotel nicht zu bauen. In diesem kurzen Spiel sind Lesekenntnisse von Vorteil. Unabhängig davon, macht es einfach nur Spaß, die Insel zu erkunden und Tiere zu beobachten. Kleine Umweltschützer_innen sollten sich das Spiel auf jeden Fall ansehen.

ab 6



MARIO PARTY SUPERSTARS

Plattformen: Nintendo Switch
Für 1-4 Spielende

Auch diese Minispielsammlung bringt fröhliches Gelächter in die Wohnzimmer. Als Daisy, Yoshi und Co. Treten die Spielenden gegen Computergegner oder gegeneinander an und beweisen in verschiedensten Minispielen ihr Können. Für kurze Spielphasen können diese Spiele direkt angewählt werden, wer länger Zeit hat, saust über eines der großen Spielbretter und sammelt Sterne. Minimale Lesekenntnisse sind von Vorteil. Wer die nicht hat, versteht das Spiel dennoch, denn die Aufgaben werden klar vorgezeigt und erklärt. Mario Party Superstars ist das perfekte Spiel, um Gewinnen und Verlieren zu lernen, Frust abzubauen oder sich einfach mal wieder so richtig schiefzulachen. Hier ist für alle was dabei.

ab 6



SUPER MONKEY BALL: BANANA MANIA

Plattformen: Nintendo Switch, PC (Windows),
PS4/5, XBOX One/Series
Für 1-4 Spielende

„Banana Mania“ ist ein Remake der ersten drei Spiele der Super-Monkey-Ball-Reihe. Die Spielenden wählen einen von vier verschiedenen Affen, setzen diesen in einen Ball und müssen viele verschiedene Parcours überwinden. Das Besondere daran ist, dass nicht der Ball gesteuert wird. Mit Tastatur, Controller und Co müssen die Welt und die Bahn so gekippt werden, dass der Ball ans Ziel rollt. Auf der gesamten Strecke sind Bananen verteilt, die Bonuspunkte bringen. In diesem Spiel geht es um Geduld, Fingerspitzengefühl und Spaß – vor allem im Multiplayer-Modus mit vielen Minispielen.

AB 8 JAHREN

Kinder können in den späteren Jahren der Volksschule schon eigenständig spielen. Zusammen mit Freund_innen oder der Familie wird die Spielerfahrung noch wertvoller. Achten Sie nur darauf, dass Ihr Kind noch nicht online (mit Fremden) spielt.

ab 8



FAMILY TRAINER



Plattformen: Nintendo Switch
Für 1-2 Spielende

Family Trainer ist ein Sportspiel, bei dem bis zu zwei Personen gleichzeitig vor dem Fernseher turnen. In verschiedenen Spielmodi können die Spielenden gegeneinander antreten oder Herausforderungen zusammen meistern. Alleine können auch eigene Trainingskurse absolviert werden. Die Sportübungen könnten abwechslungsreicher sein, aber das Spiel punktet vor allem mit dem Multiplayer-Modus.

Achtung: Für jede_n Mitspieler_in braucht es ein komplettes Joy-Con-Paar!

ab 8



KEYWE

Plattformen: Nintendo Switch,
PC (Windows), PS4/5, XBOX One/Series
Für 1-2 Spielende

Zwei neuseeländische Kiwis treffen im Urlaub auf einen überforderten Briefträger und beschließen, ihm zu helfen. Am Postamt warten Briefe und Pakete auf die Vögel, die in möglichst kurzer Zeit bearbeitet werden sollen. Zusätzliche Bonusspiele bringen noch mehr Abwechslung in das Spiel. Auch wenn ein Kiwi alleine das Postamt übernehmen könnte, so ist es zu zweit doch um einiges einfacher und auch lustiger. Mindestens ein Postvogel sollte gut lesen können, um die Anweisungen der Absender_innen zu verstehen. Besonders unterhaltsam ist die Garderobe, in der die Spielenden in neue Federkleider schlüpfen und viele schräge Hüte aufsetzen können.

ab 8



MOVING OUT!

Plattformen: Nintendo Switch, PC (Windows), PS4/5, XBOX One/Series
Für 1-4 Spielende

Kühlschrank, Blumenvase und Klavier – alles kommt auf einen Haufen. In „Moving Out“ sind die Spielenden Teil eines Umzugsunternehmens. In möglichst kurzer Zeit müssen alle Kisten, Gegenstände und auch Tiere in den Lastwagen befördert werden. Ob dabei Fenster zu Bruch gehen, Geister die Häuser heimsuchen oder Kisten in Säure fallen, ist dabei (fast) egal. Dieses chaotische Spiel lässt bis zu vier Spielende anpacken, auch wenn wir empfehlen, es mindestens zu zweit zu spielen. Wer die Hauptstory und deren Aufgaben lustig findet, der kann in den optionalen Minigames lernen, was Frust bedeutet.

