

Internet-ABC Newsletter Nr. 14

Inhalt & Themenübersicht

1. Schwerpunktthema "Konsolen, Computer und Spiele - worauf Eltern beim Kauf achten sollten"	3
<ul style="list-style-type: none">- Einleitung- Ein kleiner Medienvertrag- Woran erkenne ich ein geeignetes und "gutes" Spiel?- Verpackung Rezension- Spielgenres- Ein kleiner Spiele-Einkaufsführer des Internet-ABC- Neue Spiele nur in Verbindung mit einem Internetzugang?- Spielerkarrieren- Tipps zum Computerkauf- Konsolen- Gebrauchtkauf von Computer und Konsolen- Jugendschutz- Grüße und Wünsche an den Weihnachtsmann, den Nikolaus oder das Christkind	
2. Internet-ABC aktuell	24
2.1 News	
<ul style="list-style-type: none">- Experten-Forum zum Thema Video- und Computerspiele- Schule 2.0 noch nicht in Sicht- Broschüre "Gewalt auf Handys" zum kostenlosen Download	
2.2 Neues von der Kinderseite	
<ul style="list-style-type: none">- Wissen wie's geht: Mit Kapitän Eddie die ersten Schritte im Internet unternehmen- Wettbewerb Fotoalbum: Herbstfarben- "WWW – Wer weiß wo?" mit neuen Fragen	
2.3 Neues von der Eltern- und Pädagogenseite	
<ul style="list-style-type: none">- Wissen, wie's geht: Sicherheitseinstellungen am Rechner- Quiz: Handy und Internet- Prominentenumfrage mit Katrin Müller-Hohenstein und Manuel Andrack	
3. Auf den Punkt gebracht! Streitpunkte, Standpunkte, Pluspunkte	26
Thema des Monats, der besondere Link, Dr. Surf	
<ul style="list-style-type: none">- Das Thema des Monats: "Virtuelle Welten für Kinder und Jugendliche"- Der besondere Link: "Öko kann man lernen: Umweltschutz mit Eco Ego"- Dr. Surf: "Google Earth: Wann wurde die Aufnahme gemacht?"	
4. Software zum Lernen	27

- Datenbank und Lernsoftware vorgestellt: "Mathematikus 1"

5. Spieletipps **28**

- Spieletipps und Spiel des Monats: "Wii Sports"

6. Projekte, Tipps, Termine **28**

7. Nur einen Klick entfernt **33**

- Kontakt und Impressum

1. Schwerpunktthema "Konsolen, Computer und Spiele - worauf Eltern beim Kauf achten sollten"

Einleitung

Die Konsolenhersteller senken die Preise, in den Supermärkten tauchen Computer-Komplettpakete auf - Weihnachten naht. Auf dem Wunschzettel vieler Kinder und Jugendlicher stehen Computerspiele und/oder Konsolen und Computer.

Eltern, Großeltern, Onkel und Tanten ziehen mit einer einzigen Mission durch Elektronikgroßmärkte und -fachhandel: Es gilt, in von "Killerspiel"- und "Onlinespielsucht"- Diskussionen geprägten Zeiten, Computerspiele und Spielehardware zu kaufen, welche Kindern nicht schadet, ja, sie sogar vielleicht fördert. Sie erhoffen sich Hilfe von überlastetem Supermarkt- oder Fachpersonal. Aber dieses will oftmals lediglich verkaufen und kann teilweise aufgrund fehlender Medienkompetenz auch gar nicht beraten.

Ihre Kinder - die eigentlichen Computerspiel-"Experten" - bleiben beim Weihnachtseinkauf meist daheim. Fehlkäufe sind so vorprogrammiert, so mancher Heiligabend gerät zum Installationsdesaster, weil das Spiel partout nicht flüssig auf dem heimischen Computer laufen will oder Eltern stellen beim gemeinsamen Spiel mit ihren Kindern fest, was für interaktive Gewaltinszenierungen sie verschenkt haben. Gute Vorbereitung tut Not.

Experten-Forum

Trotz aller Ratschläge, die wir Ihnen nachfolgend bieten, bleiben vielleicht einige Fragen offen. Daher möchte das "Internet-ABC" Eltern und anderen Interessierten Gelegenheit geben, auch persönliche Fragen zu stellen. Ab dem 3. Dezember schaltet das Internet-ABC ein Computerspiele-Forum auf der Website von FOCUS SCHULE online, in dem Internet-ABC-Autor Jens Wiemken drei Wochen lang Rede und Antwort steht.

Zum Forum bei FOCUS SCHULE:
<http://www.focus.de/schule/community>

Ein kleiner Medienvertrag

Handelt es sich um einen Erst- oder Neukauf, gestaltet sich das Vorgespräch mit den Kindern umfangreicher. Haben Freunde ähnliche Geräte oder Spiele? Wie stellen sich die Kinder den heimischen Gebrauch vor? Wie lange wollen sie spielen? Steht das Gerät im Wohnzimmer oder im Kinderzimmer? Eltern sollten in diesem Gespräch ihre Befürchtungen und Ängste mitteilen, Kinder ihre Hoffnungen.

Ziel dieses innerfamiliären "Medienvertrages" sollten klare Rechte und Pflichten sein - und im Vorfeld festgelegte Konsequenzen für einen Regelbruch. Allerdings: Ein Computerspielverbot sollte nie den Misserfolg in Schule usw. bestrafen. Dies würde dem Medium eine Wertigkeit einräumen, die wir Erwachsenen eigentlich nicht wollen.

Das Aushandeln eines frei zur Verfügung stehenden Computerspielzeit-Budgets gehört in ein solches Vorgespräch. Dabei sollte nicht wie beim Fernsehen oftmals üblich ein Tagesbudget, sondern ein Wochenbudget festgelegt werden. Kinder lernen dadurch nicht nur besser, ihre Zeit zu "managen", sondern haben auch die Chance, sich in komplexere Spiele einzuarbeiten, welche ihre Kreativität und Logik fördern. Eine halbe Stunde am Tag für ein umfangreiches Aufbauspiel versagt Erfolgserlebnisse. Die Folge: Eine Zuwendung zu

Spielen, die rasche Erfolgserlebnisse versprechen. Die im Volksmund so genannten "Ballerspiele" verheißen mit schnellen Abschüssen eben solche schnellen Erfolge.

Woran erkenne ich ein geeignetes und "gutes" Spiel?

Einer der ersten Schritte vor dem Kauf ist die Kontrolle des Wunschzettels. Haben Kinder und Jugendliche schon eine Konsole oder einen PC, benennen sie genaue Spieltitel. Nun müssen Sie sich informieren, sich medienkundig machen. Folgende Punkte spielen dabei eine wichtige Rolle:

- die Altersfreigabe der USK und die europäische PEGI-Einstufung,
- die Verpackung,
- Rezensionen in Spieleratgebern,
- die Vorlieben ihres Kindes – welche Art von Spielen (Genre) mag Ihr Kind?

Altersfreigabe

Eine erste Orientierung verschafft die Altersklassifizierung der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, die verantwortliche Stelle in Deutschland für die Alterskennzeichnung von Computer- und Videospielen), welche mit unterschiedlich farbigen Stempeln den Gehalt eines Spiels anzeigt.

Die Datenbank Zavatar bietet eine Sortierfunktion nach Altersfreigaben. Die Altersfreigaben sind keine pädagogischen Altersempfehlungen hinsichtlich der Spielbarkeit, wie sie beispielsweise bei Brettspielen zu finden sind.

- Zur Datenbank Zavatar:
<http://www.zavatar.de/extsearch.php>

Eine Altersfreigabe ab 6 Jahren besagt, dass die Gehalte in diesem Spiel einem Kind ab 6 Jahren zuzumuten sind. Es ist keine Altersangabe in dem Sinne, dass dieses Spiel auch von einem Sechsjährigen gespielt werden kann. Dennoch sollten die Altersfreigaben der USK beim Kauf maßgebend sein, um das in Deutschland geltende Jugendmedienschutzgesetz zu unterstützen. Das Jugendmedienschutzgesetz endet zwar vor der Haustür, hilfreich für die Orientierung von Kindern und Jugendlichen wäre es aber, diese Regelungen auch zu Hause zu beachten.

Eine Übersicht mit den farbigen Stempeln der USK finden Sie im Internet-ABC:

- Zu den Einstufungen der USK:
<http://www.internet-abc.de/eltern/122834.php>
- Alterskennzeichnung von Video- und Computerspielen, Informationen zum Verfahren der Alterskennzeichnung in der Praxis:
<http://www.internet-abc.de/eltern/122496.php>

Eltern sollten ihren Kindern mitteilen, dass sie nur bereit sind, altersgemäße Spiele zu verschenken. Nach der Überarbeitung des Wunschzettels hinsichtlich der Altersangemessenheit können Eltern gezielt einkaufen oder online bestellen.

Verpackung

"Gute" Spiele für Ihre Kinder erkennen Sie im Geschäft schon an der Verpackung. Die USK- und die europäischen PEGI-Alterseinstufungen geben Auskunft über den Gehalt.

Abbildungen und Figuren auf der Verpackung sind nicht nur Verzierung, sondern verraten mehr über einen etwa martialischen Inhalt.

Auf der Rückseite steht nicht nur kurz etwas über den Inhalt, sondern auch, ob das Spiel ein Ein-Personen- oder Mehr-Personenspiel ist (Ist es netzwerkfähig? Bietet es ein Spiel mit mehreren Controllern?). Ein Studium der Mindestanforderungen für den PC vermeidet zudem Frust bei der Installation.

Rezensionen

Spielbesprechungen in diversen Online-Magazinen helfen Ihnen dabei einzuschätzen, welche Spiele in Spieleraugen "gut" sind. Verkaufscharts hingegen belegen weniger die Güte als vielmehr nur einen erfolgreichen Verkauf, welcher mit einem ebenso erfolgreichen Marketing zusammenhängen könnte.

Daneben gibt es aber auch Ratgeber und Plattformen, die Ihnen einen guten Überblick über einzelne Spiele geben. Dabei nehmen einige Beurteilungsplattformen und Preisjurs auch das Urteil der jungen Spieler und Spielerinnen mit auf.

- Spieletipps des Internet-ABC:
Das Internet-ABC testet jeden Monat einige Spiele für PC und Konsole, vergibt eine eigene Altersempfehlung und kürt eines zum Spiel des Monats:
- <http://www.internet-abc.de/eltern/115920.php>
- Internet-ABC: Spiel des Monats:
<http://www.internet-abc.de/eltern/108810.php>
- Spielbar.de, die interaktive Datenbank der Bundeszentrale für politische Bildung, veröffentlicht regelmäßig kurze Spieletests, die Datenbank von Search&Play beinhaltet 550 Spielebeurteilungen von Pädagogen und Spielern
<http://www.spielbar.de>
- Der Spieleratgeber NRW sieht sich als pädagogische Ergänzung zur gesetzlichen Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), vergibt aber auch eine pädagogische Altersempfehlung. Computer- und Konsolenspiele werden gemeinsam mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen erprobt und beurteilt:
<http://www.spieleratgeber-nrw.de/pages/index.381.html>
- In Österreich gibt es keine Altersfreigaben und keinen Index. Die österreichische Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen erstellt eine Positiv-Liste mit guten Spielen:
<http://www.bupp.at/jart/prj3/bupp/main.jart?rel=de&content-id=1158584880382&reserve-mode=active>
- Der WDR5-Kinderradiosender "Lilipuz" veröffentlicht auf der Internetsite Spieletests zu kindgerechten Spielen und Edutainment-Software:
<http://www.wdr5.de/lilipuz/mausklick/computerspiele/>
- Gameparents e. V. bespricht auch problematische Spiele ab 16 und ohne Jugendfreigabe:
<http://www.gameparents.de/Joomla/>

Jährlich verliehene Auszeichnungen:

- GIGA-Maus:
<http://www.gigamaus.de/preistraeger2007.html>
- Tommi, der deutsche Kindersoftwarepreis:
<http://www.kindersoftwarepreis.de/>
- Pädi:
<http://www.sin-net.de/paedi.htm>

Einige Beispiele kommerzieller deutschsprachiger Online-Spielmagazine mit Berichten und Tests:

- 4players.de: <http://www.4players.de/>
- Cynamite.de: <http://www.cynamite.de/>
- eGames.de: <http://www.egames.de/>
- GamePRO.de: <http://www.gamepro.de/>
- GameStar.de: <http://www.gamestar.de/>
- PCgames.de: <http://www.pcgames.de/>
- Spieleflut.de: <http://www.spieleflut.de/>
- Videospielkultur.de: <http://www.videospielkultur.de/>

Spielgenres

Mag Ihr Kind eher actiongeladene Abenteuer oder beschäftigt es sich lieber mit der Aufzucht und Pflege (virtueller) Tiere? Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber und schauen Sie sich dann in den verschiedenen Spielgenres um.

