

## Internet-ABC Newsletter Nr. 17

Sehr geehrte Leserinnen und Leser!

Fragt man Kinder, was sie gern im Internet tun, steht eines ganz oben auf der Liste: "Spielen!"

Studien belegen, dass Onlinespiele einen hohen Stellenwert einnehmen: 40% der Kinder von 6-13 Jahren spielen mindestens einmal pro Woche ein Onlinespiel allein, 24% spielen Onlinespiele zusammen mit anderen (vgl. KIM-Studie 2006, S. 44). Bei den 12-19-Jährigen Internetnutzern spielen 14% mindestens mehrmals pro Woche. Mit 24% ist der Anteil der Jungen dabei weit größer als bei den Mädchen mit 4% (vgl. JIM-Studie 2007, S. 40).

Wenn Ihre Kinder einen Internetzugang haben, werden sie auch spielen wollen. Mit unserem Schwerpunkt geben wir einen Überblick über unterschiedliche Onlinespiele und deren Eigenheiten. Hinweise auf Aspekte des Jugendschutzes und konkrete Spiel Tipps helfen, kindgerechte und kostenlose Spielangebote im Internet zu finden. Tauchen Sie ein in die spannende Welt der Onlinespiele!

Daneben finden Sie wieder viele Hinweise auf neue Features unserer Webseite und die ausführliche Rubrik "Projekte, Tipps, Termine", die auf wichtige Veranstaltungen sowie interessante Bildungs- und Internetprojekte hinweist.

Ihre Redaktion des Internet-ABC

### Inhalt

<b>1. Schwerpunktthema: Onlinespiele</b> .....	<b>3</b>
Was ist ein „Onlinespiel“? .....	3
Von der Schwierigkeit einer universalen Kategorisierung.....	3
Online-„Casual Games“ .....	3
Spieleportale & Spieleplattformen – Ein Mekka der Casual Games.....	5
Spieleplattformen der privaten Fernsehsender .....	6
Allein? Zu zweit? Oder zu tausend? .....	6
Singleplayer-Spiele – Spiele im Einspielermodus .....	6
Multiplayer-Spiele – Spiele im Mehrspielermodus .....	7
Die Onlinespielwelt jenseits der Casual Games: Browsergames (Browserspiele).....	7
Wie finanzieren sich Browsergames?.....	9
MMOGs und MMORPGs – Spiele für tausende Gamer .....	9
MMORPGs speziell für Kinder – Spielwelten mit Zukunft? .....	10
Onlinespiele und Jugendschutz .....	11
Spielen ohne Ende? .....	11
Tipps zum Zeitmanagement für Eltern und Spieler .....	11
Kommunikation und Interaktion – Gefahr von Belästigung .....	12
Altersfreigaben und -kontrollen fehlen .....	12
Problematische Inhalte: Gewalt in Onlinespielen .....	13

Werbung in der Onlinespielwelt .....	13
Tipps für Eltern .....	14
Geeignete Onlinespiele für Kinder – Unsere Spielempfehlungen.....	15
Spiele für Jüngere – Spezielle Kinderangebote .....	16
Kinder von 4-7 Jahre – Offline-Spiele sind eine gute Alternative.....	16
<b>2. Internet-ABC aktuell.....</b>	<b>18</b>
2.1 News.....	18
Suchen, was gut ist! Finden, was gut ist! .....	18
2.2 Neues von der Kinderseite.....	18
Schneller finden – die „Wölkchennavi“ .....	18
Neues Thema im Forum mit Abstimmung: „Achten deine Eltern darauf, was du im Internet machst?“ .....	18
WWW - Wer weiß wo? .....	18
Unendliche Geschichte: Wolkenbilder .....	18
2.3 Neues von der Eltern- und Pädagogenseite .....	19
Das kleine Quiz zum Herbst .....	19
Leichter und schneller zum Wissen .....	19
<b>3. Auf den Punkt gebracht! Streitpunkte, Standpunkte, Pluspunkte.....</b>	<b>19</b>
Das Thema des Monats: "Jugendschutz im Web" .....	19
Tipps & Tricks: "Mit Outlook Klartext reden: Termine eingeben und verwalten" ..	20
Der besondere Link: "Schicke 3D-Fotolandschaften dank Photosynth" .....	20
<b>4. Software zum Lernen.....</b>	<b>20</b>
Lernsoftware vorgestellt: "Mein erster 3D-Globus" .....	20
<b>5. Video- und Computerspiele: Die Spieletipps.....</b>	<b>21</b>
Spiel des Monats: "Drakensang" .....	21
Neue Spielere Rezensionen in der Spiele-Datenbank:.....	21
<b>6. Projekte, Tipps, Termine .....</b>	<b>22</b>
<b>7. Nur einen Klick entfernt .....</b>	<b>27</b>

# 1. Schwerpunktthema: Onlinespiele

## Was ist ein „Onlinespiel“?

Ein Onlinespiel ist ein digitales Spiel, das man im oder über das Internet spielt. Der Begriff wird aber unterschiedlich verstanden und verwendet: Engere Definitionen meinen tatsächlich nur über das Internet gespielte Games, weiter gefasste Interpretationen zählen beispielsweise auch LAN-Spiele hinzu, die nur lokal vernetzt gespielt werden, nicht aber zwingend über das WWW.

Gerade für Kinder ist die kostenlose Spielbarkeit ein Argument, um Onlinespiele zu spielen. Deshalb stellen wir im Folgenden die kostenlosen Onlinespiele in den Fokus. Da Kinder und Jugendliche in der Surfrealität aber auch kostenpflichtigen Varianten begegnen – manchmal im Nachhinein zu ihrer eigenen Überraschung – sollen auch diese einbezogen werden.

Je nach Spiel unterscheiden sich Umfang und Inhalt von Onlinespielen erheblich. Ein kurzes 5-Minuten-Spiel hat wenig mit einem komplexen Strategiespiel zu tun, das den Spieler über lange Zeit in einer simulierten Welt versinken lässt. Einen Prototypen „des“ Onlinespiels gibt es nicht. Nahezu jedes Spielgenre aus der Computerspielwelt lässt sich in irgendeiner Form auch online finden. So entsteht eine erstaunliche Vielfalt.

## Von der Schwierigkeit einer universalen Kategorisierung

Eine allumfassende Kategorisierung, die der Bandbreite der Onlinespiele Rechnung tragen würde, ist bisher noch nicht gelungen. Je nach Perspektive lässt sich ein Spiel z.B. gemäß seiner Komplexität, seiner Gestaltung, seiner Zielgruppe oder gemäß seinem Genre zuordnen. Techniker haben gänzlich andere Unterscheidungskriterien als Anbieter oder Spieler, Pädagogen oder Jugendschützer.

Aber was würde eine universelle Klassifizierung dem pädagogischen oder familiären Alltag überhaupt nützen? Was Sie als Eltern interessiert, ist die Spielrealität Ihres Kindes und die damit verbundenen praktischen Konsequenzen. Wir möchten Sie daher überblicksartig mit den für Sie als Eltern relevanten Informationen vertraut machen und vereinfachen ein wenig zugunsten des Verständnisses.

Wer sich tiefergehend für die Überlegungen zur wissenschaftlichen Systematik interessiert, sei auf ein Arbeitspapier des Hans-Bredow-Instituts hingewiesen:

- „Spielen im Netz – Zur Systematisierung des Phänomens ‚Online-Games‘“ (PDF-Datei zum Download oder Ausdruck):  
<http://www.hans-bredow-institut.de/publikationen/apapiere/19Onlinespiele.pdf>

Noch eine Bitte: Nutzen Sie die weiterführenden Links im Text, um plastische „Bei-Spiele“ auch wirklich vor Augen zu haben. Gerade bei den „Casual Games“ darf ruhig mal ausprobiert werden! Denn was ist das Lesen eines Reiseführers zuhause im Vergleich zum Besuch eines Urlaubslandes vor Ort?

## Online-„Casual Games“

Die Casual Games (engl. Gelegenheitsspiele) unter den Onlinespielen sind kleine, leicht

zugängliche, eher einfache Spiele. Sie dienen als Pausenfüller, zur Entspannung, als Ablenkung von der Arbeit oder den Hausaufgaben – was aber nicht heißen soll, dass sie nicht auch stundenlang gespielt werden könnten! Klassiker sind z.B. Tetris, Solitaire oder Pacman. Sie finden sich in den Sammlungen spezieller Spieleportale, auf Kinderseiten oder auf Portalen der Fernsehsender oder Webdienste.

Solche kurzweiligen Onlinespiele verfolgen selten ein besonderes Ziel – abgesehen davon, einen Punkterekord aufzustellen und auf einer „Highscore“-Liste (= Spieler-Bestenliste) zu landen. Das geschieht z.B. durch das Verbessern einer Bestzeit, das Abschießen oder Auffangen von Gegenständen, oder den Sieg über einen Gegner.

Die Spiele kommen den Ansprüchen von Kindern entgegen, denn meist zeichnen sie sich durch leichte Zugänglichkeit, intuitive Bedienung und schnelle Erfolgserlebnisse aus. Da die Frustrationstoleranz bei Kindern noch nicht so ausgeprägt ist, sie also bei wiederholten Misserfolgen dazu tendieren, enttäuscht abzubrechen, sind sie von kurzen Spielen, die ihnen schnell positives Feedback geben, begeistert. Bezüglich der Spieldauer überwiegen kurze „Fünf-Minuten-Spiele“. Spiele, in denen eine Spielrunde stundenlang gespielt werden muss, um das Spielziel zu erreichen, bilden die Ausnahme. Länger dauernde Spiele teilen sich oftmals in einzelne Level auf.

Viele der Games basieren auf Flash oder Java. Um den Browser für solche Flashspiele fit zu machen, müssen oft Zusatzprogramme, sogenannte „PlugIns“ installiert werden. Neben dem gängigen Flash-PlugIn sind auch Shockwave, Java, DirectX oder aber gesonderte Zusatz-PlugIns (auch „Add-Ons“ genannt) der jeweiligen Anbieter notwendig.