ab 8



OMNO

Plattformen: Nintendo Switch, PC (Windows), PS4/5, XBOX One/Series
Für 1 Spielende_n

In diesem kurzen Rätselspiel sammeln die Spielenden in bezaubernden Welten Lichtkugeln ein, die den Weg in neue Bereiche öffnen. Auch die Tiere lassen Lichtkristalle fallen, wenn die Spielenden mit ihnen interagieren. Mit jedem neuen Abschnitt kommen auch weitere Fähigkeiten und Rätsel dazu. Omno ist ein abwechslungsreiches Abenteuer, bei dem Kinder und Jugendliche einfach mal entspannen können. Die fantasievollen Lebewesen und der ruhige Soundtrack runden das Spielerlebnis ab.

ab 8



ONE HAND CLAPPING

Plattformen: iOS, Nintendo Switch, PC (Windows), PS4/5, XBOX One/Series
Für 1 Spielende_n

Auch wenn die Story bis zum Ende des Spiels ein Rätsel bleibt, so besticht „One Hand Clapping“ mit seiner einzigartigen Spielmechanik. Nach der erfolgreichen Flucht vor Schattenwesen und der Dunkelheit reisen die Spielenden durch abwechslungsreiche Welten. Mit Hilfe der eigenen Stimme wird die Welt verändert, Brücken gebaut und Gegenstände bewegt. Wer nicht singen will, kann summen. Die Spielenden treffen auf ihrer Reise auf einige Wegbegleiter, die ihnen vorzeigen, mit welcher Tonhöhe die Rätsel und Aufgaben zu lösen sind. Dieses entspannte Rätselspiel hilft Kindern und Jugendlichen dabei, mutig zu ihrer Stimme zu stehen.

Achtung: Ein Mikrofon ist hier auf jeden Fall Voraussetzung!

ab 8



RING FIT ADVENTURE

Plattformen: Nintendo Switch
Für 1 Spielende_n

Sport machen und dabei diese Monster besiegen – mit diesem Spiel ist das kein Problem. Mit dem Zusatzzubehör von Nintendo übernehmen wir die Steuerung unseres spielerischen Avatars und laufen durch verschiedene Welten, um den Fitness-Drachen zu besiegen. Das klingt vielleicht seltsam, macht aber großen Spaß. Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt ganz klar bei den Fitness- und Yoga-Bewegungen, die die Spielenden korrekt ausführen müssen, um die Level abzuschließen. Kleine Nebenaufgaben und Bosskämpfe bieten zusätzlich Abwechslung. Die Monster und Kämpfe wirken nicht bedrohlich, eignen sich aber perfekt, um die eigene Fitness zu verbessern und sich so richtig auszupowern.

AB 10 JAHREN

Wenn Ihr Kind mit einem Spielwunsch zu Ihnen kommt, nehmen Sie sich Zeit, bevor Sie eine Entscheidung treffen. Setzen Sie sich mit dem Spiel auseinander und besprechen Sie gemeinsam, warum Sie diesen Titel für Ihr Zuhause kaufen oder nicht. So weiß Ihr Kind, dass Sie sich mit seinen Interessen auseinandersetzen.

ab 10



EL HIJO

Plattformen: Android, iOS, Nintendo Switch, PC (Windows, Mac), PS4/5, Xbox One/Series
Für 1 Spielende_n

Nach einem Überfall von Banditen bringt eine Mutter ihren Sohn im nahegelegenen Kloster in Sicherheit. Der Junge will aber zurück zu seiner Mutter und versucht, aus dem Kloster auszubrechen. In diesem Schleich-Spiel mit Wild-West-Setting führen die Spielenden „El Hijo“ von Schatten zu Schatten oder lenken die Aufpasser und Bösewichte ab, um sich zu einem neuen Versteck zu schleichen. Auch wenn die Geschichte der kleinen Familie fast ohne Text erzählt wird, so ist das Thema bedrückend und die Rätsel knifflig. Alle Ratefuchse, die dem kleinen Jungen helfen wollen, sollten viel Geduld mitbringen.

ab 10



SACKBOY: A BIG ADVENTURE

Plattformen: PS4/5
Für 1-4 Spielende

Der böse Vex entführt die Sacklinge und lässt sie für sich an einer gefährlichen Maschine arbeiten. Um das zu verhindern, müssen die Spielenden mit ihrem „Sackboy“-Avatar verschiedene Levels bewältigen und dem Bösewicht die Teile für seine Maschine wegschnappen. Anders als die Spiele der Vorgänger-Reihe „Little Big Planet“ können diese Welten in 3D erkundet werden. Das Spiel lässt sich von 1-4 Spielenden gleichzeitig spielen. Neben niedlichen Kostümen, detailreichen Welten und spannenden Multiplayer-Bereichen warten viele neue Aufgaben auf die Spieler_innen.

