

Welches Gerät für welches Alter?

von Mag. Karina Kaiser-Fallent

Kinder wollen spielen. Und das nicht nur mit Bauklötzen, sondern auch digitale Spiele.

Früher oder später wird der Wunsch nach digitalen Spielen auftauchen und Eltern werden sich der Frage stellen müssen, ob und womit sie ihrem Kind diesen Wunsch erfüllen möchten.

Nun gibt es nicht nur für **jedes Alter** besser und schlechter geeignete Games, sondern auch **besser oder schlechter geeignete Geräte** auf denen ein Kind diese Spiele spielen kann. Denn jedes Gerät hat seine spezifischen Eigenheiten hinsichtlich Nutzung/Bedienung, Preis und verfügbaren Spielen. Nach diesen Kriterien ergibt sich folgende Alters-Geräte-Tabelle zur **Orientierung**:

Alters-Geräte-Empfehlungen:

Tablet

2 – 8 Jahre

Bedienung:	Einfach und intuitiv durch Berührung (Touch)
Verfügbare Spiele:	viele kindgerechte, günstige Spiele-Apps verfügbar (Achtung: oft mit Werbung oder In-Game-Käufen ! Ein Passwort schützt vor unabsichtlichen Käufen durch „Herumklicken“)
Preis:	brauchbare Einstiegsgeräte erschwinglich – Schutzhülle empfehlenswert!
Besonderheiten:	handlich, tragbar, praktisch , vielseitig, gut gemeinsam mit dem Kind nutzbar ; kann fast überall genutzt werden; gut geeignet für zwischendurch oder sehr kurze Spielzeiten
Alter des Kindes:	Ab 2 Jahren möglich. Am besten geeignet von 4 bis 8 Jahren.

Nintendo Switch

ab 5 Jahren

Bedienung:	Relativ einfach mittels Controller
Verfügbare Spiele:	Viele Spiele für junge Kinder und die ganze Familie , aber auch Spiele für Jugendliche erhältlich.
Preis:	relativ teuer
Besonderheiten:	„Die“ Konsole für junge Kinder und zum gemeinsamen Spielen vor der Konsole mit Familie und Freunden.
Alter des Kindes:	ab 5 Jahren

PlayStation

ab 10 Jahren

Bedienung:	Einfach bis schwierig, mittels Controller
Verfügbare Spiele:	Breites Spektrum an Spiele n für ältere Kinder und Jugendliche
Preis:	relativ teuer
Besonderheiten:	Zielgruppe: ältere Kinder und Jugendliche. Viele verschiedene Spiele (Genres), erfordern schon mehr Geschick und kognitive Fähigkeiten ; Aktuelle Modelle: sehr gute Rechenleistung → tolle Grafik, kurze Ladezeit
Alter des Kindes:	ab 10 Jahren

Xbox

ab 10 Jahren

Bedienung:	Einfach bis schwierig, mittels Controller
Verfügbare Spiele:	Breites Spektrum an Spiele n für ältere Kinder und Jugendliche
Preis:	relativ teuer
Besonderheiten:	Zielgruppe: ältere Kinder und Jugendliche. Viele verschiedene Spiele (Genres), erfordern schon mehr Geschick und kognitive Fähigkeiten ; Aktuelle Modelle: sehr gute Rechenleistung → tolle Grafik, kurze Ladezeit
Alter des Kindes:	ab 10 Jahren

PC

ab 8 Jahren

Bedienung:	Meist eher kompliziert , mittels Mouse, Touch und/oder Tastatur
Verfügbare Spiele:	Breites Spektrum an Spiele n verfügbar, auch Gratisspiele oder Apps nutzbar (Achtung: teilweise Werbung und Ingame-Käufe! → mit Passwort vor unabsichtlichen Käufen schützen!)
Preis:	Je nachdem (Betriebssystem, Ausstattung, Rechenleistung, etc.) mittelpreisig bis sehr teuer .
Besonderheiten:	Vorteile : eventuell schon im Haushalt vorhanden . Kann auch für anderes, z.B. die Schule, genutzt werden. Nachteile : meist Arbeitsgerät der Eltern – kein Spielzeug. Nutzung und Bedienung nicht besonders kinder-/familienfreundlich
Alter des Kindes:	ab 8 Jahren

Smartphone

Das **Smartphone ist zum Spielen lassen nicht optimal**, da der Bildschirm sehr klein ist und die dauernde Präsenz von Handys im Alltag beim Kind immer wieder den Wunsch zum Spielen auslösen könnte. Außerdem könnte es zu Konflikten führen, wenn das Kind durch Unachtsamkeit das Smartphone beschädigt.

Empfehlenswerte Spiele

Laufend aktuelle Spielempfehlungen für jedes Alter und alle Geräte (Plattformen) sowie weitere **Informationen und Tipps rund ums digitale Spielen** finden Sie auf www.bupp.at, „Bundesstelle – Information zu digitalen Spielen“, eine Service des Bundeskanzleramts.