Tipp:

Sollte ein Spiel mal nicht laden, erhalten Sie praktische Tipps in „Wissen, wie’s geht: Browser-Plug-Ins und Downloads“:

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

Selbst Ausprobieren:

- „Klickibunti“ ist ein schönes Beispiel für ein Casual Game (nicht nur) für Kinder – wer schafft es, alle Steinchen durch geschicktes Anklicken wegzuräumen?  
<http://www.blinde-kuh.de/spiele/klickibunti/>

Zum Weiterlesen:

- Artikel „Just for a moment – Die neue Vielfalt: ein Blick auf die Entstehung der Casual Games“  
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/28/28069/1.html>

Auf Onlinespiele dieser Art treffen Kinder im Prinzip überall im Netz. Einige Orte werden im Folgenden genauer betrachtet. Die fünf Kinder (11 und 12 Jahre alt) der Onlinespiele-Jury des Goldenen Spatzen kürten in diesem Jahr „Mountain Bike“ zum Sieger der Kategorie Onlinespiele. Es handelt sich um ein Casual Game, um ein nettes kleines Rennspiel, bei dem der Spieler zum Mountainbikefahrer wird und sich durch mehrere Levels hindurchmanövriert. Das Spiel ist bei Miniclip beheimatet, und Miniclip ist ein klassisches Spieleportal...

- Zum Spiel „Mountain Bike“:  
<http://www.miniclip.com/games/mountain-bike/de/>
- Preisträger des Goldenen Spatzes:

- <http://www.goldenerspatz.de/filmfestival/2008/preistraeger/preistraeger.htm>
- Spieleportal Miniclip:  
<http://www.miniclip.com>

## **Spieleportale & Spieleplattformen – Ein Mekka der Casual Games**

Betreiber von Spieleportalen bieten eine Fülle kostenloser Casual Games. Verlinkungen zu etlichen weiteren Spielen überfordern nicht nur junge Surfer mit einer unüberschaubaren Menge. Bei Games.de z.B. sind rund 23.700 Spiele aufgeführt (wenngleich hier auch Offline-Spiele dabei sind).

Übersicht verschaffen soll die Ordnung der Spiele nach Genres, wie beispielsweise Action, Abenteuer, Arkade (Arkadespiele wurden ursprünglich auf Automaten in Spielhallen gespielt), Geschicklichkeit, Denkspiele, Jump `n Run, Klassiker, Puzzle, Shooter/Kampf, Sport und Rennspiele. Dabei findet sich allerdings auf jedem der Portale eine etwas andere Ordnung und Einteilung! Wer da den Überblick behält, ist wohl der eigentliche Gewinner ...

Insgesamt spielen mehr Jungen als Mädchen Onlinespiele. Zunehmend werden jedoch auch Mädchen als Zielgruppe ins Auge gefasst: Mädchenspezifische Stylingspiele („Girl Games“), bei denen nach Herzenslust geschminkt und verkleidet werden darf, sind immer öfter zu finden. Auf dem englischsprachigen Spieleportal Games2Girls finden sich gar ausschließlich Mädchenspiele.

(Spieleportal Games2Girls: <http://www.games2girls.com>)

Plattformen, die kostenlose Onlinespiele bzw. Casual Games sammeln und gebündelt anbieten, wirken wie ein Magnet auf Kinder. Sie garantieren kurzweiligen Spielspaß und sind auch bei etlichen Erwachsenen beliebt. Ihr Repertoire ist entsprechend breit gefächert. Hier einige Beispiele solcher Portale, die kostenlose Onlinespiele bündeln:

- **Spielaffe** bietet bis auf einige Kampf- und Actionspiele, über die man je nach Geschmack diskutieren könnte, inhaltlich unbedenkliche Onlinespiele für Kinder. Da die Spiele kostenlos angeboten werden, begegnet den Kindern allerdings ständig Werbung.  
<http://www.spielaffe.de>
- Am Beispiel des **Spielkarussells** lässt sich eine Problematik der meisten Spieleportale verdeutlichen. Die Aufmachung dieses Angebots richtet sich an Kinder. Dennoch gibt es Kategorien wie „Counter Strike“, in denen auch für Kinder ungeeignete Shooter- und Kriegsspiele präsentiert werden. Auch das Werbeprobem zeigt sich hier massiv.  
<http://www.spielkarussell.de>  
Shooter- und Kriegsspiele auf Spielkarussell.de:  
[http://www.spielkarussell.de/spiele/aktion-spiele/counter\\_strike\\_spiele\\_sammlung.html](http://www.spielkarussell.de/spiele/aktion-spiele/counter_strike_spiele_sammlung.html)
- **Jetztspielen** hat neben einer Fülle von Casual Games im Flashformat auch einige Downloadspiele im Angebot, die später kostenpflichtig werden. In manchen Bereichen kann der Spieler echtes Geld einsetzen. Darauf werden wir weiter unten eingehen (siehe „Onlinespiele und Jugendschutz“).  
<http://www.jetztspielen.de>
- Weitere Portale dieser Art sind das bereits erwähnte **Miniclip** (<http://www.miniclip.com>), **Roundgames** (<http://www.roundgames.de>) oder **Microspiele** (<http://www.microspiele.com>).

Andere zielen schon durch ihre Aufmachung eher auf Erwachsene – was aber Kinder nicht davon abhält, sie zu besuchen: Beispiele sind **Spielesite** (<http://www.spielesite.com>) mit Werbung und Erotikspielen, **Spielpause** (<http://www.spielpause.com>) mit etlichen Kampfspielen für Erwachsene oder **Play** (<http://play.de/>) mit übermäßig viel Werbung. Die Liste ließe sich beliebig fortführen.

Auf den Spieleportalen finden sich nicht nur deutschsprachige, sondern auch viele englischsprachige, mitunter sogar koreanische und chinesische Spiele. Kinder, die wenig Englisch und erst recht kein Chinesisch verstehen, müssen diese Hürde überwinden. Kleinere Lernspiele, wie z.B. bei Miniclip (<http://www.miniclip.com/games/de/lernspiele.php>), die nur auf Englisch erklärt werden, dürften Grundschüler überfordern.

### **Spieleplattformen der privaten Fernsehsender**

Einen anderen Zugang zu Onlinespielen stellen die geläufigen Webseiten der Fernsehsender und Kommunikationsdienstleister wie T-Online, Freenet oder GMX dar. Auf den Portalen von Pro7 oder Sat1 befinden sich neben Onlinespielen auch Erotikspiele, die Vermarktung von Kaufspielen, Gewinnspiele und jede Menge Werbung. Die Games-Bereiche dieser Anbieter sind laut IVW (Informationsgemeinschaft zur Feststellung von Werbeträgern) viel frequentiert. Aussagen darüber, wie viele Kinder und Jugendliche unter den Besuchern sind, werden nicht gemacht.

- Pro7:  
<http://www.sevengames.de>
- Sat1:  
<http://www.sat1.de/spiele/>
- IVW (Informationsgemeinschaft zur Feststellung von Werbeträgern):  
<http://www.ivw.de>

Die Internetauftritte der Fernsehsender Nick und SuperRTL dagegen haben definitiv ein junges Publikum. Charakteristikum dieser Websites sind Spiele mit bekannten Figuren aus der Fernseh- und Cartoonwelt, angereichert mit viel Werbung.

- Toggo:  
<http://www.toggo.de/toggo.php?url=index.php>
- Nick:  
[http://www.nick.de/spiele/Spiele-auf-Nick\\_de.40.html](http://www.nick.de/spiele/Spiele-auf-Nick_de.40.html)

### **Allein? Zu zweit? Oder zu tausend?**

Onlinespiele sind allein, mit einem oder mehreren Spielpartnern spielbar. Diese Möglichkeiten lohnen einen näheren Blick, denn hier öffnen sich über das Internet neue Spielqualitäten. Haben Sie schon einmal mit einem völlig Unbekannten Schach gespielt? Oder gar mit 20 Spielern zusammen einen Planeten erobert?

### **Singleplayer-Spiele – Spiele im Einspielermodus**

Die meisten Casual Games werden allein oder gegen den Computer als automatisierter Gegner gespielt. Sie nutzen daher eigentlich nicht die Möglichkeiten des Internets – sieht man von der Tatsache ab, dass das Internet sie kostenlos von überall abrufbar zur Verfügung stellt.

## Multiplayer-Spiele – Spiele im Mehrspielermodus

Wenn mindestens zwei menschliche Spieler am Spielgeschehen beteiligt sind, spricht man von „Mehrspielermodus“ oder vom „Mehrpersonenspiel“. Dabei können diese sowohl zusammen oder gegeneinander spielen. Bei einem Autorennspiel z.B. können zwei Fahrer gegeneinander antreten. Auch das Multiplayer-Spiel „Bubble Machine“ erlaubt es, sich mit einem per Zufall ausgewählten Spielgegner im Zerstören von Seifenblasen zu messen.

- Multiplayer-Spiel „Bubble Machine“:  
[http://www.jetztspielen.de/spiele/multiplayer\\_blasen\\_zerschuessen/multiplayer\\_blasen\\_zerschuessen.html](http://www.jetztspielen.de/spiele/multiplayer_blasen_zerschuessen/multiplayer_blasen_zerschuessen.html)

Bevor wir den Schritt zu den Massive-Multiplayer- (Massen-Mehrspieler-) Spielen machen, die tausende Gamer einbeziehen, möchten wir Ihnen die Spiele vorstellen, die eine derart hohe Spielerteilnahme ermöglichen: die „Browsergames“.

## Die Onlinespielwelt jenseits der Casual Games: Browsergames (Browserspiele)

„Browsergame“ oder „Browserspiel“ ist ein festgesetzter Terminus für ein Onlinespiel, das allein über den normalen Browser, wie dem Internet Explorer oder Firefox, gespielt werden kann. Es läuft ohne zusätzliche Softwareinstallation. Ein Browserspiel kann folglich auf jedem internetfähigen Rechner gespielt werden, sei es Zuhause, im Internetcafé oder am PC von Freunden. Das Spielen ist von überall möglich, in der Mittagspause auf der Arbeit, in der Schule oder im Urlaub.