Dabei werden Sie rasch feststellen: Eine feste Klassifizierung gibt es nicht. Genres sind immer in Bewegung, werden aus marktstrategischen Gründen neu gemischt und neu erfunden. Es gibt zudem unterschiedliche Genre-Systematiken aufgrund unterschiedlicher Blickwinkel. Dies beginnt bei der Unterteilung in vier Genres, wie es bei einigen Fachmagazinen der Fall ist, bis hin zur komplexen Unterteilung in Haupt- und Untergenres, wie sie Wikipedia aufführt.

Zur Orientierung dient hier die Genre-Einteilung von Internet-ABC:

- **Action&Adventure:**
Im Genre Action&Adventure wird gekämpft und werden Rätsel gelöst. Neben den von Jugendschützern kritisierten Shooter-Spielen aus der Ego-Perspektive treten Helden wie Lara Croft auf ihrer Schatzsuche beispielsweise gegen Dinosaurier an. In den Action-Spielen sind vor allem schnelle Reaktionen gefragt, während bei den reinen Adventure-Spielen der Held durch Nachdenken und Ausprobieren das Spielziel erreichen muss.
- **Jump'n'Run:**
Die bunten Jump'n'Run-Spiele begeistern vor allem Jungen und Mädchen bis 12 Jahren und laufen bevorzugt auf Konsolen. Die knuddeligen Helden hüpfen und laufen durch dreidimensionale Level und retten die Guten oder gar die ganze Welt, ohne nur einen Schuss abzugeben.
- **Sportsimulation:**
Sportsimulationen versuchen möglichst realistisch und detailliert eine Sportart abzubilden. Dabei gibt es Spiele mit offiziellen Lizenzen der Sportverbände, welche erlauben Originalnamen der Sportler und der Mannschaften zu übernehmen, und Spiele ohne diese Lizenz. Die fehlende Lizenz verhindert in den meisten Fällen aber nicht den Spielspaß, bei dem es oft auf schnelle Reaktion ankommt.

Sportsimulationen bieten sehr oft Mehr-Spielermöglichkeiten an einem Gerät.

- **Strategiesimulation:**
Strategiesimulationen entsprechen am ehesten dem rundenbasierten Brettspielklassiker Schach. Rundenbasierte Strategiespiele sind weniger stressig als Echtzeitstrategiespiele, bei denen alle Spieler gleichzeitig am Zuge sind. Wie beim Schachspiel geht es hier vordringlich um die Kontrolle der Spielwelt und die Vernichtung der Gegner.
- **Rollenspiel:**
In Rollenspielen erstellen sich Spieler zunächst einen Spielcharakter, dessen Fähigkeiten im Spiel ausgebaut werden müssen. Dazu dienen Schatzsuche, Erledigung von Aufträgen und das Bekämpfen von feindlichen Gruppierungen und/oder Monstern. Die Kritik der Jugendschützer richtet sich hier vor allem an Online-Rollenspiele, die rund um die Uhr laufen, weil sie gefährdete Spieler in die Online-Spielsucht führen können.
- **Lernspiel:**
Lernspiele laufen auf dem PC. Sie werden von Eltern für den heimischen Familien-Computer gekauft. Kinder nutzen diese Spiele auch als Ersteinstieg in die Welt der Computerspiele.
- **Denk- und Quizspiel:**
Denk- und Quizspiele gab es früher nur auf dem PC. In den letzten Jahren tauchten aber immer mehr Spiele auf den tragbaren Konsolen auf, zum Gehirnjogging etwa. Diese Spiele eignen sich aufgrund des leichten Einstiegs und der einfachen Spielsteuerung auch für Gelegenheitsgamer.

Wie Sie sehen, gibt es wesentlich mehr Spiele und Genres, als die Berichterstattung über "Killerspiele" und "Onlinespielsucht" Ihnen Glauben machen will.

Mit der Markteinführung der neuesten Konsolen-Generation und innovativer Steuerungsmethoden beispielsweise entstand in den letzten Jahren ein neues Genre, von dem sich die Hersteller neue Käufer versprechen. Anstatt immer komplexer und nur noch für erfahrene Spieler geeignet werden die so genannten "Casual Games" immer einfacher. Sie verlangen weder eine Einarbeitung in die komplizierte Steuerung noch eine umfangreiche Lektüre der Bedienungsanleitung. Eine schnelle Runde nimmt nicht viel Zeit in Anspruch. Mittels Spracheingabe und Kameraabtastung steuern Sie Spiele mit Ihrer Stimme oder mit dem Wedeln der Hand bis zum vollen Körpereinsatz.

Um solche Spiele scharft sich an einem regnerischen Sonntag die ganze Familie und spielt mit- oder gegeneinander. Durch Verquickung mit der Musikindustrie kommt es nicht mehr nur zu Karaoke- und Tanzwettbewerben, sondern aus der Luftgitarre ist eine E-Gitarren-Attrappe geworden, die schon mal den Familienvater in einen Heavy-Metal-Rocker verwandelt.

Weitere Informationen:

- Wikipedia: Genre Computerspiel
http://de.wikipedia.org/wiki/Genre_%28Computerspiel%29
- Genreeinteilung bei der USK: Die USK präsentierte eine Systematik, welche (laut USK) einheitlich Marktforschung, Branche und Jugendschutz nutzen:
http://www.usk.de/91_Die_Genres_der_USK.htm

Ein kleiner Spiele-Einkaufsführer des Internet-ABC

Das Internet-ABC bietet eine Liste mit empfehlenswerten Spielen, die auch für den kleinen Geldbeutel erschwinglich sind. Neu erschienene Spiele sind oftmals sehr teuer – nach einigen Monaten hingegen erhält man diese Spiele in Kaufhäusern, Elektronikfachgeschäften und Spieleläden sowie in Internetshops für weitaus weniger Geld. Dies gilt in besonderem Maße für PC-Spiele, doch auch ältere Konsolenspiele werden manchmal für die Hälfte des ursprünglichen Preises angeboten.

Bitte beachten Sie, dass die Preisangaben ohne Gewähr sind und sich nicht auf gebrauchte Spiele beziehen, sondern nur auf neue. Sie finden diese Spiele im Internet-Versandhandel sowie auf „Pyramiden“ oder Wühltischen größerer Elektronikfach- und Spieleläden. Die Altersempfehlungen stammen vom Internet-ABC und berücksichtigen nicht nur Jugendschutz-Aspekte (wie die USK-Bewertung), sondern auch den inhaltlichen und technischen Anspruch eines Spiels.

x = Spiele, die v.a. von jungen Mädchen gerne gespielt werden

Spiele bis 10 EUR:

Action & Adventure

Ankh (PC)

Action & Adventure/Rollenspiel, 2005, ab 8,- EUR, ab 10 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115561.php>

Bibi Blocksberg - Eene meene Hexenspaß (PC) X

Adventure, 2005, ab 4,- EUR, ab 4 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115592.php>

Bibi und Tina - der geheime Pferdeclub (PC) X

Adventure, 2005, ab 8,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115599.php>

Der kleine Eisbär 2 – Die geheimnisvolle Insel (PC)

Adventure, 2005, ab 5,- EUR, ab 5 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115694.php>

Der Teufel mit den drei goldenen Haaren (PC)

Adventure, 2004, ab 9,85 EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115710.php>

Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia (PC)

Action & Adventure , ab 4,- EUR, ab 8 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115776.php>

Elea Eluanda – Das verschwundene

Tröstereulenbuch (PC) X

Adventure, 2005, ab 7,- EUR, ab 8 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117549.php>

Playmobil - Die große Schatzsuche

Action & Adventure, 2005, ab 9,95 EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115798.php>

The Bards Tale - die Geschichte des Barden (PC)

Adventure/Rollenspiel, 2005, ab 3,- EUR, ab 12 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/116694.php>

The Secrets of Da Vinci – Das verbotene

Manuskript (PC)

Adventure, 2006, ab 9,- EUR, ab 12 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117521.php>

Detektivspiel

Sherlock Holmes - Der silberne Ohrring (PC)

Detektivspiel, 2005, ab ca. 8,- EUR, ab 12 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117578.php>

Jump ´n´ Run

Crash Fusion (Game Boy Advance)

Jump´n´Run, 2005, ab 9,80 EUR, ab 5 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/118884.php>

Käpt´n Blaubär - Bannig auf Zack (PC)

Jump´n´Run, 2005, ab 8,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/116030.php>

Robots (PC)

Jump´n´Run, 2005, ab 3,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/116528.php>

Quiz & Denkspiel

Crazy Machines – Der total verrückte Tüftelspaß (PC)

Denkspiel, 2006, ab ca. 9,- EUR, ab 8 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115684.php>

Der zerstreute Pharao (PC)

Denkspiel, 2005, 10,- EUR, ab 8 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115716.php>

Eets (PC)

Knobelspiel, 2006, ab ca. 5,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115855.php>

Muzzle (PC)

Denkspiel, 2005, ca. 10,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117545.php>

Rennspiel

DTM Race Driver 3 (PC)

Rennspiel, 2006, 10 EUR, ab 8 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117533.php>

Simulation: Strategie

CivCity Rom (PC)

Simulation: Strategie, 2005, ab ca. 8,- EUR, ab 8 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115644.php>

Roller Coaster Tycoon 3 (PC)

Simulation: Strategie, 2004, ab ca. 10,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/119770.php>

Simulation: Sport

FIFA WM 2006 (PC)

Fußballsimulation, 2006, ab 9,- EUR, ab 8 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117525.php>

Tierspiel

Schweinchen Wilbur und seine Freunde (PC)

Tierspiel, 2006, ab ca. 9,- EUR, ab 5 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/116601.php>

Madagascar (PC)

Tierspiel, 2005, ab ca. 9,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/116085.php>

Stronghold 2 (PC)

Simulation: Strategie, 2005, ab ca. 8,50 EUR, ab 12 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117569.php>

Pferdefreunde: Die riesige Spielsammlung rund ums Pferd (PC) ✖

Tierspiel, 2005, ab ca. 4,- EUR, ab 5 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/116459.php>

Spiele 10-15 EUR:

Action & Adventure

Ankh: Das Herz des Osiris (PC)

Action & Adventure/Rollenspiel, 2005, ab ca. 12,- EUR, ab 10 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117497.php>

Happy Feet (Playstation 2)

Action & Adventure/Jump'n'Run, 2005, ab ca. 10,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115993.php>

Mama Muh und die Krähe – Spiele in Eis und Schnee (PC)

Action & Adventure, 2005, 14,95 EUR, ab 4 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117557.php>

Jump ´n´ Run

Biene Maja - Flieg, Maja, flieg (PC)

Jump'n'Run, 2005, ab 15,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115602.php>

Ice Age 2 – Jetzt taut's (PC)

Jump'n'Run, 2006, ab 15,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117501.php>

Lernspiele

Technicus: 10 hours left

Lernadventure, 2005, ab ca. 13,- EUR, ab 12 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117574.php>

Quiz & Denkspiel

Sudoku Junior (PC)

Rätselspiel, 2006, ab 16 EUR, ab 5 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117529.php>

Rennspiel

Banjo Pilot (Game Boy Advance)

Flugzeugrennen, 2005, ab ca. 12,- EUR, ab 6 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115586.php>

Juiced (Playstation 2)

Autorennspiel, 2005, ab ca. 12,-EUR, ab 8 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/117561.php>