ab 10



SPIELESTUDIO

Plattformen: Nintendo Switch
Für 1 Spielende_n

Coding und Programmieren kindgerecht erklären? In diesem Spielestudio lernen die Spieler_innen Schritt für Schritt, was hinter einfachen Spielmechaniken steckt. Die einzelnen Tutorials zeigen mit Hilfe der Spielfiguren „Knotixe“ wie sich einzelne Befehle in der Spielwelt auswirken. Das Ziel ist es, keine eigene Programmiersprache zu vermitteln, sondern Zusammenhänge zwischen Eingaben und Reaktionen zu erklären. Am Ende sind Spielende in der Lage ihre eigenen Levels und Spiele zu entwickeln.

ab 10



WARIO WARE: GET IT TOGETHER

Plattformen: Nintendo Switch
Für 1-4 Spielende

Wario und seine Freund_innen haben ein Videospiel erstellt, aber durch einen Fehler werden sie selbst in die Konsole gezogen und müssen in ihrem Spiel den „Bug“ besiegen. In den sehr kurzen Levels setzt jeder Spielcharakter die eigenen einzigartigen Fähigkeiten ein, um es zu lösen. Die Spielenden sollten sich die Stärken aller Figuren in den Tutorials ansehen, sonst wird es vor allem im Multiplayermodus sehr chaotisch. Gemeinsam macht das Spiel am meisten Spaß.

AB 12 JAHREN

Informieren Sie sich und geben Sie Ihrem Kind Tipps, wie es sich online sicher bewegt. Achten Sie darauf, immer ein offenes Ohr zu haben. Nur wenn Ihr Kind sich Ihnen anvertraut, können Sie Schwierigkeiten gemeinsam meistern.

ab 12



RAFT

Plattformen: PC (Windows)
Für 1 Spielende_n (pro PC)

In diesem Abenteuer-Spiel lernen wir komplett neue Welten kennen. Die Spieler_innen starten mitten im Ozean auf einem kleinen Floß. Mit einem Haken fischen sie Müll, Palmblätter und andere Materialien aus den Wellen. Mit den zusätzlichen Materialien vergrößern die Spielenden das Floß und basteln neue Werkzeuge und Waffen. Immer wieder treffen die Spielenden auf kleine Inseln, auf denen sie Bäume, Früchte und Anzeichen ehemaliger Besucher_innen finden. Nur mit den richtigen Hinweisen und technischer Unterstützung finden die Spielenden neue verlassene Orte und folgen der Geschichte. Online können mehrere Entdecker_innen zusammen auf einem Floß spielen und teilen ihre Abenteuer, Freude und Aufregung miteinander.

ab 12



SPIRITFARER

Plattformen: Nintendo Switch; PC (Windows, Linux, Mac), PS4/5, Xbox One/Series
Für 1-2 Spielende

Dieses Spiel eignet sich für alle, die einmal eine ganz andere Geschichte erleben wollen. Stella wird vom Seelenfährmann Charon auserwählt, die neue Fährrfrau für diejenigen zu werden, deren Leben zu Ende geht. Gemeinsam mit ihrer Katze Daffodil hilft die junge Frau vielen Personen, ihren letzten Wunsch zu erfüllen und begleitet sie dann ins Jenseits. Das Spiel glänzt mit berührenden Geschichten, überzeugt aber auch mit spannenden Minispielen und wichtigen Aufbau-Strategie-Entscheidungen. 1-2 Spielende können die Geschichten von Stella und ihren Gästen mitgestalten und sich darüber austauschen. So wird dieses Spiel zu einem ganz speziellen Erlebnis.

ab 12



STRAY

Plattformen: PC (Windows), PS4/5
Für 1 Spielende_n

Eine Katze streunt zusammen mit ihrer Familie durch verlassene Gegenden und springt über schier endlose Abgründe. Plötzlich stürzt sie ab und wacht alleine in einer unheimlichen Stadt auf, die sich unter der Erde befindet. Auf dem Weg zurück zu ihrer Familie begegnet die Katze freundlichen Wesen, muss aber auch einigen aggressiven Kreaturen aus dem Weg gehen. Die Spielenden durchleben mit „Stray“ eine finstere Geschichte aus der verspielten Sicht einer Katze. Dennoch tragen die freundlichen Charaktere und süßen Animationen aber dazu bei, dass die Spieler_innen das Erlebnis genießen können und kaum Angst aufkommt.

SPIELEBOX

8., Albertgasse 37

 01 909 4000 83424

spielebox@wienextra.at

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr, 13:00–18:30

Di, Do, 10:00–12:00

Sa, 10:00–14:00 (Oktober–März)

 [wienextra_spielebox](#)

→ spielebox.at