Von diesem technischen Standpunkt aus, sind also auch die oben genannten „Casual Games“ Browserspiele. In der Spielerszene wird der Begriff Browsergame jedoch eher für komplexere Spiele benutzt, die eine Anmeldung erfordern. Das heißt, der Spieler meldet sich mit einer Registrierung an, um sein Spiel beim nächsten Besuch fortsetzen zu können.

Unter den Browserspielen gibt es ähnlich wie bei Offline-Computerspielen eine große Genre- und Themenvielfalt: Rollenspiel-, Fantasy-, Action-, Wirtschafts-, Sport- und vor allem Strategiespiele, die Königsdisziplin der Browsergames.

Die strategischen Entscheidungen beinhalten meist gleiche Grundmuster: Aufbauen (Besiedeln, Forschen, Ausbau einer Infrastruktur), Handeln, Erobern und Verteidigen. Der Spieler schlüpft in eine Rolle, in der er gegen andere antritt oder sich verbündet und Abenteuer erlebt. Dabei kann eine große Anzahl von Spielern gleichzeitig am Spiel teilnehmen.

Spielerzahlen belegen, wie beliebt die kostenlosen Browserspiele sind. Beim Browserspiel „Die Stämme“ z.B. tummeln sich rund 575.000 Spieler in 30 Spielwelten. Die Spiele laufen daher auf mehreren Servern. Unverzichtbar ist die organisatorische Aufteilung in einzelne Welten, um das Spielgeschehen organisieren zu können. Viele der Spiele werden parallel in anderen Sprachen und Ländern gespielt.

In Sachen Grafik können Browsergames nicht immer mit PC- und Konsolenspielen konkurrieren. In strategischen Browsergames werden manche Aktionen dann nicht bildlich dargestellt, sondern über die Abbildung von Timern und Rechnern simuliert. Neuere Browsergames, die auf moderne Webtechnologien (z.B. AJAX und Shockwave 3D) zurückgreifen, können aber zunehmend auch 3-D-Grafik oder Animationen einsetzen, so dass sich die Browsergames vermehrt auch Genres wie „Action“ erobern und immer beliebter werden.

Browserspiele mit großer Spielergemeinde verfügen meist über eigene Foren, Chats oder Wikis, in denen die Spieler sich austauschen können.

Hier einige typische Browsergame-Beispiele:

- **„Die Stämme“** macht den Spieler zum Herrscher eines kleinen Dorfes, dem er zu Ruhm und Macht verhelfen soll. Das Onlinestrategiespiel bietet 575.000 Spielern in 30 Spielwelten eine virtuelle Heimat im Mittelalter. Durchschnittlich spielen rund 25.000 Spielern in jeder dieser Welten mit- und gegeneinander.

Spiel „Die Stämme“:

<http://www.die-staemme.de>

Mehr Infos beim Spieleratgeber-NRW, der „Die Stämme“ ab 12 Jahren empfiehlt:

<http://spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1619>

- Auch **„Travian“** ist ein Geschichts-Strategiespiel, in dem man sein Schicksal als Dorf-Häuptling zur Zeit der Römer beginnt. Gespielt wird mit tausenden realen Spielern in einer antiken Welt, in der man Dörfer baut, Kriege führt oder friedlich mit seinen Nachbarn handelt. Travian hat in Deutschland rund 150.000, weltweit über 3 Mio. Spieler und wird in 33 Ländern angeboten.

Spiel „Travian“:

<http://www.travian.de>

- **„OGame“** ist ein Weltraum-Strategiespiel. In 74 Universen (= Spielwelten) erobern tausende Spieler den Weltraum und treten gegeneinander an. Der Spieler startet mit einem Planeten und erkämpft sich im Laufe des Spiels ein mächtiges Imperium.

Spiel „OGame“:

<http://www.ogame.de>

Klicksafe stellt OGame genauer vor: „Wie funktioniert OGame?“

[http://www.klicksafe.de/comasystem/view/presse/view\\_presse.pl?datensatz=prewpiXpjsMjR9cuae5wM8E0GeJb6LWEFndVfz7A3SdqzQt5e519G1153812320&designfile=hilfsnavi\\_common.php&interpret=1&zusatzparam=hilfsnavi](http://www.klicksafe.de/comasystem/view/presse/view_presse.pl?datensatz=prewpiXpjsMjR9cuae5wM8E0GeJb6LWEFndVfz7A3SdqzQt5e519G1153812320&designfile=hilfsnavi_common.php&interpret=1&zusatzparam=hilfsnavi)

- Das **„Wurzelimperium“** ist eine Wirtschaftssimulation, in der sich alles um den Mikrokosmos Garten dreht. Über 250.000 Spieler in 22 Welten schlüpfen in die Rolle eines Gartenzwergs und erschaffen sich ihr eigenes Gartenparadies. Sie säen, pflanzen, gießen und ernten. Sie handeln, kaufen neue Pflanzen oder Gartendeko und bemühen sich um gute Nachbarschaft, damit ihnen niemand einen Maulwurf ins Beet setzt.

Spiel „Wurzelimperium“:

<http://www.wurzelimperium.de>

#### Zum Weiterlesen und Informieren:

- Das Verzeichnis Galaxy-News informiert über Browserspiele: mit Charts, Spieleranzahl und für Eltern hilfreiche Alterseinschätzungen:

<http://www.galaxy-news.de>

- Verzeichnis von Browsergames nach Genre vom Open Directory:

<http://www.dmoz.org/World/Deutsch/Spiele/Computerspiele/Browserbasiert/>

- Bildstrecke, die mit Screenshots Einblicke in einige Browsergames gewährt:  
[http://www.chip.de/bildergalerie/Fotostrecke-Browsergames-Welten-im-Internet-Galerie\\_20354967.html](http://www.chip.de/bildergalerie/Fotostrecke-Browsergames-Welten-im-Internet-Galerie_20354967.html)
- Weitere Verzeichnisse:  
<http://www.browserspiel-24.de>  
<http://www.browsergame-world.de>  
<http://www.browserspiele1.de>

### Wie finanzieren sich Browsergames?

Kostenlose Browserspiele finanzieren sich über Werbung. Zudem bieten etliche Anbieter gegen Geld einen Premium-Zugang. Wer einige Euro im Monat (ca. 4-10 €, je nach Spiel) investiert, erhält eine komfortablere Menüführung, eine bessere Ausstattung, Grafikkboni oder Werbefreiheit.

- Beispiel: Gegenüberstellung der kostenlosen und kostenpflichtigen Features des Piratenspiels Feenix:  
<http://www.feenix.de/browsergame/premium>

Manche Games erlauben die kostenlose Teilnahme nur über einen gewissen Zeitraum („14 Tage zur Probe spielen“) oder bis zu einem bestimmten Level.

Problematisch wird es, wenn Kinder ein Spiel beginnen ohne zu wissen, dass nicht alles kostenlos ist. Auch haben die zahlenden Spieler mitunter echte Spielvorteile! Eltern sollten daher genau prüfen, welches Browserspiel für ihr Kind geeignet ist.

### MMOGs und MMORPGs – Spiele für tausende Gamer

Nehmen nicht 2 oder 20, sondern gleich mehrere Tausend Gamer am Spielgeschehen teil, spricht man von „Massen-Mehrspieler-Onlinespielen“, kurz MMOGs (= Massively Multiplayer Online Game). MMOGs gibt es in Form von Browsergames auch als kostenlose Varianten (vgl. zuvor genannte Beispiele wie „Die Stämme“).

Unter den MMOGs nimmt das Rollenspiel als beliebtestes Genre eine herausragende Stellung ein, so dass die Abkürzung um die Buchstaben „RP“ für „Role Playing“ erweitert wird: „MMORPGs“ = Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, auf deutsch Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel.

Für die Teilnahme am berühmtesten und erfolgreichsten Vertreter dieses Genres, „World of Warcraft“, benötigt der Spieler – anders als bei den Browserspielen – eine Software (einen „Client“) auf dem Computer. Vor Spielbeginn muss ein bis zu mehrere 100 MB großes Client-Paket installiert werden. Die Daten zur Darstellung der Spielwelt (z.B. Grafik, Musik) befinden sich dann auf dem eigenen Rechner, während die Spielmechanik auf dem Server im Internet verwaltet und verarbeitet wird. Bei diesen Kaufspielen, auch „Client-Games“ genannt, sind verschiedene Modelle zu unterscheiden:

- Der Spieler bezahlt lediglich einmalige Anschaffungskosten. Das Onlinerollenspiel „Guild Wars“ (USK ab 12 J.) ist ein bekanntes Beispiel für dieses Modell. Nach dem Kauf der Software entstehen keine weiteren Abo-Kosten. Das Spielen im Netz ist kostenlos.

Bewertung des Spiels „Guild Wars“ im Elternbereich des Internet-ABC:

<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-guild-wars.php>

Bewertung im Spieleratgeber NRW:

<http://spieleratgeber-nrw.de/?siteid=694>

- Andere Spiele, wie der Marktführer „World of Warcraft“ (USK ab 12 J.), verlangen einen einmaligen Betrag für die Basissoftware (ca. 30 Euro) plus eine monatliche Abo-Gebühr (ca. 13 Euro).

Bewertung des Spiels „World of Warcraft“ im Elternbereich des Internet-ABC:

<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-world-of-warcraft.php>

Bewertung im Spieleratgeber NRW:

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=920>

Zum Weiterlesen:

- Kostenlose MMOGs bietet das Spieleportal „MMOGratis“:  
<http://mmoggratis.onlinewelten.com/articles.php?catid=1>
- „MMORPG-Planet“ konzentriert sich in seiner Berichterstattung auf Online-Rollenspiele:  
<http://www.mmorpg-planet.de>
- Portal für kostenlose MMOGs/Browsergames „Gamigo“:  
<http://www.gamigo.de>
- Internet-ABC-Newsletter Nr. 15 mit dem Schwerpunktthema "Onlinesucht – Internetsucht":  
<http://www.internet-abc.de/eltern/newsletter-onlinesucht-internetsucht.php>

### **MMORPGS speziell für Kinder – Spielwelten mit Zukunft?**

Sichere MMORPGs speziell für Kinder stehen erst am Anfang ihrer Entwicklung. Um Kinder-Spielwelten sicher zu machen, ist eine aufwändige Moderation bzw. Kontrolle sowie eine Abfrage bei der Registrierung nötig, die das Einverständnis der Eltern voraussetzt. Eine insgesamt kostspielige Angelegenheit, in die aus Motiven der Werbung und des Marketings von Firmen wie z.B. Barbie oder Disney bereits investiert wird. Auch die virtuelle Haustierzucht Neopets plant für Ende 2008 ein webbasiertes MMORPG unter dem Namen „World of Neopia“. Hintergrund dieser Aktivitäten sind ebenfalls Marketingüberlegungen, über die man geteilter Meinung sein kann.