Rollenspiel

Die märchenhaften Abenteuer des Hans Christian Andersen (PC)

Rollenspiel, 2007, ab 10,- EUR, ab 8 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/122602.php>

Simulation: Strategie

Die Siedler II - die nächste Generation (PC)

Simulation: Strategie, 2006, 14,95 EUR, ab 8 Jahre

<http://www.internet-abc.de/eltern/115801.php>

Spiele 15-20 EUR:

Action & Adventure

Das Sams – Abenteuer mit der Wunschmaschine (PC)

Action & Adventure, 2005, ab 17,- EUR, ab 6 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/118920.php>

Die wilden Fußballkerle: Abenteuer in den Graffitiburgen (PC)

Action & Adventure, 2006, ab 17,- EUR, ab 6 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/115827.php>

Geheimakte Tunguska (PC)

Adventure, 2006, ab 18,- EUR, ab 10 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/117505.php>

Kirby - Power Paintbrush (Nintendo DS)

Action & Adventure , 2005, ab 16,- EUR, ab 10 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/117541.php>

Sid Meier's Pirates (PC)

Action & Adventure , 2004, ab 18,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/119836.php>

Quiz & Denkspiel

Crush (PSP)

Denkspiel, 2007, ab 19,- EUR, ab 10 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/123946.php>

Mind Quiz (PSP)

Denkspiel, 2006, ab 19,80 EUR, ab 10 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116330.php>

Schach (Nintendo DS)

Denkspiel, 2007, ab 19,90 EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/124120.php>

Sudoku Master (Nintendo DS)

Denkspiel, 2006, ab 16,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116657.php>

Musik-/Tanzspiel

Donkey Konga 2 (GameCube)

Musik-Actionspiel, 2005, ab 18 EUR, ab 6 Jahre
(Achtung: Spiel ohne Bongo-Trommeln, diese kosten neu ab ca. 19,- EUR)
<http://www.internet-abc.de/eltern/115841.php>

Simulation: Sport

Fifa Street (PC, Playstation 2, Xbox)

Fußball-Simulation, 2005, ca. 19,95 EUR, ab 6 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/115888.php>

Riding Star 2 (PC) X

Reitsport-Simulation, 2006, ab ca. 17,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116521.php>

Simulation: Strategie

Theme Park (Nintendo DS)

Freizeitpark-Simulation, 2007, ca. 19,95 EUR
<http://www.internet-abc.de/eltern/124128.php>

Rennspiele

Asphalt Urban GT (Nintendo DS)

Autorennen, 2005, ab ca. 16,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/115578.php>

Ridge Racer (PSP)

Autorennen, 2005, ab ca. 15,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116518.php>

Tierspiele

Meine Tierklinik (PC) X

Wildlifepark 2 (PC) X

Simulation: Tierklinik, 2006, ab ca. 16,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116311.php>

Simulation: Zoo, 2006, ab 17,- EUR, ab 6 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116816.php>

Spiele 20-30 EUR:

Action & Adventure

Superman Returns (Nintendo DS)

Action & Adventure , 2006, ab 20,- EUR, ab 10 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116667.php>

Detektivspiel

Phoenix Wright – Ace attorney (Nintendo DS)

Detektivspiel, 2006, ab ca. 21,- EUR, ab 10 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116462.php>

Jump'n'Run

LocoRoco (PSP)

Jump'n'Run, 2006, ab 20,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116049.php>

Super Monkey Ball: Banana Blitz (Nintendo Wii)

Jump'n'Run, Action, 2006, ab 28,- EUR, ab 5 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/123966.php>

Musik-/Tanzspiel

B-Boy (PSP)

Action-Musikspiel, 2006, ab 20,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/117481.php>

Dancing Stage Max (Playstation 2) X

Musik-/Tanzspiel, 2006, ab 25,- EUR (mit Tanzmatte ab 35,- EUR), ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/115687.php>

Elite Beat Agents (Nintendo DS)

Action-Musik-/Tanzspiel, 2007, ab 22,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/125192.php>

Quiz & Denkspiel

Fritz & Fertig 3 - Schach für Siegertypen (PC)

Schachspiel, 2006, ab ca. 21,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/115897.php>

Rollenspiel

Children of Mana (Nintendo DS)

Rollenspiel, 2007, ab 20,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/117392.php>

Final Fantasy V (Nintendo DS)

Rollenspiel, 2007, ab ca. 21,- EUR, ab 8 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/124020.php>

Die Sims 2 (PC) X

Rollenspiel/Simulation, 2004, ab ca. 25,- EUR, ab 10 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/119048.php>

Simulation: Strategie

Viva Pinata (Xbox 360)

Skurrile Gartensimulation, 2006, ab 28,- EUR, ab 6 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116782.php>

Sonstige

WarioWare Touched! (Nintendo DS)

Geschicklichkeitsspiel, 2005, ab 25,- EUR, ab 6 Jahre
<http://www.internet-abc.de/eltern/116785.php>

Eine Einkaufshilfe mag auch unsere Liste mit den besten Spielen der letzten 12 Monate sein:

Wii Sports (Nintendo Wii)

Mit diesem Spiel verwandelt sich das heimische Wohnzimmer wahlweise in einen Tennis-, Golf- oder Baseballplatz, gelegentlich sogar in eine Boxarena. Anders als bei üblichen Computer- oder Konsolenspielen ist hier intensiver körperlicher Einsatz gefordert. Das Steuergerät der Konsole, die Wiimote, ist nämlich wahlweise Baseball- oder Golfschläger, Boxhandschuh oder Bowlingkugel. Bis zu vier Mitspieler treten bei den einzelnen sportlichen Disziplinen gegeneinander an. Ein Spiel für größten Spielspaß, das alle Familienmitglieder zu sportlichen Höchstleistungen motiviert.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/126156.php>

Apse! Die große Astrid-Lindgren-CD-ROM (PC)

Einfach klasse: Mit sechs berühmten Protagonisten aus den Büchern von Astrid Lindgren können sich die Kinder mit diesem PC-Spiel zum gemeinsamen Spielen treffen. Mit Michel aus Lönneberga dürfen sie im Tischlerschuppen Holzmännchen schnitzen. Zusammen mit Pippi Langstrumpf müssen sie den beiden Polizisten entkommen, die Pippi unbedingt ins Kinderheim bringen wollen, und mit Maditas Schirm können sie Zuckerkringel fangen. Lotta will unbedingt so schnell Fahrrad fahren wie die "Großen" – was nicht immer einfach ist - und Nils-Karlsson Däumling liebt flotte Autorennen. Karlsson vom Dach schließlich lädt zum "Dachkegeln" ein.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/125604.php>

Elite Beat Agents (Nintendo DS)

Das Musikspiel "Elite Beat Agents" hat nicht nur eine frische und herausfordernde Spielidee, sondern überzeugt auch grafisch. Ein Musikspiel-Spaß für unterwegs, ein knalliges Rhythmus-Spiel mit fetzigen Hits. Im Mittelpunkt steht die Geheimorganisation "Elite Beat Agents". Wann immer auf seinem Supermonitor ein Hilferuf erscheint, setzt er prompt eines seiner vier Agenten-Teams in Gang. Sie lösen ihre Probleme, indem Sie tanzen! Der Spieler tippt dazu mit dem Stylus im Rhythmus der Lieder auf den Touchscreen. Wirklich witzig!

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/125192.php>

Super Monkey Ball (Nintendo Wii)

"Super Monkey Ball Banana Blitz" ist ein sehr kindgerechtes Spiel, bei dem es darum geht, einen Affen, der sich in einer Kugel befindet, durch verschiedene Strecken mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zu steuern. Hierzu ist ein gewisses Maß an Geschicklichkeit und Geduld erforderlich. Die gut umgesetzte Steuerung des Spieles

und die schöne Grafik lassen aber keinen Frust aufkommen. Das Spiel bietet auch einen Mehrspielermodus mit insgesamt 50 weiteren Spielen, die für jeden Kindergeburtstag ideal sind.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/123966.php>

Crush (Sony PSP)

'Crush' ist inhaltlich und optisch höchst anspruchsvoll und setzt eine ausgeprägt gute Fähigkeit zum räumlichen Denken voraus - und macht zudem großen Spaß! Die Geschichte: Danny ist ein Fall für die Psychoanalyse. Seit Wochen kann er nicht mehr schlafen und ist kurz vor dem Durchdrehen. Der ominöse Dr. Reubens verspricht rasche Linderung. Mit Hilfe von Hypnose sendet er Danny direkt in die Tiefen seines eigenen Gehirns. Die Neurosen des Patienten nehmen im Spiel geometrische Formen an und nur einer kann es mit ihnen aufnehmen: der Spieler. In insgesamt 40 Levels hat Danny die Aufgabe, ein Neurosenrätsel nach dem anderen zu lösen, in dem er – zwischen 2D und 3D hin- und herwechselnd - in verschiedenen aufeinander geschichteten Blöcken den Ausgang findet.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/123946.php>

Die märchenhaften Abenteuer des Hans Christian Andersen - Die Rettung des Königreichs (PC)

Ein unterhaltsames und bezaubernd märchenhaftes 3D-Abenteuer für den PC, das ganz ohne Gewalt auskommt. Gekonnt werden die Spieler in die Welt des neunzehnten Jahrhunderts mit ihren ganz unterschiedlichen Facetten versetzt. Aufgabe des Spielers ist es, eine Prinzessin – und mit ihr gleich die gesamte Stadt – vor dem Bösen zu retten. Dabei spielen, wie könnte es anders sein, eine ganze Reihe bekannter Figuren aus dem reichhaltigen Märchenschatz des Dichters Hans Christian Andersen eine Rolle, wie etwa das Mädchen mit den Schwefelhölzern oder die kleine Meerjungfrau.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/122602.php>

Children of Mana (Nintendo DS)

Die Bewohner des Manadorfes hüten den uralten, magischen und mächtigen Manabaum auf der Insel Illusia. Doch dann bebt die Erde und ein geheimnisvolles Licht hüllt den Manaturm ein. Die Finsternis ist zurückgekehrt und nur mit dem heiligen Schwert kann sie wieder vertrieben werden. Um es zu finden, streifen Helden in fantasievollen Kostümen durch das Gelände des Rollenspieles, sammeln Gegenstände oder setzen über ein Menü ihre unterschiedlichen Fähigkeiten ein. Children of Mana ist eine Genre-Mischung aus Rollenspiel und Action und bietet sowohl grafisch als auch musikalisch viele abwechslungsreiche Spielstunden.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/117392.php>

B-Boy (Sony PSP)

Breakdance, dieser akrobatische Tanzstil, hat viele Fans. Was in Wirklichkeit ein hartes Stück Arbeit und enorme Trainingsleistung bedeutet, ist auf der Playstation 2

und der Playstation Portable ein vergleichsweise kräftesparendes Unterfangen. Da werden statt des gesamten Körpers nämlich nur noch die Daumen bewegt. Schwindelig kann einem dennoch werden, auch im Spiel dominieren Schnelligkeit und originelle Einfälle. Die Grafik ist so realitätsnah, dass der Spieler auch mal vergisst, dass er gar nicht live dabei ist. Damit ist B-Boy ein rasantes und musikalisches Sportspiel.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/117481.php>

Rayman - Raving Rabbids (Nintendo Wii)

Dieses Spiel einfach ein Brüller, ein Spiel, das jeder Spieler mit Humor unbedingt spielen und haben sollte. Herrlich schwarzhumorig kämpfen sich ein bis vier Spieler mit dem wohlbekannten Jump'n-Run-Helden durch siebzig verrückte Minispiele im Land der völlig durchgeknallten Hasen. Grafisch überzeugt das Spiel mit bunten Farben und detailliert ausgeschmückten Szenerien. Eine passende Geräuschkulisse untermalt mit Kettenklirren, Nachladegeräuschen oder unfeinem Hasenrülpsen bei Tisch auf witzige Weise das Spielgeschehen.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/117485.php>

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo Wii)

