## 01 Barrieretest | Methodenbox

# Beobachtungsbogen

Barrieren in Spielen

### Schaut euch die vier Kategorien der Barrieren an. Kreuzt an, wie gut das Spiel bei möglichen Problemen eurer Meinung nach beim Sehen, Hören, Steuern und Verstehen abschneidet. Ist zum Beispiel die Schrift schön groß und gut leserlich, kann man sich Erklärungen auch anhören, wird die Steuerung gut erklärt und ist einfach zu bedienen?

### Sehen (Farben, Schriftgröße)

Gut  Mittel  Schlecht

|  |
| --- |
| *Erklärung:* |

### Hören (Laustärke, Untertitel)

Gut  Mittel  Schlecht

|  |
| --- |
| *Erklärung:* |

### Steuern (wenige Tasten, Steuerung)

Gut  Mittel  Schlecht

|  |
| --- |
| *Erklärung:* |

### Verstehen (Tutorials, einfache Menüs)

Gut  Mittel  Schlecht

|  |
| --- |
| *Erklärung:* |

### Überlegt euch, welche Menschen Probleme beim Spielen in den einzelnen Bereichen bekommen können?

### Sehen (Farben, Schriftgröße)

|  |
| --- |
|  |

### Hören (Laustärke, Untertitel)

|  |
| --- |
|  |

### Steuern (wenige Tasten, Steuerung)

|  |
| --- |
|  |



### Verstehen (Tutorials, einfache Menüs)

|  |
| --- |
|  |

Spiele für alle

### Überlegt euch, warum es wichtig ist, Spiele barrierearm zu gestalten und schreibt eure Ideen auf.

|  |
| --- |
|  |