- Barbies Online-Welt:  
<http://barbiegirls.com/home.html>
- Club Penguin (Disney):  
<http://www.clubpenguin.com/>
- Neopets:  
<http://www.neopets.com>

Zum Weiterlesen:

- Thema des Monats November 2007 im Internet-ABC: „Virtuelle Welten für Kinder und Jugendliche“: Neben den erwähnten Welten Barbie und Neopets wird hier auch näher

auf „Habbo Hotel“ eingegangen, einer Online-Community für Jugendliche im Alter zwischen 12 und 16 Jahren:

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

- Heise-Artikel: „Virtuelle Welten werfen Fragen auf“  
<http://www.heise.de/newsticker/Virtuelle-Welten-fuer-Kinder-werfen-zahlreiche-Fragen-auf-/meldung/106154>

## Onlinespiele und Jugendschutz

### **Spiele ohne Ende?**

Bei Onlinespielen mit Mehrspielerprinzip kommt der eigentliche Spielspaß durch die Interaktion mit Gegnern oder Freunden auf und motiviert auf Dauer. Jugendliche tauchen in eine Parallelwelt ein, in der die Mitspieler aufeinander zählen und durch gemeinsame Allianzen im Spiel vorankommen. Dieses Spielprinzip sowie der ansteigende Zeitfaktor im Spielverlauf, sorgen immer wieder für Diskussionen über die Gefahren einer „Onlinespielsucht“. So kann am Anfang mit wenig Onlinezeit der gewünschte Erfolg erreicht werden. Doch schon nach wenigen Wochen erhöht sich bei Spielern, die erfolgreich bleiben wollen, diese Zeit um ein Vielfaches. Wer am Ball bleiben will, glaubt oft täglich mehrere Stunden investieren zu müssen.

Ein Suchtpotenzial wird insbesondere den kostenpflichtigen Rollenspielen, allen voran „World of Warcraft“ (kurz: WoW), nachgesagt. Hier setzen dauerhaft bestehende (sog. „persistente“) Spielwelten den Spieler unter Druck. Das Spiel ist endlos. Die Spielwelt läuft auch nach dem Ausloggen weiter. Geschehen in Abwesenheit wichtige Spielzüge, kann man nicht reagieren. So verwundert es nicht, dass es Spieler gibt, die nicht vom Bildschirm weg wollen. Diese Bindung an ein Spiel kann gerade bei Kindern und Jugendlichen, die sich mitten im Prozess der Persönlichkeitsausbildung befinden, oder über wenig Selbstdisziplin verfügen, problematisch werden.

Wenngleich auch einige Browserspiele mit persistenter Spielwelt und fortlaufender Spielzeit arbeiten, so findet bei der Mehrzahl der Spiele ein anderes System Anwendung: Man spielt „rundenbasiert“. Das heißt, es wird in bestimmten Intervallen (z.B. einmal am Tag, pro Woche oder Monat) zu definierten Zeiten jeweils mit einer neuen Spielrunde begonnen. Damit hat jeder Spieler in etwa gleich gute Erfolgchancen.

- Beispiel: Der Terminplaner dieses Portals zeigt den Beginn neuer Browserspielrunden an:  
<http://www.galaxy-news.de/games/events/>

Zudem müssen einzelne Spielsitzungen nicht endlos dauern, sondern können auch kurz ausfallen, wenn z.B. nur ein Spielzug am Tag oder in der Woche gefordert ist.

### **Tipps zum Zeitmanagement für Eltern und Spieler**

Vereinbaren Sie mit Ihrem Kind ein Zeitkontingent. Gerade bei dauerhaften Spielwelten, die rund um die Uhr laufen, ist es wichtig, von vornherein klare Grenzen zu setzen. Dabei empfiehlt es sich bei älteren Kindern besser ein frei einteilbares Wochen- statt eines Tagesbudgets festzulegen. Gute Spiele brauchen immer auch Zeit für die Einarbeitung und damit auch bis zum ersten Erfolgserlebnis. Gewähren Sie diese Zeit.

Spiele sollten grundsätzlich nicht als Mittel zur Belohnung („Heute darfst du länger spielen, weil...“) oder Bestrafung („Du hast Spielverbot, weil...“) eingesetzt werden. Damit würde ihnen zu viel Bedeutung beigemessen. Stellen Sie stattdessen lieber feste zeitliche Regeln auf.

Sprechen Sie bei der Teilnahme Ihres Kindes an MMOGs über die Möglichkeiten von Mehrspieler-Accounts (d.h. mehrere Spieler steuern einen Charakter) und von Urlaubsvertretung („Sitting“ des Spielkontos) durch andere Spieler, um einem Spielzwang entgegenzuwirken.

Zum Weiterlesen:

- Internet-ABC-Newsletter Nr. 15 mit dem Schwerpunkt „Onlinesucht – Internetsucht“  
<http://internet-abc.de/eltern/newsletter-onlinesucht-internetsucht.php>
- Klicksafe-Tipps zum Thema Onlinespiele und Sucht  
<http://klicksafe.de/plaudern/spiele.php>

### **Kommunikation und Interaktion – Gefahr von Belästigung**

In Browserspielen spielt Kommunikation eine große Rolle. Fast alle verfügen über Chats, Foren und Privat-Nachrichten-Systeme. Zusätzlich kommunizieren viele Spieler über ausgelagerte Systeme wie beispielsweise ICQ, Skype oder externe Foren. Derartige Kommunikationsräume bergen immer auch die Gefahr, dass Fremde mit unlauteren Absichten den Kontakt zu Minderjährigen suchen.

In den Foren finden sich nicht jugendfreie Kommentare, und die Option, Profile anzulegen wird durch extrovertierte Spieler ausgenutzt, sich in erotischen Posen zu zeigen. In den sogenannten „Ingame Chats“ (Chats, die fest ins Spiel eingebaut sind) findet keine Moderation statt, so dass Kinder und Jugendliche mit sexueller Belästigung konfrontiert werden können.

Auch auf den Spieleportalen bestehen Kommunikationsmöglichkeiten. Bei „Funnygame“ (<http://www.funnygame.de/multiplayer-spiele.html>) beispielsweise gibt es „Vier Gewinnt“ als Multiplayerspiel mit Chatoption: Beim Spielen lässt sich mit dem fremden Gegner chatten – und zwar unmoderiert.

Zum Weiterlesen:

- „Der Wolf im Schafspelz – Chatten in Onlinespielen“, ein Artikel auf der Website des Spieleratgeber NRW:  
<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1101>
- Chatten ohne Risiko  
<http://www.chatten-ohne-risiko.net>

### **Altersfreigaben und -kontrollen fehlen**

In den Bereich der Onlinespiele hat der Jugendmedienschutz noch keinen Zugang gefunden. Kinder und Jugendliche spielen auch für sie ungeeignete Spiele. Warum? Da es sich bei den Online-Casual Games und bei den kostenlosen Browsergames nicht um im Handel käuflich zu erwerbende Spiele handelt, gibt es keine Prüfung hinsichtlich einer Altersfreigabe. Das System der Altersfreigabe durch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) greift hier nicht. Den

Spielen fehlen gesetzliche Kennzeichnungen.

Auf den Spieleportalen fehlt oft eine klare Trennung zwischen dem Kinder- und dem Erwachsenenbereich. Im Inhaltsverzeichnis liegen dann direkt neben den kindgerechten Kategorien wie „Arcade“ oder „Denkspiele“ beispielsweise auch bedenkliche Kategorien „Casino“, „Ego-Shooter“ und „Erotikspiele“.

Die teilweise von den Anbietern selbst ausgesprochenen Altersempfehlungen sind oft nur schwer aufzufinden. Zudem sind diese Empfehlungen aufgrund unterschiedlicher internationaler Konzepte von Wert- und Normvorstellungen für Eltern nicht immer nachvollziehbar.

Eine Alterskontrolle seitens der Betreiber fehlt entweder völlig oder findet lediglich pro forma statt. Meist ist es wahrlich ein „Kinderspiel“, sich älter zu machen als man wirklich ist: Ein Häkchen in das Abfragekästchen „18. Lebensjahr vollendet“ ist leicht gesetzt – und es meldet sich bestenfalls das schlechte Gewissen.

### **Problematische Inhalte: Gewalt in Onlinespielen**

Auf Spieleportalen finden sich auch Spiele, bei denen das Spielziel ausschließlich durch Gewalt und den Gebrauch virtueller Waffen zu erreichen ist. Diese Waffen können Schusswaffen, Schwerter oder Fäuste sein, mit denen ein Gegner ausgeschaltet werden soll. Geschmackssache sind Kriegsspiele, in denen z.B. Panzer abzuschießen sind. Bei einem anderen Spiel findet sich der Spieler in einer Schule wieder, in der ein Mitschüler Amok läuft und die Lehrer sowie Klassenkameraden umbringt. Beim virtuellen Seilspringen ersetzt Stacheldraht das Seil, so dass die Spielfigur nach und nach unter Blutverlust ihre Extremitäten verliert.

Trotz comicartiger Verharmlosung sind solche Spiele alles andere als kindgerecht. Zwar setzt der Anbieter beim letzten Beispiel den Satz „ACHTUNG: Dieses Spiel stellt unter Umständen Szenen dar, die Personen unter 16 Jahren NICHT zugänglich gemacht werden sollten!“ vor das Spiel; dieser Hinweis steht jedoch unscheinbar unter der Spielbeschreibung – und welches Kind wird durch solch eine Warnung nicht erst recht neugierig?