Im Königreich Hyrule ist nichts mehr, wie es war: dunkle Schatten bedrohen das einst prächtige Reich, denn der König der Finsternis will nicht eher ruhen, bis er das ganze Land unter seine Kontrolle gebracht hat. Ein Held muss her, um das Königreich vor dem Untergang zu bewahren ... 'The Legend of Zelda: Twilight Princess' ist ein nahezu 'episches' Action – Adventure, denn man kann Stunden in der märchenhaften Welt von Hyrule verbringen, um alle Rätsel zu lösen und alle Aufgaben zu erfüllen. Die riesige, faszinierende Spielwelt, die fordernden, aber nie überfordernden Rätsel und Spielaufgaben und die aktive Spielsteuerung schaffen ein neues Spielgefühl und bieten die Gewähr für langen Spielspaß.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/117489.php>

TKKG 15: Verfolgt (PC)

Im 3-D Format stürzen sich die vier Helden in ein neues Abenteuer: Computergenie Karl, Tim, der 'Häuptling' der Viererbande, Gaby, die Tochter eines Kriminalkommissars, und Willi, genannt Klößchen. Einen merkwürdigen Fall sollen die Jung-Detektive lösen: Anfangs glaubt sich Gaby bedroht, später zeigt sich, dass sie einem ganz anderen Verbrechen auf der Spur sind. „TKKG 15: Verfolgt“ bietet eine richtige Mischung aus Spannung, Logik und Konzentration. Mit Gewalt und Macht lassen sich die auftretenden Probleme nicht lösen. Wichtig sind Grips und eine große Portion Teamgeist.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/117493.php>

Ankh: Das Herz des Osiris (PC)

Auch der zweite Teil von Ankh bietet herrlich schräge Geschichten, noch schrägere Spielideen und einen mitunter britisch-schwarzen Humor. Der Held dieses Abenteuers, Assil, wird überfallen und vermisst daraufhin das, was er im ersten Teil des Spiels so mühevoll errungen hatte: das "Ankh", das ewige Symbol des Lebens. Ausgerechnet Osiris, der Gott der Unterwelt, steckt dahinter. Er will mittels des Ankh die Welt der Lebenden wieder betreten. Kann der Spieler – in der Rolle des jungen Helden - die Welt des alten Ägypten retten? Dazu gilt es eine ganze Reihe teils kniffliger Rätsel zu lösen. Toll ist auch: Durch abschaltbare Effekte läuft das Spiel auch auf älteren Rechnern recht flüssig.

- Ausführliche Beschreibung und Bewertung des Spiels:
<http://www.internet-abc.de/eltern/117497.php>

Neue Spiele nur in Verbindung mit einem Internetzugang?

Viele Hersteller von PC-Spielen gehen von einer vorhandenen Internetanbindung aus. Über diese aktivieren Sie nicht nur einige Spiele und registrieren sich bei ihnen, sondern laden Spiele-Updates herunter, die sogenannten Fehler-Patches oder Bug-Fixes. Diese machen die aus marktstrategischen Gründen zu früh in die Läden gebrachten und teilweise bei Auslieferung fehlerhaften Spiele auf Ihrem PC doch spielbar. Dies liegt in vielen Fällen nicht an der Frechheit der Hersteller, sondern an der Unmöglichkeit, in Testphasen alle unterschiedlichen PC-Konfigurationen testen zu können, auf welche die Spielsoftware stößt.

Wollen Sie solche Enttäuschungen beim PC-Spiele-Kauf vermeiden, greifen Sie zu Spielen aus dem vergangenen Jahr. Für diese sind mittlerweile alle Fehlerpatches erschienen, sie laufen auf einigermaßen aktuellen Computern und sie sind auch günstiger zu bekommen. Die "Halbwertszeit" eines Spiels in dem dynamischen Computerspielermarkt währt durchschnittlich circa drei Monate. Ab dann fällt der Preis, sie erscheinen in Spielesammlungen, tauchen öfter in Gebrauchangeboten bei eBay auf, finden sich im Supermarkt in 10- oder 20 EUR-Pyramiden oder liegen als Zeitschriften-DVDs beim Bäcker aus. Nur sehr gut abverkaufte PC-Spiele halten über einen Zeitraum von einem Jahr ihren Erscheinungspreis.

Spielerkarrieren

Jungen und Mädchen ab dem Alter von fünf Jahren finden in den Computerspielen ansprechende Welten. Typische Spielerkarrieren laufen zurzeit beispielsweise wie folgt ab:

Den Einstieg in die elektronische Spielewelt stellen immer noch kleine Spiele dar, welche die aus Büchern oder Fernsehen bekannten kindgerechten Figuren aufnehmen und interaktiv aufbereiten. Bestes Beispiel aus dem Jahre 2007:

- "Absolut Spunk" nach den Motiven von Astrid Lindgren:
<http://www.internet-abc.de/eltern/125604.php>

Erste Fahrversuche in einem einfaches Autorennspiel machen Jungen und Mädchen ebenso Spaß wie erste Hüpf- und Laufabenteuer (im Fachjargon Jump'n'Run). Die berühmteste Figur dieses Jump'n'Run-Genres ist Supermario, der die Prinzessin oder die Welt rettet.

Erste Wettbewerbsszenarien stellen sich beim Pokemon-Spiel ein. Hier gilt es zu jagen, zu sammeln und gegen andere Pokemotrainer anzutreten. Jungen ab sechs Jahren gehen auf Pokemonjagd, die von der TV-Serie, den Spielkarten und dem Zeitschriftenmarkt begleitet wird. Spielt Ihr Sohn in einem Fußballverein oder bolzt er nachmittags viel draußen rum, nehmen ihn Fußballsimulationen bei Regenwetter oder am frühen Abend mit in die virtuelle Bundesliga oder lassen ihn, jedenfalls virtuell, neben Weltstars spielen.

Mädchen wenden sich meist lieber der Pflege virtueller Tiere zu. Dabei reicht die Bandbreite vom virtuellen Schoßhund über das eigene Reitpferd bis hin zur Führung einer Tierarztpraxis. Hier tauchen Eltern ab und an als Spielpartner auf, mit wachsender Vielschichtigkeit der Spiele leider nicht mehr so oft.

Spätestens ab dem Alter von 12 Jahren wenden sich Mädchen und Jungen komplexeren Spielen zu. Sie wechseln oftmals aufgrund der ebenso an Komplexität gewachsenen Steuerung von der Konsole auf den PC. Während Sohn und Tochter dann noch gemeinsam Gefallen an der Familiensimulation "Sims" finden und mit den "Siedlern" Dörfer aufbauen, interessieren die virtuellen Schlachtfelder der Echtzeitstrategiespiele oft nur den Sohn.

Während er dann weiterhin die virtuelle Welt rettet, singt sich die Tochter gemeinsam mit ihren Freundinnen durch das Karaoke-Spiel "SingStar" zum Superstar. Ebenfalls virtuell.

In der Folgezeit werden Kommunikation und Interaktion immer wichtiger: Chats, Communities und Online-Rollenspiele.

Nicht alle Spiele werden Ihnen als Eltern Freude bereiten. Bedenken Sie jedoch: Je älter die Kinder und Jugendlichen werden, desto weniger machen Verbote Sinn. Suchen Sie daher regelmäßig das Gespräch auch über solche Themen. Im Vordergrund sollte dabei nicht immer nur das Negative stehen. Seien Sie offen für die Interessen Ihres Kindes und spielen Sie einfach mal mit!

Weiterlesen im Internet-ABC:

- Internet-ABC: Jugendschutz und Spiele, u.a. über die positiven und negativen Seiten der Bildschirmspiele:
<http://www.internet-abc.de/eltern/122030.php>

Doch bevor Sie Ihre Kinder auf ihrer Spielerkarriere begleiten oder den Familienspielnachmittag virtueller Art planen, steht der Hardwarekauf an.

Tipps zum Computerkauf

Ein vielleicht schon bei Ihnen vorhandener PC, der durchaus alle Schreibarbeiten erledigt und mit dem Sie erfolgreich die Weiten des Internet erkunden, eignet sich nur bedingt als Spieleplattform. Computerspiele stellen aufgrund ihrer immer detaillierteren Grafik und Spielphysik oftmals sehr hohe Hardwareanforderungen. Günstige PCs erzeugen ihre Monitorbilder mittels einer sogenannten Onboard-Grafik, welche für Büroarbeiten und Internet reicht. Auf diesen Geräten laufen ältere Spiele und Lernsoftware.

Aktuellere Computerspiele brauchen eine aktuelle Grafikkarte. Deshalb steht nicht selten nach dem Kauf eines aktuellen Spieles der Kauf einer schnelleren Grafikkarte und/oder Prozessors und/oder einer Speichererweiterung an, damit das Spiel flüssig läuft und nicht zur Diaschau verkommt. Die auf den PC-Spielpackungen angebrachten Hardware-Mindestanforderungen erlauben in den meisten Fällen gerade einmal die Spielinstallation auf Ihrem Rechner und dessen Spiel in einer recht groben, detailarmen Auflösung. Um in den Genuss der vollen Spielpracht zu kommen, die Ihre Kinder vielleicht auf Screenshots in Spieletests gesehen haben und welche mit ein Grund für den Spielewunsch war, geht die Spielindustrie von der Aufrüstbereitschaft und Baukastenmentalität von PC-Besitzern aus - oder von einem PC-Neukauf.

Bedenken Sie dabei Folgendes: Gerade der vielfältige und nach immer schnelleren Computern schreiende Spielmarkt verleitet viele dazu, sich von den neuesten Produkten und Angeboten blenden zu lassen. Aber: Ein derzeit mit schnellen Prozessoren, großen Arbeitsspeichern und bester Grafikkarte ausgestatteter Computer ist in einem Jahr auch schon wieder ein Auslaufmodell. Vielleicht tut es gerade für Einsteiger auch ein 'kleinerer' Rechner. Lesen Sie im Folgenden ein paar Grundregeln für den Kauf eines Computers:

a) Vor dem Kauf:

- Überlegen Sie genau, wie viel Geld Sie anlegen möchten.
- Besprechen Sie mit Ihrem Kind, welche Anforderungen es an den neuen Computer hat: Wofür braucht Ihre Tochter/Ihr Sohn den Computer – zum Spielen, Internetsurfen, Musikhören und –machen, Video- und Fotobearbeitung oder 'nur' zum

Schreiben? Entscheiden Sie dabei vorausschauend, wenn der Rechner in den folgenden Jahren für Ihr Kind interessant bleiben soll.

- Spiele, Video- und Fotobearbeitung sowie Musikmachen benötigen einen flotten Rechner, wobei Sie beachten sollten, dass auch ältere Software (Spiele, Musikprogramme etc.) durchaus interessant und ausreichend sein können.
- Viele Spiele benötigen eine gute Grafikkarte. Achten Sie daher darauf, dass sich entweder eine gute Karte in dem Computer befindet bzw. dass dieser eine Nachrüstung mit einer Karte zulässt. Brauchbare Grafikkarten gibt es bereits für weniger als 100 EUR.
- Video- und Fotobearbeitung benötigen sowohl eine gute Grafikkarte als auch eine große Festplatte.
- Musikmachen am Computer erfordert eine Soundkarte. Diese ist in den meisten preiswerteren Rechner vorhanden. Informieren Sie sich auch hier, ob ein späterer Einbau einer besseren Karte problemlos möglich ist.
- Internetsurfen mit E-Mail und Chatten, die üblichen Office-Anwendungen zum Schreiben, Tabellen erstellen usw., einfache Spiele benötigen die geringsten 'Computerwerte'.

b) Im Geschäft:

- Überlegen Sie, wie viel Service Sie benötigen. In einem Supermarkt finden Sie manchmal gute Rechner zu kleinen Preisen, aber kaum fachkundige Beratung. Einzelne Fachmärkte bieten beides! Probieren Sie aus: In welchem Fachmarkt werden Ihnen geduldig und Ihren Kaufwünschen entsprechend Vor- und Nachteile einzelner Computer erläutert? Und wo haben Sie das Gefühl, dass der Verkäufer Ihnen nur etwas Teureres 'aufschwätzen' möchte?
- Erläutern Sie ausführlich Ihre Vorstellungen und lassen Sie sich die Vorteile eines etwas teureren, aber auch die Nachteile eines etwas preiswerteren Modells erklären. So haben Sie relativ schnell einen Überblick, auf welche 'Werte' es beim Kauf eines Computers ankommt.
- Fragen Sie nach Garantieleistungen. Teilweise wird gegen geringe Kosten ein Pick-Up-Service geboten, der ein kostenloses Abholen und Zurückbringen des Computers bei technischen Fehlern beinhaltet.

c) Nach dem Kauf:

- Bewahren Sie alle Rechnungen und Garantiebeschreibungen sorgfältig auf.
- Sollte der Computer nicht so funktionieren, wie Sie es erwarten, öffnen Sie nicht vorschnell das Gehäuse, da es in diesem Fall zu einem Verfall der Garantieleistungen kommen kann.

