

## Lösung Altersfreigabe Informatik (Computerspiele) - Klassenstufen 7/8 Impulsbeispiele für die Lehrplanimplementation

Die **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)** ist in Deutschland die verantwortliche Stelle für die Altersfreigabe von Computerspielen.

Finde heraus, was die folgenden Kennzeichnungen bedeuten!

| Kennzeichnung   | Bedeutung   |
|---|---|
|  <p>Bild 1</p>   | <p><b>Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.</b></p> <p>- Familienfreundliche Spiele, die sowohl von Kinder und Jugendlichen als auch von Erwachsenen gespielt werden können und keinerlei Beeinträchtigungen für Kinder beinhalten.<br/>z.B.: Geschicklichkeitsspiele, Gesellschaftsspiele, Rollenspiele</p>                     |
|  <p>Bild 2</p>  | <p><b>Freigegeben ab dem 6. Lebensjahr gemäß § 14 JuSchG</b></p> <p>Spiele, die spannender und wettkampfbetonter gestaltet sind.<br/>(z.B. höhere Spielgeschwindigkeiten, komplexere Aufgaben)<br/>z.B.: Simulationen, Rennspiele</p>   |
|  <p>Bild 3</p> | <p><b>Freigegeben ab dem 12. Lebensjahr gemäß § 14 JuSchG</b></p> <p>Spiele, die deutlich kampfbetonter sind und die Spielszenarien in einem historischen, futuristischen oder märchenhaft- mystischen Kontext angesiedelt sind, so dass genügend Distanzierungsmöglichkeiten für den Spieler gegeben sind.<br/>z.B.: Arcade, Strategiespiele</p> |
|  <p>Bild 4</p> | <p><b>Freigegeben ab dem 16. Lebensjahr gemäß § 14 JuSchG</b></p> <p>Spiele, die auch Gewalthandlungen zeigen. Oft sind es Spiele, die sich mit bewaffneten Kämpfen in einer Rahmenhandlung und mit militärischen Missionen beschäftigen.<br/>z.B.: Shooter, Action adventures</p>  |
|  <p>Bild 5</p> | <p><b>Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG</b></p> <p>Spiele, die fast ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und oft düstere und bedrohliche Atmosphären darstellen.<br/>z.B. : Ego-Shooter</p>  |

Bild1 bis Bild5 : Standardsymbole der USK, ([www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/](http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/))