### **Werbung in der Onlinespielwelt**

Auf Spieleportalen platzieren die Betreiber Werbung in fast schon dramatischer Vielfalt. Die bunten Werbebanner fallen oft stärker auf als die eigentlichen Spiele, besonders wenn sie animiert sind. Teils erscheinen bei jedem Aufruf einer Unterseite neue Werbeflächen, die jedes Mal erneut weggeklickt werden müssen. Zudem überdeckt Layer-Werbung den Bildschirminhalt. Sie irritiert, denn die Schließbuttons sind versteckt, vertauscht und teilweise so verlinkt, dass man die Werbung nicht wegklicken kann, ohne neue Fremdinhalte zu öffnen.

Hintergrundfenster, die sich automatisch öffnen, fallen erst später auf. Es kommt vor, dass Audiowerbepotschaften ungefragt abgespielt wird. Beides verwirrt Kinder, da der Ursprung der Werbung nicht gleich auffindig gemacht werden kann. Beim Spieleportal „Pausenspiele“ (<http://www.pausenspiele.net>) versteckt sich die Werbung gleich direkt im Menü: So titelt einer der Menüpunkte „Günstiger Kredit“.

Werden in einer Rubrik Erotikspiele angeboten, finden sich über das automatisierte Anzeigensystem von Google auch immer Verlinkungen zu Erotikseiten oder gar zu Real-Live-Cam-Seiten, auf denen „Animateure“ bei ihren sexuellen Erfahrungen beobachtet werden können – problematisch für Kinder und Jugendliche!

Abgesehen von der generellen Bedenklichkeit der meisten Werbeaussagen, wird zudem mit Rabatten, Gewinnspielen und Geldpreisen geworben. In einem Werbebanner beispielsweise lockt ein niedlicher Hund damit, dass jede Anmeldung garantiert gewinnt. Nutzer werden meist mit „du“ angesprochen, wodurch sich Kinder angesprochen fühlen.

Darüber hinaus gibt es spielspezifische Werbeformen: Bei Casual Games wird Werbung z.B. gezielt platziert, bevor ein Spiel beginnt. Da steht dann „in 7 Sekunden beginnt ihr Spiel“ während sich ein großes Banner ins Bild drängt. Neben kostenlosen Spielen werden Downloadspiele angeboten, die eine Zeitlang kostenlos gespielt, dann aber gekauft werden müssen. Außerdem geben einige Anbieter die Gelegenheit, um echte Geldgewinne zu spielen. Gegen Bargeld können „echte Credits“ gekauft und dann im Spiel eingesetzt werden. Voraussetzung zur Teilnahme ist ein Alter von 16 Jahren. Hier vermischt sich kostenloses Spielen mit Glücksspielelementen.

Aber auch tief inmitten des Spielgeschehens wird der Spieler von Browserspielen mit sog. „Inserts“ konfrontiert. „In-Game-Advertising“ ist der Fachbegriff für die Einbettung von Marken oder Produkten in ein Spiel. Das geschieht entweder als Werbeunterbrechung im Spielverlauf oder z.B. auf Plakaten oder Kleidung innerhalb der Spielumgebung.

Da sich viele Angebote mit kostenlosen Inhalten über Werbung finanzieren, sollten Eltern Ihre Kinder für „falsche“ Aussagen, Lockangebote und andere Probleme von Werbung sensibilisieren. Kinder klicken schnell und unbedacht auf Bilder und Links und probieren gern neue Angebote aus.

Zum Weiterlesen:

- Der Deutsche Werberat nimmt Beschwerden über nicht kindgerechte Werbung entgegen:  
<http://www.werberat.de>
- Klicksafe-Tipps zum Thema Werbung:  
<http://www.klicksafe.de/maeuse/werbq.php>
- Internet-ABC: „Wissen, wie's geht: Werbung und Einkaufen im Internet“  
<http://www.internet-abc.de/kinder/werbung-einkaufen.php>

## Tipps für Eltern

Kindern aufgrund der genannten Problematiken das Spielen im Netz gänzlich zu verweigern, stellt keine Lösung dar. Möglichen Gefahren kann entgegengewirkt werden, dazu einige Tipps:

- **Geeignetes auswählen!**  
Schauen Sie sich zusammen mit Ihren Kindern Spielseiten an und treffen Sie gemeinsam eine Auswahl, welche Ihr Kind besuchen darf (und welche nicht). Nutzen Sie unsere Tipps für gute Onlinespiele aus diesem Newsletter!
- **Kommunikation prüfen!**  
Achten Sie darauf, ob Möglichkeiten des Austausches oder der Kontaktaufnahme zu anderen Spielern in Form eines Forums oder Chats bestehen und ob diese moderiert werden. Kindgerechte Spielseiten sollten auf unmoderierte Kommunikation verzichten.

- **Vorsicht bei Registrierung!**  
Gerade jüngere Kinder sollten anonym, also ohne Registrierung spielen können. Erlaubt die Seite kein Spiel ohne Registrierung, legen Sie gemeinsam den Spiel-Account für Ihr Kind an. Benutzen Sie eine E-Mail-Adresse, die Sie nicht für private Zwecke nutzen, um sich vor Spam zu schützen.
- **AGB lesen!**  
Lesen Sie mit Ihrem Kind die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) der Spieleanbieter und erklären Sie, was es damit auf sich hat, um Kostenfallen zu entgehen und das Bewusstsein für rechtliche Fragen zu schärfen.
- **Werbung erkennen!**  
Ihre Kinder sollten in der Lage sein, die verschiedenen Werbeformen als solche zu erkennen. Links führen sie sonst plötzlich ganz woanders hin. Zeigen Sie Ihrem Kind die verschiedenen Formen der Werbung (Google-Werbungen, Layer usw.)!
- **Gemeinsam erkunden und spielen!**  
Spielen Sie am besten gemeinsam mit Ihrem Kind! Gehen Sie die ersten Schritte in Online-Welten gemeinsam und achten Sie darauf, wie Ihr Kind mit Chat, Werbung etc. umgeht.

### **Geeignete Onlinespiele für Kinder – Unsere Spieleempfehlungen**

Es gibt auch wirklich empfehlenswerte Onlinespiele für Kinder, auch für die etwas Älteren – man muss nur wissen, wo sie zu finden sind. Wir haben einige für Sie herausgesucht. Sie sind alle werbe- und gewaltfrei und haben dabei noch Lernwert.

Umwelt:

- „Powerado“ ist ein kniffliges Spiel, bei dem das eigene Dorf mit Energie versorgt werden muss, ohne die Umwelt all zu sehr zu belasten:  
<http://spiel.powerado.de>
- Das Klima-Quiz-Spiel „Mission Blue Planet“ verrät nach jeder der rund 1.000 Fragen interessante Fakten über Klima, Wetter und Energie:  
<http://www.mission-blue-planet.de>
- „Honoloko“ heißt ein internationales Klimaschutzspiel:  
<http://www.honoloko.com/Honoloko.html>

Politik

- Das Simulationsspiel „Last Exit Flucht“ (= „Letzter Ausweg Flucht“) vermittelt in 12 Stationen einen Eindruck davon, wie es ist, ein Flüchtling zu sein.  
<http://www.lastexitflucht.org>
- „Föderation – Das Rätsel unter dem Eis“ ist ein Lernabenteuer mit politischer Message. Die Spieler lernen, was Politik und Demokratie bedeuten. Eine Anmeldung ist nötig.  
<http://foederalion.bundesrat.de/foederalion/content.php?page=2>

Just for Fun

- „Feldhamstern“ ist ein witziges Jump'n Run-Spiel des Bundesamtes für Naturschutz.  
<http://www.bfn.de/kids/feldhamstern.html>

### **Spiele für Jüngere – Spezielle Kinderangebote**

Allein surfende Kinder unter zehn Jahren sollten vorzugsweise auf spezielle Kinderangebote zurückgreifen, um in einer sicheren und werbefreien Umgebung zu spielen. Betreute Kinderseiten haben eine Menge guter Onlinespiele (Casual Games) zu bieten:

- Erste Adresse: Der Spielbereich des Internet-ABC:  
<http://internet-abc.de/kinder/spiele.php>
- Die Spieldatenbank („Game Browser“) der Blinden Kuh führt zu über 640 redaktionell geprüften Onlinespielen. Per RSS-Feed lassen sich daraus täglich zehn Spiele anzeigen:  
<http://www.blinde-kuh.de/spiele/game-linkpage-1.html>
- Spielonien von Kidstation:  
[http://www.kidstation.de/tipp\\_topp/](http://www.kidstation.de/tipp_topp/)
- „Die Maus“-Spiele:  
<http://www.die-maus.de/spielen/mausspiele/>
- Spiele im Hanisauland:  
<http://www.hanisauland.de/spiele/>
- KIKA Spiele:  
<http://www.kika.de/spielspass/spielen/>
- Das englische „Orisinal“ bietet 30 Geschicklichkeitsspiele im Flashformat:  
<http://www.ferryhalim.com/orisinal>

### **Kinder von 4-7 Jahre – Offline-Spiele sind eine gute Alternative**

Für die ganz Kleinen ist ein sicherer Rahmen das Wichtigste. Verwirrende Spieleportale, die mit Werbung gespickt sind, überfordern junge Surfer. Zwar gibt es einige Angebote speziell für die Jüngsten, z.B. Spielzimmer (<http://www.spielzimmer-online.de>), Mullematsch (<http://www.mullematsch.de/spiele.htm>) oder Die Maus (<http://www.die-maus.de/spielen/mausspiele/>), trotzdem empfiehlt sich Software als Alternative für kleinste Spielfans, die das Internet an sich noch gar nicht erfassen können. In unserer Datenbank finden Sie geeignete, schöne Spiele, z.B. „Der kleine Eisbär“ oder Kinderspiele zum vorschulischen Lernen, wie „Oscar“, „Mili Metha“ oder „Laura“.

- Zur Spielesuche des Internet-ABC:  
<http://internet-abc.de/eltern/spieletipps.php>
- Zur Lernsoftwaresuche (Vorschule als Kriterium eingeben):  
<http://internet-abc.de/eltern/lernprogramme.php>

Tipp:

Zum Antesten, ob eine Software gefällt, gibt es vom Terzio-Verlag eine Website, auf der die Kinder kleine Demo-Onlinespiele der Software schon einmal probieren können:

<http://affenterz.de/sylvester/spiele.asp>

Und nun: Viel Spaß beim Spielen!