Zu den Preisen:

Ein "High-End-PC" (so die Spielezeitschrift "GameStar, 12/2007) - Core 2 Duo E6600, 2-GB-RAM Arbeitsspeicher und der Grafikkarte "Nvidia Geforce 8800 GTS 640" ist ab 800 EUR zu bekommen.

Einen recht flotten PC (z.B. Athlon 64/5200+, Socket AM2) mit relativ guter Grafikkarte (GeForce 8500 GT 512MB) und genügend Arbeitsspeicher (mind. ein GB RAM) finden Sie im Internetversand bereits für knapp 400 EUR. Dieser Rechner reicht für die meisten Spiele vollkommen aus.

Darunter sind noch etliche Computer zu haben, die jedoch nicht die relativ neue Doppelkern-Technologie verwenden (zu erkennen an "Core 2" oder AM2). Sie liefern ebenfalls oft noch brauchbare Spielergebnisse, doch schluckt hier das meist mitausgelieferte Betriebssystem "Windos Vista" schon große Ressourcen.

Konsolen

Innovative Sprünge bei Spielideen und Spielsteuerung gab es in den letzten Jahren gerade im Konsolen-Segment. Die oben erwähnten "Casual Games" (Steuerung etwa über Stimme oder Körpereinsatz) sorgen dafür, dass Konsolen auch hierzulande dabei sind, den PC als Spielgerät zu überholen. Was spricht nun für eine Konsole, was dagegen?

Vorteile einer Konsole gegenüber dem PC:

- Konsolen bieten schon lange das Plug'n'Play, welches PC-Betriebssysteme immer versprochen: Sie schließen die Konsole an Ihr heimisches Fernsehgerät über den Scart-Anschluss an, legen das Spiel ein und spielen.
- Die Konsole lässt aufgrund ihrer technischen Architektur und ihrer aufeinander abgestimmten Komponenten keine Hardwareaufrüstung zu. Spiele, die Sie für die Konsole kaufen, laufen auf jeden Fall.
- Wesentlich mehr Konsolen- als PC-Spiele laufen fehlerfrei, weil die Hersteller noch keinen Internetanschluss voraussetzen und sich damit nicht auf das spätere Ausmerzen von Softwarefehlern verlassen können.
- Das Konsolenangebot ist übersichtlicher. Der Markt wird von zwei Handheld-Konsolen (kleine tragbare Konsolen, die einen kleinen Bildschirm mitbringen: Nintendo DS und PSP) und drei stationären Konsolen (Xbox 360, Playstation 3 und Nintendo Wii) beherrscht.

Die Nachteile:

- Eine Spielkonsole ist nicht wie der PC ein Arbeitsgerät, erlaubt nur das Spiel und vielleicht das Surfen im Internet.
- Spiele für Spielkonsolen kosten in der Regel bei Neuerscheinungen mehr als namensgleiche PC-Spiele.
- Zudem fallen PC-Spiele nach der Neuerscheinung viel schneller im Preis als Konsolenspiele.
- PSP, DS und Co.
- Im Handheld-Bereich spricht der Nintendo DS Kinder eher an als die PSP (Playstation Portable) von Sony. Im Spielsortiment für den DS finden sich wesentlich mehr kindgerechte und für Gelegenheitsspieler geeignete Titel als im PSP-Angebot. Die PSP spricht eher ältere Teenager an, da sie aufgrund ihrer Multimedia-Fähigkeiten auch Filme oder Musik abspielt. Zudem wirkt der DS stabiler und, weil er zuklappbar ist, weniger anfällig gegen Kratzer auf dem Bildschirm.

Die Nintendo DS kostet derzeit circa 140 EUR, die PSP von Sony 150 EUR bzw. die neue und leichtere PSP Slim & Lite 170 EUR. Über den eingebauten kabellosen Netzwerkanschluss (WLAN) besitzen beide Geräte Mehrspieler-Funktionen (siehe hierzu unten die Anmerkungen zum Jugendschutz).

- Beachten Sie hierzu auch die "Goldenen Tipps" des Internet-ABC zum Kauf von Handheld-Konsolen:
<http://www.internet-abc.de/eltern/113120.php>

Die „großen“ Konsolen

Bei den stationären Konsolen relativieren sich die Unterschiede, jedenfalls auf dem spielerischen Sektor. Auf der älteren Playstation 2 und der neuen Playstation 3 (Sony) laden Ihre Kinder Sie ein, mit EyeToy und Mikrophon ein Partyspiel zu spielen. Die Wii von Nintendo sorgt mit einem ebenfalls neuen innovativen Steuerungskonzept, welche wie EyeToy Bewegung ins Spiel bringt, und einem Wiedersehen mit Supermario für Spielmotivation. Die

Xbox 360 (Microsoft) bringt in der aktuellen Arcadeversion zwei durchaus für Gelegenheitsspieler geeignete Spiele mit.

Darüber hinaus bieten alle Konsolen natürlich ein eigenes Spielspektrum. Die schon sieben Jahre alte Playstation 2 bietet zurzeit das größte Spielsortiment. Während Sie auf der Wii viele Spiele im Kindersegment finden, locken Playstation 3 und Xbox 360 vor allem für Jugendliche und Erwachsene mit einer Grafikkulisse vor den Fernseher, welche Spieler vorher nur von teuren PC-Spielen kannten. Ebenso in das Segment "für ältere Spieler" passen bei den Konsolen von Sony und Microsoft die Multimedia-Fähigkeiten.

Die Preise

Alle Konsolen gibt es in Sonder-Paket-Variationen mit einem oder zwei Spielen. Die unten angegebenen Preise beziehen sich auf die Geräte ohne Software und in der Standardauslieferung mit einem Controller. Während Playstation 3 und Wii das Abspeichern von Spielständen erlauben, müssen für Xbox 360 und Playstation 2 eine Speicherkarte oder eine Festplatte dazu gekauft werden. Damit Sie gegen oder mit dem Sohn oder der Tochter spielen können, müssen Sie sich zumindest einen zusätzlichen Controller anschaffen.

Die Preise für die einzelnen Konsolen (in einzelnen Ausführungen, Stand November 2007):

- Microsoft Xbox 360 (Core-Version ohne Speicherkarte) circa 280 EUR, Speicherkarte kostet zusätzlich circa 35 EUR, zusätzlicher Controller circa 30 EUR;
- Nintendo Wii (inkl. dem Spiel "Wii Sports") circa 250 EUR, zusätzliche Controller circa 60 EUR (Wii Remote 40 EUR und Wii Nunchuk 20 EUR);
- Sony Playstation 2 (ohne Speicherkarte) circa 129 EUR, Speicherkarte kostet circa 20 EUR, zusätzlicher Controller circa 22 EUR;
- Sony Playstation 3 (mit 40-Gbyte-Festplatte) circa 400 EUR, zusätzlicher Controller circa 50 EUR.

Gebrauchtkauf von Computer und Konsolen

Sie können PCs wie auch Konsolen gebraucht kaufen. Sie sparen dabei sicherlich Geld, sollten jedoch folgendes bedenken:

- Auf einem gebrauchten PC läuft das aktuelle PC-Spiel wahrscheinlich nicht. Das bedeutet, dass Sie diesen mit neuer Hardware aufrüsten müssen, wenn es Ihr Kind auf ein aktuelles Spiel mit aufwendiger Grafik abgesehen hat.
- Konsolen wie auch PCs unterliegen einem Alterungsprozess, der sich auf die Hardware auswirkt. Kugellager von Chip-, Grafikkarten- oder Netzteil-Lüftern fangen an, lauter zu werden, Festplatte und DVD-Laufwerk haben schon beträchtliche Zugriffe und Arbeitsstunden hinter sich.
- Sie können nicht überprüfen, ob das Gerät vielleicht mal bei einem Transport herunterfiel. Oder auch vielleicht eine "Hardwaremacke" hat, wie beispielsweise eine Marge von Xbox 360-Konsolen, die heiß laufen (und für deren Reparatur Microsoft vorsichtshalber zwei Milliarden Dollar zurückgestellt hat).
- Bei einem Gebrauchtkauf erhalten Sie keine zwei Jahre Garantie wie bei einem Ladenkauf.

Die beispielhaft genannten Fallen müssen beim Gebrauchtkauf nicht zwangsläufig auftreten. Bei einem PC-Kauf hilft auch eine Besichtigung des Gerätes in Begleitung eines fachkundigen Bekannten.

Manchmal trennt sich der Besitzer beim Gebrauchtkauf auch von seiner Spielesammlung. Erkundigen Sie sich vorher, welche Titel dies genau sind und ob die Spiele komplett (also mit

Originalverpackung und -anleitung) und keine Importware sind (bzw. woher importiert, da es in anderen Ländern einen gut funktionierenden Raubkopien-Plagiat-Markt gibt).

Die oben erwähnten Online-Plattformen informieren Sie darüber, ob diese Spiele überhaupt etwas für Ihre Kinder sind. Auch wenn die USK-Alterseinstufung stimmt, spielen Ihre Kinder diese Spiele vielleicht nicht, weil sie sich nicht für dieses Genre interessieren. Schnell werden Sie dann vom Gebrauchtkäufer zum Gebrauchterkäufer. Bevor das erworbene Spielpaket in der Ecke liegt, sollten Sie sich überlegen, vielleicht für das gleiche Geld im Laden eine neue Konsole mit einem Spiel vom Wunschzettel zu kaufen!

Jugendschutz

Die Betriebssysteme moderner Spielplattformen wie PC und Konsolen bieten Möglichkeiten, Jugendschutzfunktionen zu aktivieren. Umsichtige Eltern richten verschiedene Benutzerkonten für ihre Kinder ein, um zu verhindern, dass zum Beispiel 13-Jährige ein Spiel spielen, welches erst ab 16 oder gar ab 18 Jahren freigegeben ist. Dabei wird auf die USK-Klassifizierungen zurückgegriffen. Die Xbox 360 bietet ab Anfang Dezember über den Xbox Onlinedienst den "Xbox Family Timer", der zusätzlich die Spielzeit einschränkt.

Die Jugendschutzfunktionen können auf den Konsolen bisher nicht umgangen werden. PCs mit Microsoft Vista bergen die Gefahr, dass spätestens Jugendliche den eingestellten Jugendschutz aushebeln. Kindern jedoch bleibt auf dem PC nur das Spiel auf der eingestellten Alterseinstufung. Aber: Kein Gerät wird mit eingestelltem Jugendschutz ausgeliefert! Dieser muss erst von Ihnen aktiviert und eingestellt werden.

Tipps zum Einstellen der Jugendschutzfunktionen:

- Internet-ABC: Was Sie bei den mobilen Konsolen (DS und PSP) beachten sollten und welche Einstellungen Sie vornehmen können:
<http://www.internet-abc.de/eltern/121230.php>
- Einstellen der Jugendschutzfunktion bei der Wii-Konsole:
<http://wiiportal.nintendo-europe.com/1095.html>
- Einstellen der Jugendschutzfunktion bei der Xbox 360:
<http://www.xbox.com/de-AT/support/xbox360/familysettings/consolefamilysettings.htm>
- Einstellen der Jugendschutzfunktion bei der Playstation 2:
<http://de.playstation.com/help-support/ps2/guides/detail/item51941/Funktionen-der-DVD-Kindersicherung/>
- Welche Möglichkeiten der Kindersicherung die Playstation 3 bietet:
<http://manuals.playstation.net/document/de/ps3/current/settings/security.html#1088>
- Kindersicherung für PCs unter Windows Vista:
<http://www.microsoft.com/switzerland/windows/de/products/windowsvista/features/details/parentalcontrols.msp>

Ein aktivierter Hardwareschutz sollte aber nicht der einzige Jugendschutz in Ihrer Familie bleiben. Die kleinen Computerspieler verlassen sich auf Sie als "Obersten Jugendschützer" – und freuen sich auch mal auf Sie als Mitspieler, wenn es darum geht, die Welt vor dem Bösen zu retten, die Weltmeisterschaft zu gewinnen oder gemeinsam eine Stadt aufzubauen.