## 2. Internet-ABC aktuell

### 2.1 News

#### **Suchen, was gut ist! Finden, was gut ist! Software für Kinder zum Spielen und Lernen**

Wenn es um empfehlenswerte Computerspiele, Lernsoftware oder Webseiten für die Schule geht, ist das "Internet-ABC" seit Jahren verlässliche Orientierungshilfe. Hierüber informiert der neue Flyer, der ab sofort bestellt und/oder heruntergeladen geladen werden kann:

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

### 2.2 Neues von der Kinderseite

#### **Schneller finden – die „Wölkchennavi“**

Mit der neuen „Tag Cloud“ (Schlagwortwolke) weht ein frischer Wind durch die Navigation der Kinderseite! Die Themenbereiche, die die Kinder am häufigsten besuchen, werden über verlinkte Schlagwörter in einer Fläche angezeigt. Die Begriffe oder Themen in dieser Wortwolke erscheinen je nach Beliebtheit in großen oder kleinen Lettern. Über diese „Wölkchennavi“ erreichen die Kinder ihre Lieblingsthemen ab jetzt mit einem Klick!

<http://www.internet-abc.de/kinder/>

Erklärung des Begriffs „Tag Cloud“ für Kinder im Lexikon:

<http://www.internet-abc.de/kinder/lexikon-tag-cloud.php>

#### **Neues Thema im Forum mit Abstimmung: „Achten deine Eltern darauf, was du im Internet machst?“**

Aus Elternsicht könnte die Antwort auf diese Frage vielleicht ganz anders ausfallen. Wir fragen die Kinder und fangen ein Meinungsbild ein. Die Kinder können kurz mit einem Klick an der Umfrage teilnehmen und kundtun, ob sie Zuhause z.B. kontrolliert, begleitet oder gefiltert surfen. Oder sie formulieren ihre Meinung ausführlicher im Forum. Die Kommentarfunktion gibt die Möglichkeit zur Diskussion der Kinder untereinander. Es sei denn, die Eltern haben dabei auch ein Wörtchen mitzureden!?

<http://www.internet-abc.de/kinder/forum.php>

#### **WWW - Wer weiß wo?**

Wie immer knifflig, witzig und lehrreich sind die fünf neuen Fragen für unser besonderes Recherche-Quiz "WWW - Wer weiß wo?". Die Fragen führen dieses Mal auf den Mond, ins Schwimmbad, in den menschlichen Körper, nach Indien und ins Mittelalter. So viel sei schon mal verraten. Und wenn man bei den Antworten selbst mal falsch lag, macht es auch Spaß nachzusehen, ob die anderen richtig getippt haben.

<http://www.internet-abc.de/kinder/quiz-wer-weiss-wo.php>

#### **Unendliche Geschichte: Wolkenbilder**

Träumend in den Septemberhimmel schauen und die Gedanken treiben lassen – das mag auch

Pinguin Eddie gern. Dabei gibt es einiges in den Wolkengebilden zu entdecken... Der Beginn unserer „Unendlichen Geschichte“ soll die literarische Fantasie der Kinder beflügeln. Geschrieben wird wie immer gemeinsam – Stück für Stück.

<http://www.internet-abc.de/kinder/geschichte-mitschreiben-wolkenbilder.php>

## 2.3 Neues von der Eltern- und Pädagogenseite

### Das kleine Quiz zum Herbst

Bunte Blätter und der Herbst des Lebens, Pilze und Altweibersommer - das Internet-ABC bietet Ihnen 10 wissenswerte und kuriose Fragen und Antworten zum Thema Herbst! Wissen Sie's?

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

### Leichter und schneller zum Wissen

Kleine Veränderungen bezüglich der Navigation gibt es auch im Elternbereich. Ein Quickfinder (ein Aufklappmenü) und eine „Tag Cloud“ (Themenwolke) auf der Startseite (oben und unten rechts) helfen, oft angeklickte Bereiche schneller zu finden. Zudem wurde die Suche nach Lernsoftware und Bildschirmspielen verbessert: Sie können nun im Elternbereich direkt nach Schlagwörtern suchen. Zudem werden aktuelle Spiele immer als erstes angezeigt!

- Spieletipps (PC- und Konsolenspiele):  
<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-suchen.php>
- Suche nach Lernsoftware:  
<http://www.internet-abc.de/eltern/lernsoftware-liste.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: "Jugendschutz im Web"**

Jugendschutz im Internet zu realisieren, ist eine schwierige Aufgabe. Kein anderes Medium stellt die Jugendschützer vor so große Herausforderungen. Die Veröffentlichung des Jahresberichtes 2007 von Jugendschutz.net ist Ausgangspunkt, für Überlegungen, wie man Minderjährige heute vor Gefahren im Web schützen kann. Das Thema des Monats stellt Möglichkeiten und Konzepte vor, die der Jugendschutz im Zeitalter von Web 2.0. berücksichtigen sollte. Was schützt Kinder und Jugendliche im Netz besser: Verbote oder Aufklärung? Diskutieren Sie mit!

<http://www.internet-abc.de/eltern/thema-jugendschutz-im-internet.php>

### Tipps & Tricks

Computer und Internet stecken voller Geheimnisse: Komische Kürzel und obskure Befehle stellen viele Neu-Nutzer vor Rätsel. Da kommen die Tipps und Tricks des Internet-ABC gerade

richtig ...

### **Aktuell in diesem Monat: "Mit Outlook Klartext reden: Termine eingeben und verwalten"**

"Montag, in zwei Wochen", "Übermorgen" oder am "Tag der Arbeit 2009" – all das versteht Ihr Computer bzw. die Terminverwaltung von Outlook! Termine lassen sich dem Programm tatsächlich auch umgangssprachlich mitteilen, so wie man auch am Telefon einen Termin vereinbaren würde. Eine praktische Eingabemethode, wenn man den exakten Termin nicht kennt, sondern ihn heraussuchen oder im Kalender abzählen müsste. Sofern Sie Outlook verwenden, sollten Sie diesen ungewöhnlichen Weg der Eingabe für Termine kennen lernen.

<http://www.internet-abc.de/eltern/outlook-tipps-termine-eingeben.php>

### **Der besondere Link**

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

### **Aktuell in diesem Monat: "Schicke 3D-Fotolandschaften dank Photosynth"**

„Photosynth“ heißt eine interessante Technik, um Fotos eine besondere Form von Tiefe zu verleihen. Unser Link des Monats kann aus einer Bilderserie ein beeindruckendes 3D-Fotoobjekt erschaffen, ähnlich einem mehrdimensionalen Panoramabild. „Synths“ bestehen aus vielen einzelnen Fotos, die so geschickt miteinander verwoben sind, dass man z.B. Gebäude von allen Seiten erforschen kann! Synths kann jeder selbst erstellen. Lesen Sie weiter, um zu erfahren wie.

<http://www.internet-abc.de/eltern/linktipp-photosynth-3d-fotos.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!

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

### **Lernsoftware vorgestellt: "Mein erster 3D-Globus"**

Städte, Länder, Kontinente: "Mein erster 3D-Globus" ist ein lehrreicher Entdeckungsspaß für Kinder im Grundschulalter, mit dem sie per Mausclick um die Erde reisen. Der 3D-Globus besitzt gleich drei Kartenansichten: eine politische und eine physikalische Karte sowie eine Kinderkarte, die zur Entdeckungsreise einlädt. Vertonte Einführungstexte im Länderlexikon und Spiele ergänzen den virtuellen Globus für Kinder.

<http://www.internet-abc.de/eltern/3d-globus.php>

Außerdem neu in der Lernsoftware-Datenbank:

- Business Intensivkurs English  
<http://www.internet-abc.de/eltern/business-english.php>
- Mein Wortschatz-Coach  
<http://www.internet-abc.de/eltern/wortschatz-coach.php>

## 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?

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

### Spiel des Monats: "Drakensang"

"Das Schwarze Auge" galt schon immer als eines der beliebtesten sog. Pen&Paper-Rollenspiele. Auf dessen Regeln und Grundgeschichte basiert das neue, faszinierende PC-Abenteuer "Drakensang" (ab 12 J.). Bunt gemischt leben auf dem Fantasy-Kontinent Aventurien die Menschen Seite an Seite mit Zwergen, Elfen und Magiern. Auf der Suche nach dem Mörder eines guten Freundes stößt man auf eins der mächtigsten und längst verschwundenen Geschöpfe...

Eine Menge „Quests“ (Aufgaben) fordern die Spieler in Drakensang heraus. Daneben wird mit Wölfen, fiesen Rivalen oder Fantasieamöben gekämpft. Die 3D-Grafik lässt alles lebendig wirken. Die Spieler wachsen mit den Anforderungen und steuern immer komplexere Handlungsabläufe. Die faszinierende Geschichte hält die Spannung bis zuletzt. Der Rollenspiel-Klassiker verwöhnt mit spannender Story und toller Grafik und garantiert viele Stunden Spielspaß! Ein fantastisches Spiel mit packenden Herausforderungen!