2. Internet-ABC aktuell

2.1 News

Experten-Forum zum Thema Video- und Computerspiele

Trotz aller Ratschläge, die wir Ihnen in unserem Schwerpunktthema dieses Newsletters bieten, bleiben vielleicht einige Fragen offen. Daher möchte das "Internet-ABC" Eltern und anderen Interessierten Gelegenheit geben, auch persönliche Fragen zu stellen. Ab dem 3. Dezember schaltet das Internet-ABC ein Computerspiele-Forum auf der Website von FOCUS SCHULE online, in dem Internet-ABC-Autor Jens Wiemken drei Wochen lang Rede und Antwort steht.

- Zum Forum bei FOCUS SCHULE:
<http://www.focus.de/schule/community>

Schule 2.0 noch nicht in Sicht

Die Ergebnisse des Internet-ABC-Meinungsbarometers zum Thema "Internet in der Schule" liegen vor! Die Medienkompetenz-Initiative Internet-ABC hat in einer bundesweiten Umfrage bei den Beteiligten nachgehört. An der Meinungsbarometer-Aktion haben sich über 1.200 Schüler, Lehrer und Eltern aus ganz Deutschland beteiligt. Tenor: Das weltweite Datennetz hat in den meisten Schulen in Deutschland einen festen Platz. Fast die Hälfte der befragten Kinder (45 %) gab an, das Internet etwa einmal pro Woche in der Schule zu nutzen.

Aber es gibt auch noch großen Handlungsbedarf: Viele Schüler haben negative Erfahrungen im Netz gemacht. Die Online-Inhalte vermögen nicht immer zu überzeugen: Viele Seiten seien unverständlich (30%), oft fehle es an einer vernünftigen Orientierung im Netz (25%), oder man stoße bei der Suche nach Informationen häufig auf Gewalt- und Sexseiten (27%).

- Zur Meldung:
<http://www.internet-abc.de/eltern/126376.php>

Broschüre "Gewalt auf Handys" zum kostenlosen Download

Zusammen mit Handysektor und Klicksafe stellt das Internet-ABC die Handreichung "Gewalt auf Handys" als Downloadversion zur Verfügung. Die Broschüre erklärt, was beim Gebrauch von Handys verboten ist und was als Straftat geahndet werden kann. Sie gibt hilfreiche Tipps, auch zur Problematik Schule und Handy. So werden Antworten auf Fragen gegeben wie "Ist es Lehrern erlaubt, Handys von Schülern zu beschlagnahmen und sogar deren Inhalte zu kontrollieren?" Die Broschüre, die von der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V. erstellt wurde, war bisher nur als Printprodukt erhältlich.

- Zur Meldung:
<http://www.internet-abc.de/eltern/125314.php>

2.2 Neues von der Kinderseite

Wissen wie's geht: Mit Kapitän Eddie die ersten Schritte im Internet unternehmen

Surfen und Navigieren im Internet - das hört sich zunächst leicht an. Doch immer wieder stoßen Internet-Anfänger auf Probleme. Hier möchte das Internet-ABC helfen: Was bedeuten eigentlich all' diese englischen Begriffe, wie surfen, Browser oder Download? Wie funktioniert eigentlich der Browser? Was sind Links? Wie schließe ich ein Werbefenster?

Kapitän Eddie nimmt Ihre Kinder mit auf eine große Schiffsreise und beantwortet diese Fragen mit vielen kleinen Rätseln.

- Zum "Wissen, wie's geht: Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer":
<http://www.internet-abc.de/kinder/125383.php>

Wettbewerb Fotoalbum: Herbstfarben

Das Fotoalbum auf der Kinderseite des Internet-ABC sucht einfallsreiche, schöne Foto-Herbstgeschichten. Wer zum Thema "Herbstfarben – Warum werden Blätter rot, gelb und braun?" eine Internet-Seite mit Bildern und Text erstellt, kann Computerspiele und tolle Kleinigkeiten aus dem Internet-ABC, wie Kartenspiele oder Federmäppchen, gewinnen.

Die Redaktion wählt die fünf besten Seiten aus. Die Kinder benötigen eine Digitalkamera oder ein Handy, um Fotos zu schießen. Kinder ohne Kamera können auf die kleine Sammlung von Bildern des Internet-ABC zurückgreifen.

Zum Mitmachen müssen die Kinder im Internet-ABC angemeldet sein. Einsendeschluss: 10.12.2007.

- Zum Wettbewerb:
<http://www.internet-abc.de/kinder/124219.php>

"WWW – Wer weiß wo?" mit neuen Fragen

Nie langweilig wird Ameisenbär Percys Spezialquiz "WWW – Wer weiß wo?". Die neuen fünf Fragen stellen junge Rätselfreunde vor pfiffige Aufgaben: Warum trugen die Römer keine Hosen? Wer findet des Pudels Kern und beantwortet die Frage, was sich in der Mitte der Erde befindet? Und wer oder was ist ein Emoticon? Das weiß doch jedes Kind! – Zumindest nachdem es "WWW – Wer weiß wo?" gespielt hat!

- Zum Quiz:
<http://www.internet-abc.de/kinder/112102.php>

2.3 Neues von der Elternseite

Wissen, wie's geht: Sicherheitseinstellungen am Rechner

Viele Eltern sorgen sich, wenn Ihre Kinder mehr oder weniger unbeaufsichtigt im Internet surfen. Dabei geht es zum einen um Fragen des Jugendschutzes: Pornografie, Gewalt, Rechtsradikalismus.

Doch Sicherheit bedeutet außerdem, Ihren Computer vor Angriffen aus dem Internet durch Viren und andere Gefahren zu schützen. Wie Sie Ihren Rechner sicher einrichten, erfahren Sie in unserem neuen "Wissen, wie's geht" zum Thema "Sicherheitseinstellungen am Rechner": von der Firewall bis zu Ihrem E-Mail-Programm.

- Zum "Wissen, wie's geht":
<http://www.internet-abc.de/eltern/125322.php>

Quiz: Handy und Internet

Kennen Sie sich aus in der Handy-Welt von Kindern und Jugendlichen? Testen Sie Ihr Wissen zum kleinen, mobilen Begleiter, mit dem längst nicht mehr nur telefoniert wird. Zehn Fragen – von T9 über Klingeltöne bis Happy Slapping – stellen Ihren Kenntnisstand auf die Probe.

- Zum Quiz:
<http://www.internet-abc.de/eltern/126064.php>

Prominentenumfrage mit Katrin Müller-Hohenstein und Manuel Andrack

Das Internet-ABC knüpft an die Interview-Reihe mit Prominenten an. Aktuell haben wir Katrin Müller-Hohenstein und Manuel Andrack zu ihrer Nutzung von Computer und Internet sowie ihren Ansichten zur Mediennutzung von Kindern befragt. Wer von beiden erteilt seinen Kindern wohl "totales Chat- und Forum-Verbot"?

- Antworten von Manuel Andrack, Redakteur, Moderator und Autor, Vater zweier Töchter:
<http://www.internet-abc.de/eltern/126294.php>
- Antworten von Katrin Müller-Hohenstein, Radio- und Fernsehmoderatorin, u.a. des "Aktuellen Sportstudios" (ZDF), Mutter eines Sohnes:
<http://www.internet-abc.de/eltern/126050.php>

3. Auf den Punkt gebracht! Streitpunkte, Standpunkte, Pluspunkte

Thema des Monats

Das "Thema des Monats" greift aktuelle Streitfälle und Standpunkte aus der Internetwelt auf.

Aktuell in diesem Monat: " Virtuelle Welten für Kinder und Jugendliche":

Kennen Sie Onlineportale wie "Habbo Hotel" oder "Barbie Online Welt"? Diese speziell für Kinder und Jugendliche gemachten Webseiten lassen eigene virtuelle Welten entstehen. Neben einem kostenlosen Angebot warten diese kommerziellen Seiten meist auch mit einem kostenpflichtigen Bereich auf, der junge Surfer mit besonderen Extras lockt. Welche Problematiken sich aus der Nutzung kommerzieller Communitys ergeben können, behandelt die aktuelle Ausgabe von "Das Thema". Eltern erhalten Hinweise, auf welche Fallstricke sie gefasst sein müssen, um sich vor unverhofften Kosten und Missbrauch des Datenschutzes ihrer Kinder zu schützen.

- Zum 'Thema des Monats':
<http://www.internet-abc.de/eltern/124660.php>

Der besondere Link...

Die Rubrik 'Der besondere Link' nimmt Neuigkeiten, Verblüffendes und Skurriles aus der Netzwelt ins Visier.

Aktuell in diesem Monat: "Öko kann man lernen: Umweltschutz mit Eco Ego"

Energie zu sparen und sorgsam mit der Umwelt umzugehen, das sind wichtige Voraussetzungen, um unseren blauen Planeten zu bewahren. Das liebevoll gestaltete Flash-Game "Eco Ego" will genau diese Botschaft transportieren, ganz ohne

belehrenden Zeigefinger. Der Spieler beeinflusst über seine Entscheidungen den Energieverbrauch in einem Haushalt. Ein kleines, aber feines japanisches Online-Spiel.

- Zum 'besonderen Link':
<http://www.internet-abc.de/eltern/124694.php>

Dr. Surf

Dr. Surf berät Sie in allen Computer- und Internetfragen, kennt Tricks und Tipps, die das Leben am Computer leichter machen.

Aktuell: "Google Earth: Wann wurde die Aufnahme gemacht?"

Google Earth fasziniert mit präzisen Luftbildaufnahmen, die sogar den Blick in Vorgärten oder auf die eigene Dachterrasse erlauben. Da kann es für den Benutzer durchaus interessant sein, das Aufnahmedatum einzelner Bilder zu erfahren. Welche Funktion in Google Earth das Datum der Aufnahme und andere Details über die gezeigten Satellitenbilder enthüllt, das verrät Ihnen unser Doktor Surf.

- Zum Doktor:
<http://www.internet-abc.de/eltern/124684.php>

4. Software zum Lernen

Das große Angebot an Lern- und Kreativsoftware lässt manch einen ratlos mit den Schultern zucken. Welche Software ist die richtige? Eine allgemeine Antwort darauf ist schwer, da sich individuelle Bedürfnisse und Lernintentionen unterscheiden.

Wir lassen Sie nicht im Angebotsdschungel stehen. Wenn Sie ein Programm zum Lernen von Mathematik, Deutsch, Englisch oder Geografie, ein Nachschlagewerk oder ein Programm zum Musikmachen suchen, dann schauen Sie einfach einmal in unsere Datenbank!

- Zur Datenbank "Software zum Lernen":
<http://www.internet-abc.de/eltern/118294.php>

Lernsoftware vorgestellt: "Mathematikus 1"

Leider ist die tolle Mathematikus-Maschine kaputt und die einzelnen Teile liegen auf dem Bildschirm verstreut. Aufgabe der Kinder ist es, die Maschine wieder ans Laufen zu bringen. Das gelingt nur, wenn die hinter den Teilen verborgenen unterschiedlichen Rechenaufgaben gelöst werden. "Mathematikus 1" ist ein prima Einstieg in die Mathematik für Erstklässler und zu Recht mit der GIGA-Maus 2007 als bestes Mathematikprogramm in der Kategorie "Kinder 6-10 Jahre" ausgezeichnet worden.

- Zur Besprechung:
<http://www.internet-abc.de/eltern/126236.php>

Außerdem neu in der Lernsoftware-Datenbank:

- Haack Weltatlas
- Englisch Coach 21 (5. Klasse)
- Klett Mathetrainer (Klasse 7)
- Duden Schülerlexikon mit Referatsmanager

- Genius - Im Zentrum der Macht
- USB Sprachtrainer Englisch

5. Video- und Computerspiele: Die Spieletipps

Eine Lieblingsbeschäftigung von Kindern ist das Spielen am Computer oder an einer Konsole. Damit Sie in diesem Bereich auf dem neuesten Stand bleiben, stellen wir Ihnen eine umfangreiche Sammlung von Spieletipps vor. So können Sie individuell entscheiden und auswählen, welche Software für den gewünschten Zweck ins Schwarze trifft.

Über Spiele, die bereits im Regal Ihrer Kinder oder im Ranzen Ihrer Schüler stecken, können Sie sich gezielt informieren. Vielleicht ist auch für Sie selbst ein Tipp dabei?

- Zu den Spieletipps:
<http://www.internet-abc.de/eltern/115920.php>

Neue Spielere Rezensionen in der Spiele-Datenbank:

- Wild Earth Africa
- Jack Keane
- Hamstern
- Hotel Dusk

Spiel des Monats: "Wii Sports"

Unser Spiel des Monats ist eine Sportsimulation der neuen Spielgeneration, mit der sich das heimische Wohnzimmer wahlweise in einen Tennis-, Golf- oder Baseballplatz verwandelt. Das Steuergerät der Konsole, die Wiimote, ist dabei wahlweise Baseball- oder Golfschläger, Boxhandschuh oder Bowlingkugel. Gefordert ist intensiver körperlicher Einsatz. Bis zu vier Mitspieler treten bei den einzelnen sportlichen Disziplinen gegeneinander an. Schnell entsteht eine sportliche Wettkampfstimmung und der eine oder andere kommt mitunter richtig ins Schwitzen. Denn hier steht nicht das Stillsitzen im Vordergrund, sondern die Bewegung. Ein Spiel für größten Spielspaß, das alle Familienmitglieder zu sportlichen Höchstleistungen motiviert.

- Zum Spiel des Monats:
<http://www.internet-abc.de/eltern/126156.php>

6. Projekte, Tipps, Termine

Ein Weihnachtstipp vorweg:

Grundschullehrer und Eltern können mit ihren Kindern auch in diesem Jahr Wunschzettel und Grüße an den Weihnachtsmann, das Christkind oder den Nikolaus schreiben. In den sieben Weihnachtspostfilialen wird jeder Brief gelesen und beantwortet. Wer seinen Wunschzettel bis zum 15.12.2007 abschickt, erhält bis zum Weihnachtsfest einen Antwortbrief.

Die Adressen der Weihnachtspostfilialen:

- Weihnachtsmann, Christkindpostfiliale, 21709 Himmelpforten
- Weihnachtsmann, 31137 Himmelsthür
- Weihnachtsmann, Weihnachtspostfiliale, 16798 Himmelpfort
- Christkind, 51766 Engelskirchen

- Christkind, 97267 Himmelstadt
- Nikolaus, St. Nikolaus, 66352 Großrosseln
- Nikolaus, Nikolausdorf, 49681 Garrel

Und nun zu den eigentlichen Projekten, Tipps und Terminen:

Seitenstarker Adventskalender

Auch in diesem Jahr bietet Seitenstark, die Arbeitsgemeinschaft vernetzter Kinderseiten, wieder 24 virtuelle Türchen mit spannenden Überraschungen. Jedes Mitglied hat ein Türchen bestückt, so dass eine große Vielfalt weihnachtlicher Themen bereit stehen. Hinter einer der Türen wird auch das Internet-ABC die jungen Surfer überraschen. Der Kalender öffnet pünktlich zum 1. Dezember.

<http://www.seitenstark.de/adventskalender>

Neuaufgabe "Ein Netz für Kinder - Surfen ohne Risiko?" – Leitfaden für Eltern und Pädagogen

Die Broschüre "Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko?" vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend wurde komplett neu aufgelegt. Der Leitfaden präsentiert Kinderseiten, die eine Projektgruppe und eine Kinderredaktion auf ihre Attraktivität und Handhabung hin getestet haben. Insgesamt 78 Klick-Tipps fanden Aufnahme in die Broschüre. Neben der Empfehlungsliste enthält sie Artikel, die über Gefahren für Kinder im Netz, den kompetenten Umgang mit dem Internet informieren, Online-Werbung, Verbraucherschutz und Filtersoftware thematisieren. Die Broschüre unterstützt Eltern dabei, mit ihren Kindern das kinderfreundliche Netz zu entdecken. Separat findet sich eine extra Broschüre für Kinder. Hier werden kindgerecht der Umgang mit dem Internet und die vielen Möglichkeiten der Nutzung aufgezeigt. Die Broschüre kann bestellt oder als PDF herunter geladen werden.

<http://www.bmfsfj.de/Kategorien/Publikationen/Publikationen,did=4712.html>

Erfahrungen und Erlebnisse von Eltern zur Computernutzung ihrer Kinder

Neben aktuellen positiven Trends wie Bewegungsspiele und SingStar-Programme, gibt es auch Schattenseiten in Computerspielen wie Sex und Gewalt oder das Abtauchen in virtuelle Welten. Die Umwelt vergessend sitzen junge Menschen an ihren Multimediastationen. Um die Dimensionen des "Zeitfresser Computer" konkretisieren zu können, startet das SIN Studio im Netz e.V. eine Mailaktion, die Eltern und pädagogische Fachkräfte aufruft, ihre Erfahrungen und Probleme zu schildern, die mit der langen Verweildauer ihrer Kinder am Computer einhergehen und diese in einer Mail an sin@sin-net.de zu senden. Das SIN sammelt die Mails, um Dimensionen einzugrenzen und Notwendigkeiten der Hilfestellungen eruieren zu können. Alle Beteiligten werden über die daraus resultierenden Erkenntnisse informiert. Aktionsende: 28.2.2008.

<http://www.sin-net.de/sin-net/Home/newsletter/September07info.htm>

Ergebnisse der JIM-Studie 2007 zum Medienverhalten 12-19-Jähriger

Die JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest wurde 2007 zum zehnten Mal durchgeführt. Die Studie wird am 30.11.2007 veröffentlicht und steht ab dann als Printversion sowie zum Download bereit. Erste Ergebnisse der JIM-Studie 2007 zum Thema Web 2.0 sind bereits nachzulesen. Insgesamt sind Computer und Internet bei den Jugendlichen weiter auf dem Vormarsch: Mehr als zwei Drittel haben einen eigenen PC oder ein Laptop, 93 Prozent zählen zu den Onlinern, die zumindest selten das Internet nutzen. Die meisten sind dabei intensive Nutzer. Die KIM-Studie zur Mediennutzung von Kindern wird voraussichtlich 2008 wieder aufgelegt.

<http://www.mpfs.de/>

Kalender von Kindern mit Behinderung

"Ich möchte wieder laufen können", wünscht sich Carolin, 13 Jahre, Rollstuhlfahrerin. Carolin ist eine von über 100 Kindern mit Behinderung, die sich beim Malwettbewerb des

Bundesverbandes Selbsthilfe Körperbehinderter beteiligt hat. Ihr Bild wurde zusammen mit zwölf weiteren Gemälden junger Künstler für den Kalender "Kleine Galerie 2008" ausgewählt. In eindrucksvollen Motiven geben die Kinder Einblick in ihre Wünsche, Träume und Hoffnungen. Der farbenfroh gestaltete Kalender ist nicht im Handel zu erwerben, sondern wird gegen eine Spende verschickt. Der Erlös wird für die Projektarbeit des Behindertenverbandes verwendet. Weitere Informationen: BSK e.V., "Kleine Galerie", Postfach 20, 74238 Krautheim oder telefonische: 0180 5000 314 (14ct/min).

"Lukas Forscherland" – Faszination Licht: Abenteuer und Experimente für Grundschul Kinder

Glühwürmchen Lukas hat aufregende Abenteuer und spannende Experimente zum Selbermachen, Forschen und Tüfteln für Kinder. Mit der Initiative "Lukas Forscherland" möchte das Bundesministerium für Bildung und Forschung schon Kindern im Grundschulalter die Chance geben, die Faszination der Optischen Technologien und weiterer HighTech-Bereiche mit Neugier und Spaß zu entdecken. Die Experimentehefte und Abenteuer geschichten begleitet die Forscherhütte "Lukas Forscherland", eine Ausstellung und Mitmachaktion, die auf Anfrage in Museen und Science Center kommt. Lukas Forscherland bietet Kindergruppen zwei Stunden HighTech-Experimentalvergnügen. Bei den neuesten Experimenten ("Wir gehen ins Internet – mit Licht") dreht sich alles um die Technologien rund ums Internet, denn ohne Licht kein Internet! Wie speichert ein Laser ein Lied auf eine CD, wie viele Pixel braucht ein Flachbildschirm und wie überträgt ein Glasfaserkabel siebenmal dünner als ein Haar pro Sekunde mehr als 100 Millionen Telefongespräche? Die Medien sind kostenlos zu bestellen und stehen zum Download bereit.

<http://www.faszinationlicht.de/scripts/php/index.php>

Themenmodule zur Verbraucherbildung

Der Verbraucherzentrale Bundesverband stellt unter www.verbraucherbildung.de Unterrichtsmaterialien zur Förderung von Medienkompetenz zum Download zur Verfügung. Dazu gehört auch die Unterrichtseinheit "Computerspiele und Gewalt – Unterrichtsideen zum Jugendschutz".

<http://www.verbraucherbildung.de/projekt01/d/www.verbraucherbildung.de/unterrichtsmaterialien/medienkompetenz/index.html>

"Datenschutz auf einen Blick" – Mekonet Handreichungen

Das Netzwerk Mekonet stellt ein umfangreiches Serviceangebot zur Verfügung. In der Reihe "mekonet kompakt" werden praxisnahe Handreichungen herausgegeben. Sie stehen als kostenlose PDF-Dokumente zum Download bereit. Die Ausgaben "Datenschutz auf einen Blick" und "Internetrecherche auf einen Blick" wurden frisch aktualisiert.

<http://www.mekonet.de/php/service/handreichungen/>

"Mit Kindern ins Kino" – Leitfaden für praktische Filmarbeit ab Klasse 1 der Stiftung MKFS

Welches kreative Potential bietet ein gemeinsamer Kinobesuch mit Grundschulklassen? "Mit Kindern ins Kino" ist ein Leitfaden der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS) und der Stiftung Lesen für die praktische Filmarbeit an Grundschulen. Neben Tipps zur Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung eines Kinobesuchs wird auf die Besonderheiten des kindlichen Filmsehens eingegangen. Lehrkräfte erhalten Anregungen für die verschiedenen Phasen medienpädagogischer Arbeit im Unterricht sowie Hinweise, wie sie den kindlichen Medienumgang als Thema für einen Elternabend aufbereiten. Weitere Publikationen der Stiftung: "Zuhören macht Schule. Die Kunst des Zuhörens lernen und lehren" und "Manual zur Förderung der Lesekompetenz für Jugendliche". Die Broschüren können kostenlos gegen einen frankierten Rückumschlag bestellt werden.