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

### Neue Spielere Rezensionen in der Spiele-Datenbank:

- My Little Baby (Nintendo DS):  
<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-little-baby.php>
- Sid Meiers Civilization Revolution (Xbox 360):  
<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-civilization-revolution.php>
- Track Mania Nations Forever (PC):  
<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-track-mania-nations.php>
- Bloom Blox (Wii):  
<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-bloom-box.php>
- Die Sims: Inselgeschichten (PC):  
<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-sims-inselgeschichten.php>
- Gran Turismo Prologue (Playstation 3):  
<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-gran-turismo-prologue.php>

## 6. Projekte, Tipps, Termine

### **Wettbewerb „Ideenliebe“ – schützt geistiges Eigentum**

Der Wettbewerb "Ideenliebe" des Bundesverbandes der Deutschen Industrie (BDI) ruft Schüler der Klassen 8 - 10 aller Schulformen auf, kreative Beiträge zum Schutz von Ideen zu entwickeln. Die Bundesministerin der Justiz, Brigitte Zypries, ist Schirmherrin des Wettbewerbs, der von der Kultusministerkonferenz unterstützt wird. Ziel des Wettbewerbs: Jugendliche sollen sich kreativ und kritisch mit dem Diebstahl geistigen Eigentums auseinandersetzen und Lösungsansätze entwickeln, wie man Ideenklau vorbeugen kann, ob als Comic, Film, Gedicht, Plakat oder Website. Die Aufgabenstellung ist so formuliert, dass Lehrer sie in den Unterricht einbinden können. Auf der Website findet sich viel Wissenswertes zum Thema. Anmelden können sich Schülergruppen oder Klassen. Die ersten 10 Anmeldungen nehmen zusätzlich an einer Verlosung teil. Am "Tag des geistigen Eigentums" 2009 verkündet die Jury die Gewinner, denen Sach- und Geldpreise winken. Einsendeschluss: Ende Januar 2009.

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

### **„Schiller-Rap“ – Wettbewerb für Schüler in Ost- und Mitteleuropa**

2009 ist Schillerjahr. Anlässlich seines 250. Geburtstags rappen Schüler seine Texte: Die Goethe-Institute in Mittel- und Osteuropa rufen gemeinsam mit dem deutschen Rapper Doppel-U 10- bis 18-Jährige in Polen, Litauen, der Slowakei, Tschechien und Ungarn dazu auf, auf Deutsch Schillergedichte zu rappen. Die Teilnehmer können sich eine Auswahl von Gedichten, Hintergrundinfos und Instrumentals downloaden. Die Website enthält auch einen Community-Bereich zum Austausch: Schiller und Rap bilden den gemeinsamen Nenner. Zwei Beiträge pro Land wählt eine Fachjury aus. In jedem Land werden auch nationale HipHopper mitentscheiden. Die zehn Gewinner nehmen im professionellen Studio eine CD auf: Die „Schiller-Rap CD 2009“. Zusätzlich wird vom 1.-7.12.2008 durch ein Online-Voting der Publikumsgewinner ermittelt. Er steht 2009 bei einem „Rap-macht-Schule“-Konzert auf der Bühne. Einsendeschluss: 15.11.2008.

<http://www.goethe.de/ins/pl/lp/prj/rap/wet/deindex.htm>

### **Kreative Benutzeroberfläche für Vokabeltrainer gesucht**

Für den Vokabeltrainer AZ6-1 sollen Benutzeroberflächen (Skins) entworfen werden. Der Kunstwettbewerb richtet sich an kreative Schüler der 5. bis 13. Klasse aus Deutschland, der Schweiz und Österreich. Die Skins können mit einem beliebigen Grafikprogramm, mit Wasserfarben oder Buntstiften erstellt werden. Auch die Thematik ist frei wählbar, ob abstrakt, impressionistisch oder in Manga-Art. Voraussetzung zur Teilnahme ist die Anmeldung der Klassen über ein Formular. Die Altersgruppen: 5.-7. Klasse, 8.-10. Klasse, 11.-13. Klasse. Die Skins werden auf der Community-Website zur Online-Abstimmung veröffentlicht. Die Siegerwertung setzt sich zu 70% durch eine Jury und 30% Klickrate zusammen. Nach der Auswertung werden die 20 Gewinnerskins nach Möglichkeit umgesetzt. Zu gewinnen sind Geldpreise für die Klassenkasse, Klassensätze des Vokabeltrainers und weitere Sachpreise. Einsendeschluss: 31.12.2008.

<http://www.az6-1.de/vokabeltrainer-wettbewerb.html>

<http://www.az6-1.de/eltern-schueler/vokabeltrainer-wettbewerb.html>

### **Kurzfilmwettbewerb „Gib mir fünf!“ zum Thema Umweltschutz**

Was wäre wenn... alle Menschen Fahrrad statt Auto fahren würden, oder es eine Möglichkeit gäbe, Kuhfüße aufzufangen, um so die Methanausstöße zu verringern? Alle sprechen von Umweltschutz und Klimakatastrophen, vom Stromsparen und davon, was wir tun können, um die Umwelt zu schützen. Der Kurzfilmwettbewerb „Gib mir fünf!“ sucht dazu verrückte und ausgefallene Ideen! Über die kleinen und großen Umweltschutzaktionen soll ein Kurzfilm gedreht werden. Eine Kinderjury wird die drei besten Filme während des 11. Mo&Frieze KinderKurzFilmFestivals im Juni 2009 küren und 3 Preise im Gesamtwert von 600 Euro vergeben, die GEOlino gestiftet hat. Nach dem Festival kommen die Preisträger-Filme auf die GEOlino Website. Die Kurzfilme dürfen nicht länger als 5 Min. sein. Mitmachen können alle, die nicht älter als 13 Jahre alt sind, egal ob Einzelperson, KiTa-Gruppe oder Schulklasse. Erlaubt sind alle Techniken und Film-Formate. Einsendeschluss: 15.3.2009.

<http://moundfrieze.de/index.php?id=991>

### **Preisverleihungen: Software für Kinder**

Auch in diesem Jahr werden auf der Frankfurter Buchmesse (15.-19. Oktober 2008) die zwei bekanntesten Kinder-Softwarepreise verliehen: am 15. Oktober die „GIGA-Maus“ im Forum „Kinder- und Jugendbuch“ und am 17. Oktober der „Deutsche Kindersoftwarepreis“ im „Bildungsforum“.

- GIGA-Maus:  
<http://www.gigamaus.de/>
- Deutscher Kindersoftwarepreis:  
<http://www.kindersoftwarepreis.de/>

### **JAM! Jugendliche als Medienforscher – Unterrichtsmaterialien zur Medienforschung**

Das von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) geförderte Projekt "JAM! Jugendliche als Medienforscher" bietet innovative Lehr- und Lernkonzepte zu Fernsehen, Computer und Handys. Mit Abschluss der Pilotphase liegen vier Lernmodule für die Sekundarstufe zur Fernsehrezeption, zur Analyse von Chat-Inhalten im Internet, zur Handynutzung sowie zum Erleben von Computerspielen vor. Sie stehen Pädagogen zur freien Verfügung.

<http://www.projekt-jam.de/lernmaterialien/>

### **HauptSache Fernsehen – Trainingsprogramm für die Hauptschule**

Trotz Computer ist das Fernsehen immer noch das wichtigste Medium für Jugendliche. Das Trainingsprogramm „HauptSache Fernsehen“, aufgelegt von der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest, unterstützt Lehrer bei der Behandlung dieses Themas im Unterricht an Hauptschulen in der 7. bis 9. Klasse. Entwickelt wurde es an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg. Das Programm behandelt drei Bereiche, die einen kompetenten Umgang mit dem Fernsehen auszeichnen. Dazu gehört die Unterscheidung von Formaten, Techniken zum kritischen Hinterfragen von Medienbotschaften sowie die eigene Mediennutzung. Es beinhaltet 7 übersichtlich gegliederte Übungseinheiten von je 90 Min. mit ansprechenden Materialien, Folienpräsentationen sowie Beispielausschnitten auf der zugehörigen DVD. Das Trainingsprogramm (Ordner mit DVD) kann bei der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest kostenlos gegen Entrichtung der Portokosten (4,40 €) angefordert werden.

<http://www.mkfs.de>

### **Die besten Webseiten für Kinder zum Weltkindertag**

Haben Kinder ein Recht auf Freizeit? Wie können sich Kinder für arme Kinder einsetzen? Welche Veranstaltungen gibt es zum Weltkindertag in meiner Stadt? All diese Fragen beantwortet das Internet – mit Spielen, Comics, Radiobeiträgen und Videos. Klick-Tipps hat die besten Webseiten zum Weltkindertag am 20. September zusammengestellt. Klick-Tipps ist ein Beratungsdienst für gute Kinderangebote im Internet. Anbieter können den Service kostenlos nutzen und die Empfehlungen unter Verweis auf Klick-Tipps in ihre Seiten einbinden. Zusammengefasst werden nur gute Internetseiten von Medienpädagogen nach strengen Qualitätskriterien. Klick-Tipps ist ein Projekt von jugendschutz.net und der Stiftung MedienkompetenzForum Südwest.

[www.klicktipps.net/weltkindertag](http://www.klicktipps.net/weltkindertag)

### **MedienKompetenzPreis Hessen 2008**

Die Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) schreibt in diesem Jahr zum sechsten Mal den MediaSurfer, den MedienKompetenzPreis Hessen für Kinder und Jugendliche von 3 bis 18 Jahren aus. Eingereicht werden können medienpädagogische Projekte, die im Jahr 2008 von und mit Kindern und Jugendlichen in Hessen durchgeführt wurden - der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Bewerben können sich Schulklassen, Gruppen aus Freizeit- und Kindereinrichtungen, Vereine, Jugendclubs und andere hessische Jugendinitiativen. Eingesetzt werden dürfen alle elektronischen Medien wie Radio/Audio, Fernsehen/Video, Computer/Internet oder Handy.

<http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=310#seite1805>

### **Termin Tipp: Festival des Dt. Kinder- und Jugendmultimediapreises „MB21-Mediale Bildwelten“**

Der Wettbewerb MB21-Mediale Bildwelten beging 2008 zehnjähriges Jubiläum. Bis zum 1. September wurden Multimediaprojekte von Kindern und Jugendlichen eingereicht. MB21 2008 stand unter dem Motto backup ['bækʌp], welches das Thema „eigene Datensicherheit“ in den Blickpunkt der Medienproduktion und -rezeption rückte. Im Wettbewerbsbereich „Mediale Baustelle“ waren unfertige Projekte wie Skizzen, Konzeptionen, begonnene Produktionen gefragt, bei denen Hilfe zur Umsetzung benötigt wurde. Das zum Wettbewerb gehörige Festival findet vom 7.-9.11.2008 in Dresden statt. Aktionstag mit Preisverleihung, Medienkunst, Talk und Mitmach-Aktionen ist der Samstag (8.11. 2008 von 10-20 Uhr).

[www.mb21.de](http://www.mb21.de)

### **Wer liest, gewinnt – Deutscher Jugendliteraturpreis auf Bibliotheks-Tour**

Zwischen dem Arbeitskreis für Jugendliteratur e.V., dem Deutschen Bibliotheksverband e.V. und der DasTelefonbuch-Servicegesellschaft mbH ist eine Kooperation zur Leseförderung vereinbart worden. Gemeinsam veranstalten die regionalen Bibliotheken und die Telefonbuchverlage jährlich Literaturwettbewerbe in Form einer Quizveranstaltung für Schüler unter dem Titel „Wer liest, gewinnt!“. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend hat die Schirmherrschaft für diese Leseförderung übernommen. Seit 2004 macht die Quizveranstaltung für Schüler der 5. und 6. Klassen aller Schulformen in Bibliotheken deutscher Städte Station. Zur Vorbereitung werden eine Auswahl der nominierten Bücher des Deutschen Jugendliteraturpreises an die teilnehmenden Schulen versendet. Diese werden im Unterricht

gelesen und diskutiert. In drei Quizrunden präsentieren sich jeweils drei Jugendliche pro Schule dem Publikum. Die restliche Klasse ist aufgefordert, ihr Team zu unterstützen. In Runde 1 werden Fragen zu den versandten Büchern gestellt. In Runde 2 geht es um „Klassiker“ der Kinder- und Jugendliteratur. In Runde 3 stellen die Kinder im Team ihr Lieblingsbuch vor. Beurteilt werden die Leistungen von einer Jury. Zu gewinnen gibt es Büchergutscheine. Gäste sind willkommen. Folgende Veranstaltungen stehen 2008 bereits fest: 22.09. Lüdenscheid, 2.10. Magdeburg, 6.10. Rosenheim und Salzgitter, 27.10. Mülheim an der Ruhr, 30.10. Oberhausen, 5.11. Gotha, 6.11. Zittau, 12.11. Leinefelde, 22.11. Lörrach.  
<http://www.wer-liest-gewinnt.org/wettbewerb.php>

### **IZT-Zukunftspreis 2008: „Zukunft der Kinder“**

Das Berliner IZT - Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung schreibt zum 3. Mal den "IZT-Zukunftspreis" aus. Der Zukunftspreis 2008 stellt die "Zukunft der Kinder" in den Mittelpunkt und ist mit 3.000 Euro dotiert. Ausgezeichnet werden „Konzepte, Projekte, Initiativen für, mit und von Kindern“. Die Ausschreibung wendet sich an engagierte Personen, an Kinder, Jugendliche und Erwachsene, und Institutionen, die sich der Zukunft der Kinder verpflichtet haben. Eine unabhängige Jury entscheidet über die Vergabe. Bewerbungsschluss: 30.9.2008. Eingereichte Studien dürfen an diesem Stichtag nicht länger als ein Jahr veröffentlicht sein.  
[http://www.izt.de/zukunftspreis\\_2008](http://www.izt.de/zukunftspreis_2008)  
[http://www.izt.de/fileadmin/downloads/pdf/Ausschreibung\\_IZT-Zukunftspreis\\_2008.pdf](http://www.izt.de/fileadmin/downloads/pdf/Ausschreibung_IZT-Zukunftspreis_2008.pdf)

### **Ergebnis des Malprojekts für behinderte Kinder: Jahreskalender 2009**

Mit einer Rekordbeteiligung von 176 eingesandten Bildern endete das BSK-Malprojekt Kleine Galerie des Bundesverbandes Selbsthilfe Körperbehinderter e.V. Teilnehmen durften Kinder und Jugendliche mit Behinderung. Zum Thema "Wenn ich einmal groß bin..." brachten sie ihre Hoffnungen, Wünsche und Träume mit Pinsel und Farbe auf Papier. Eine Jury wählte 13 Bilder aus, die im Jahreskalender "Kleine Galerie 2009" erscheinen. Der Kalender wird in den Krautheimer Werkstätten für Menschen mit Behinderung gedruckt. Im Oktober soll er fertig sein. Bilder und Informationen über das Projekt unter "Kleine Galerie" auf:  
[www.bsk-ev.org](http://www.bsk-ev.org)

### **KJF-Empfehlungen: Tierfilme für Kinder auf DVD**

„Zu Lande, zu Wasser und in der Luft – Geschichten von jungen Menschen und Tieren“: unter diesem Titel hat das Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF) in seinem Onlinemagazin Top-Videonews die Themenausgabe „Tierfilme“ veröffentlicht. Die insgesamt 15 Spiel- und Dokumentarfilme vermitteln Kindern, wie sie Tiere in ihrer Freiheit und ihrem Lebensraum respektieren können. Die ausgewählten Filme sind als DVD im Handel erhältlich und für Sechs- bis Achtjährige besonders geeignet. Das Magazin Top-Videonews des KJF bietet regelmäßig Empfehlungen für gute DVDs für Kinder.  
<http://www.top-videonews.de/themen/tierfilm.htm>

### **Tier ABC zum Mitmachen**

„Kinder machen mit“ fordert alle Kinder auf, sich bei der Zusammenstellung eines Online-Tier-ABCs zu beteiligen. Zu Tieren, die bei uns leben, soll ein kleiner Steckbrief erstellt werden. Dazu können Bilder gemalt oder fotografiert werden. Aus einer Liste aller Tiere suchen sich die Kinder ein Tier zur Beschreibung aus. Der Tiersteckbrief soll zusammen mit einem Bild oder Foto

eingeschickt werden. Unter allen Einsendern werden Preise verlost. Es stehen noch zwei Gewinnrunden aus: Einsendungen bis zum 30.09.2008 und Einsendungen bis zum 31.12.2008. In jeder Runde sind Bücher und Sachpreise zu gewinnen. Die schönste Einsendung bis zum 31.12.2008 gewinnt außerdem ein Naturspiel. Einsendeschluss: 31.12.2008.

[http://www.kinder-machen-mit.de/Mitmach\\_Wettbewerb.htm](http://www.kinder-machen-mit.de/Mitmach_Wettbewerb.htm)

### **Europäischer Plakatwettbewerb „Mein Recht auf Schutz“**

Bis Ende Oktober 2008 läuft unter dem Motto: „Mein Recht auf Schutz“ ein europaweiter Plakatwettbewerb für Kinder und Jugendliche im Alter von 10-18 Jahren. In allen 27 Ländern der Europäischen Union sind Schüler von der Europäischen Kommission aufgerufen, sich mit diesem wichtigen Thema auseinanderzusetzen. In Teams ab vier Personen sollen ideenreiche Din A2 Poster, Zeichnungen, Graffiti, Collagen, Fotografien usw. erstellt werden. Das Recht der Kinder und Jugendlichen auf Schutz, u.a. bei Vernachlässigung, körperlichen und seelischen Misshandlungen sowie Gewaltverherrlichung durch Medien kann aufgegriffen und in aussagekräftigen Postern zur Sprache gebracht werden. Neben der Reise zur Siegerehrung nach Berlin im November 2008, gibt es Sachpreise zu gewinnen. Anschließend vertreten die deutschen Preisträger unser Land im Wettbewerb aller 27 EU-Staaten in Brüssel. Der Verein Bürger Europas gestaltet die Organisation und Durchführung des Projekts in Deutschland. Bundesjustizministerin Brigitte Zypries ist Schirmherrin des Wettbewerbs. Einsendeschluss: 31.10.2008.

[http://www.eurojugend.eu/index\\_de.htm](http://www.eurojugend.eu/index_de.htm)

<http://www.buerger-europas.de/meinrechtaufschutz/index.html>

### **Online-Handbuch "Jugendschutz"**

Das Online-Handbuch [www.handbuch-jugendschutz.de](http://www.handbuch-jugendschutz.de) erläutert wichtige Begriffe des Kinder- und Jugendschutzes und wird in Kooperation zwischen der Universität Duisburg-Essen und der Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz herausgegeben und unter Hinzuziehung weiterer Kooperationspartner bearbeitet. Das Handbuch gibt Hinweise auf Informationen zum Kinder- und Jugendschutz, einschlägige Institutionen und Organisationen, Materialien und Literatur zum Jugendschutz.

[www.handbuch-jugendschutz.de](http://www.handbuch-jugendschutz.de)

### **Dt. Jugendfotopreis 2008: Die besten Bilder auf der photokina (23. – 28.9.2008)**

Der Deutsche Jugendfotopreis wird vom Kinder- und Jugendfilmzentrum in Deutschland (KJF) im Auftrag des Bundesjugendministeriums veranstaltet. Am größten deutschen Foto- und Imaging-Wettbewerb für Kinder und Jugendliche bis 25 Jahre haben in diesem Jahr rund 3.000 junge Fotofans mit über 17.000 Bildern teilgenommen. Sie verwandeln Gymnastikübungen in digitale Mandalas, verleihen der Gartenarbeit Flügel oder inszenieren Porträts, die an Avatare erinnern. – Kinder, Jugendliche und junge Studierende sind kreativ wie nie zuvor. Besucher der photokina in Köln können sich davon vom 23. - 28. September 2008 selbst ein Bild machen. Hier werden die prämierten Arbeiten des Dt. Jugendfotopreises gezeigt. Auf die besten jungen Fotografen warten Preise im Gesamtwert von 14.000 Euro. Die Preisverleihung findet am 28.9.2008 statt.

[www.jugendfotopreis.de](http://www.jugendfotopreis.de)

### **Ergänzender Termintipp: Photokina vom 23.-28.9.2008 in Köln**

Welcome to the world of imaging! Als internationale Leitmesse der Imaging-Branche stellt die Messe „photokina“ auch in diesem Herbst das Bild in den Mittelpunkt. Die photokina präsentiert

alle Bildmedien, Bildtechniken und Bildmärkte umfassend und in ihrer ganzen Vielfalt – für Professionals und Consumer; darunter die Themenbereiche „Bildaufnahme“, „Bildspeicherung“, „Bildbearbeitung“ bis hin zu „Bildübertragung“ und „Bildwiedergabe“.

<http://www.photokina.de>

## 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](mailto: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](mailto: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](mailto:internet-abc@lfm-nrw.de), Telefon: 0211/77007-172