<http://mkfs.de.server422-han.de-nserver.de/index.php?id=publikationen>

Wettbewerbe und Ausschreibungen

"jugend creativ" - Internationaler Kreativwettbewerb

Der internationale Jugendwettbewerb "jugend creativ" der Volksbanken und Raiffeisenbanken ruft Kinder und Jugendliche auf, ihre Wettbewerbsbeiträge bei Genossenschaftsbanken in Deutschland, Finnland, Frankreich, Italien, Luxemburg, Österreich und der Schweiz einreichen. Das Motto lautet "Sport verbindet – Miteinander ohne Grenzen": Die jungen Künstler sollen in ihren Arbeiten zeigen, dass Sport mehr ist als Wettkampf, und dass er einen Beitrag zum interkulturellen Austausch und freundschaftlichen Miteinander leistet. Eingereicht werden können gezeichnete oder gemalte Bilder, Collagen, Drucke, Fotomontagen oder Computerarbeiten. Beteiligen können sich Schüler und Jugendliche bis 18 Jahre in diesen Bereichen: Malen/Bildgestaltung (Klassen 1 - 13), Kurzfilm (Klassen 5 - 13) und Quiz (Klassen 1 - 9). Die besten Arbeiten werden pyramidenartig von der Orts- bis zur Bundesebene der Jury auf der nächsten Stufe vorgelegt. Die Wertungsstufen sind die örtliche, regionale, bundesweite und im Bereich Malen/Bildgestaltung die internationale Ebene. Einsendeschluss: 28.2.2008

<http://www.jugend-creativ.de/>

Mehrweg-Filmpreis 2008

Die Stiftung Initiative Mehrweg und die Deutsche Umwelthilfe e.V. vergeben den Mehrweg-Filmpreis und suchen den ultimativen Kurzfilm für Getränke in Glas-Mehrwegverpackungen. Studierende, Schüler, Künstler und alle Kurzfilmbegeisterten sind aufgerufen, kreative Spots einzureichen. Der Spot soll einen neuen Blick werfen auf die Vielfalt und Innovationskraft unserer Glas-Mehrwegsysteme. Das Preisgeld beträgt 5.000 Euro. Der Sieger der Kategorie Mehrweg-Kinospot wird als Kinowerbung in ausgewählten Kinos präsentiert. Mögliche Formate sind z.B. Kinospot, Kurzfilm, Video-Clip. Bewerbungsfrist: 15.12.2007. Preisverleihung: Februar 2008 zur Berlinale.

<http://www.duh.de/mehrweg-filmpreis.html>

MediaSurfer – MedienKompetenzPreis Hessen 2007

Die Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) schreibt den MediaSurfer, den MedienKompetenzPreis Hessen für Kinder und Jugendliche von 3 bis 18 Jahren aus. Eingereicht werden können medienpädagogische Projekte, die im Jahr 2007 von und mit Kindern und Jugendlichen in Hessen durchgeführt wurden. Teilnehmen können Schulklassen, Gruppen aus Freizeit- und Kindereinrichtungen, Vereine und andere Jugendinitiativen. Sie können sich mit Schülerradios, Spielfilm- oder Nachrichtenproduktionen, aber auch mit ganz anderen Projekten bewerben. Eingesetzt werden dürfen alle elektronischen Medien wie Radio/Audio, Fernsehen/Video oder Computer/Internet. Vergeben werden Preisgelder in Höhe von rund 12.000 Euro für vier Alterskategorien (bis 6 J., bis 10 J., bis 15 J., bis 18 J.) sowie ein Sonderpreis im Wert von 2.000 Euro vom Hessischen Kultusministerium.

<http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=297>

Bundeswettbewerb "Video der Generationen 2008"

An Filmfans der Generation "50plus" sowie an Teams mit älteren und jungen Menschen (bis 25 Jahre) richtet sich der Wettbewerb "Video der Generationen". Der von Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderte Wettbewerb wird vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF) veranstaltet. Der Wettbewerb präsentiert die Vielfalt individueller Lebensstile und wendet sich gegen Tabus, Klischees und Vorurteile. Er ist ein Forum für alle, die ihre Produktionen öffentlich vorstellen und Filmschaffende unterschiedlichster Generationen kennenlernen möchten. In der Kategorie "Allgemeiner Wettbewerb" sind Produktionen aus allen Themenbereichen zugelassen. Auch die Art der filmischen Gestaltung ist freigestellt. Es kann sich um Zeitzeugen-Portraits, Dokumentationen, Spielfilme oder Animationsfilme handeln. Gefragt sind persönliche

Ansichten, im Bereich "Sonderthema" auch als kurzer Video-Brief. Zu gewinnen sind Preise im Wert von 9.000 Euro. Einsendeschluss: 15.1.2008.

<http://www.video-der-generationen.de/>

Zusatz Tipp: "Medienprojekte für Jung und Alt. Leitfaden zu generationsübergreifenden Angeboten". Die 32-seitige Handreichung informiert über Mehr-Generationen-Projekte im Videobereich:

Download der Handreichung (PDF):

<http://www.video-der-generationen.de/documents/GUE-Medienprojekte.pdf>

Deutscher Jugendvideopreis 2008

Der Medienwettbewerb für kreative Filmer bis 25 Jahre setzt keine Limits bei Thema, Genre und Stil. Für die Jury zählen originelle Ideen, eigene Sichtweisen und eine frische Ästhetik. Das Bundesjugendministerium vergibt Prämien im Gesamtwert von 13.000 Euro. Es gibt Extra-Prämien, beispielsweise für Animation oder erfolgreiches Teamwork. Zugelassen sind Produktionen aus den Jahren 2006, 2007 und 2008. Der Wettbewerb hat zwei Bereiche: Im allgemeinen Wettbewerb sind alle Themen und Umsetzungsformen möglich: Spielfilme, Dokumentationen, Reportagen, Musikvideos, Trickfilme. Im Themen-Special 2008 "Welche Zukunft!" zählt die gelungene Umsetzung des Themas. Die Filme werden in vier Altersgruppen bewertet: bis 10 Jahre, 11-15 Jahre, 16-20 Jahre, 21-25 Jahre sowie altersgruppen-übergreifend im Themen-Special. Einsendeschluss 15.1.2008.

<http://www.jugendvideopreis.de/ausschreibung/>

Wer schreibt das beste Drehbuch für einen Krimi? – Drehbuch-Wettbewerb "Tatort Bodensee"

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg schreibt unter dem Titel "Tatort Bodensee" einen Drehbuch-Wettbewerb für Jugendliche aus, um die Filmbildung sowie das kreative Schreiben der 14 bis 20-Jährigen zu fördern. Unter dem Motto "Es geht auch ohne Mord und Totschlag" sind die Jugendlichen gefordert, eine spannende Kriminalgeschichte samt Drehbuch zu Papier zu bringen. Felix Huby, Erfolgsautor zahlreicher "Tatort"-Drehbücher hat dazu den Anfang einer Story verfasst. Teilnehmen können Teams aus Schulklassen, Arbeitsgemeinschaften und Jugendgruppen aus Baden-Württemberg. Das beste Drehbuch wird von der Siegergruppe mit professioneller Unterstützung eines SWR-Teams verfilmt. Anmeldeschluss 7.12.2007, Einreichungsfrist für das Drehbuch: 28.2.2008.

<http://www.lmz-bw.de/paedagogik/wettbewerbe.html>

"IdeenMacher" – Technik-Förderprogramm für Schulen und Vereine

Bildungseinrichtungen, die die technischen Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen fördern, können sich beim bundesweiten Programm "IdeenMacher" um Fördermittel in Höhe von 55.000 € bewerben. Das Förderprogramm veranstaltet die ThyssenKrupp AG mit der Westdeutschen Allgemeinen Zeitung. Je Runde werden bis zu 10 Projekte mit je 5.000 € unterstützt. Zusätzlich wird unter den durch die Jury ausgewählten Projekten ein Publikumspreis verliehen, dessen Gewinner durch eine Online-Abstimmung ermittelt wird. Bewerben können sich Schulen, Klassen, Arbeitsgruppen oder Projekte, aber auch außerschulische pädagogische Einrichtungen aus Deutschland. Das Förderprogramm steht allen Schultypen und Altersgruppen offen. Gesucht werden durch pfiffige Ideen und außergewöhnliches Engagement geprägte Projekte aus dem Jahr 2007, die Technikverständnis und -begeisterung bei Kindern und Jugendlichen nachweislich und dauerhaft wecken. Es können auch geplante Projekte eingereicht werden. Bewerbungsfrist: 31.12.2007. Bekanntgabe der Gewinner: März 2008. Online-Abstimmung Publikumspreis: Mai 2008.

<http://www.zukunft-technik-entdecken.de/>

Aufsatz- und Malwettbewerb Gesundheit und Gewalt in PC-Spielen

Das Deutsche Gesundheitsparlament richtet einen Aufatz- und Malwettbewerb für alle von 10 bis 16 Jahren zu den Themen "Meine Erfahrung mit Ärzten", "Hat Ernährung Einfluss auf meine Gesundheit" und "Wie empfinde ich die Gewalt in PC und Videospiele und würde ich mich an ein Verbot der Spiele halten" aus. Erwartet werden Aufsätze bis max. 5 Seiten und Bilder in allen Techniken. Die ersten drei Gewinner erhalten Warengutscheine im Wert von 50,- bis 150,- Euro. Einsendeschluss: 10.1.2008.

<http://www.deutsches-gesundheitsparlament.de/>

Schulhomepage AWARD 2008

Mit einer Schulhomepage nutzen Schulen die Möglichkeit, sich der Öffentlichkeit zu präsentieren. Sie bietet außerdem eine Möglichkeit, Schülern den Umgang mit neuen Medien zu vermitteln. Die Erstellung der Schulhomepage erfolgt fast immer in freiwilligen AGs, in denen sich Schüler und Lehrer über den regulären Unterricht hinaus einsetzen. Der Award will die Leistungen und den Einsatz der Schüler und Lehrer würdigen und die besten Internetpräsenzen prämiieren. 2008 unterstützt Adobe den Award. Den Teilnehmern winken neben dem Titel "Beste Schulhomepage des Jahres 2008" daher auch Software-Lizenzen im Gesamtwert von 10.000 Euro. Jede Schule aus Deutschland, Österreich und der Schweiz kann ihre Website bis zum 20.1.2008 anmelden.

<http://www.schulhomepage.de/topliste/award/index.php>

Termine

didacta - die Bildungsmesse 2008 in Stuttgart (19. - 23.02.2008)

Die Bildungsmesse didacta findet im kommenden Jahr vom 19. bis 23. Februar 2008 in Stuttgart statt.

<http://www.messe-stuttgart.de/cms/didacta-aussteller-infos.0.html>

LEARNTEC 2008 (29.-31.01.2008)

Die LEARNTEC 2008, 16. internationaler Kongress und Fachmesse für Bildungs- und Informationstechnologie, findet vom 29. bis 31.1.2008 in der Messe Karlsruhe statt, Motto 2008: "Lernen 2.0 - Wege in die Zukunft".

<http://www.learntec.de>

13. Deutscher Kinder- und Jugendhilfetag in Essen (18.– 20.06.2008)

Die Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe – AGJ als bundeszentraler Zusammenschluss und Forum von rund 100 Trägern der freien und öffentlichen Kinder- und Jugendhilfe veranstaltet vom 18. bis 20.6.2008 in Essen den 13. Deutschen Kinder- und Jugendhilfetag (13. DJHT). Erwartet werden etwa 40.000 Besucher. Der DJHT ist Europas größter Fachkongress mit Fachmesse im Bereich der Kinder- und Jugendhilfe. Das Motto des 13. DJHT lautet "Gerechtes Aufwachsen ermöglichen!"

<http://www.jugendhilfetag.de/djht08/pages/startseite.php>

7. Nur einen Klick entfernt - Das Internet-ABC Banner auf Ihrer Seite

Sind Sie, Ihre Schule oder Einrichtung mit einer eigenen Website im Internet vertreten? Dann werden Sie Link-Partner!

Das Internet-ABC bietet Ihnen die Möglichkeit zur Linkpartnerschaft: Wir suchen Partner, die Interesse an Vernetzung und einer Verlinkung haben. Machen Sie mit und sprechen Sie uns an! Redaktion@Internet-abc.de

Weiterempfehlen & Kontakt

Hat Ihnen unser Newsletter gefallen? Empfehlen Sie ihn am besten gleich weiter.

Für Anregungen, Kommentare, Rückfragen und alles weitere, was Ihnen auf dem Herzen liegt: Redaktion@Internet-abc.de

Abmeldehinweis & Impressum

Dieser Newsletter ist ein Service des Vereins Internet-ABC e.V. Er erscheint vierteljährlich kostenlos per eMail. Sie können ihn online auf dieser Seite sowohl abonnieren als auch abbestellen.

Bei Fragen zum Newsletter steht Ihnen die Geschäftsstelle des Vereins gerne zur Verfügung internet-abc@lfm-nrw.de, Telefon: 0211/77007-172