

03 Games für Augen und Ohren

Methodenbox

Schule mit Games gestalten NRW
Demokratie und Teilhabe spielend fördern

Gefördert vom

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Digitale Spiele und die Sinne

**Über die Sinne nehmen Menschen die Umwelt wahr.
Games sprechen hauptsächlich die Sinne Sehen und Hören an.**

Sehen – visuell

- Was kann man im Spiel sehen.
- Wie sind die Welten und Figuren gestaltet.
- Welche Farben werden verwendet.
- Texte können gelesen werden, die beim Spielen helfen.

Hören – auditiv

- Dialoge und Erklärungen werden gesprochen.
- Musik trägt zur Atmosphäre bei.
- Geräusche geben Hinweise auf versteckte Objekte oder geben Tipps.
- Geräusche weisen auf Gefahren hin.

Digitale Spiele und die Sinne

Überlegt im Team oder einzeln

- Wo wart ihr in Spielen schon mal auf das Sehen oder Hören angewiesen?
- Kennt ihr Spiele, die auch ohne Sehen oder Hören auskommen?
- Was braucht ein Spiel, damit man auf das Sehen oder Hören verzichten kann?

Audiogames – Besonderheiten

Definition

- Spiele, die hauptsächlich über **Audiofeedback** gespielt werden, statt über visuelle Elemente.
- Oft für **blinde oder sehbehinderte Menschen** entwickelt, aber für alle spielbar.

Audiogames – Besonderheiten

Kernmerkmale

Soundbasiertes Gameplay

Navigation, Aktionen und Hinweise werden über Geräusche, Musik oder Sprache vermittelt.

3D-Audio

Spielerinnen und Spieler können die Richtung und Entfernung von Objekten über Klang erkennen.

Barrierefreiheit

Fokus auf Tastatur, Gamepad oder Sprachsteuerung statt Maus und Bildschirm.

Storytelling & Atmosphäre

Oft starke Audioästhetik, immersive Klangwelten.

Rätsel & Herausforderungen

Aufgaben werden über Geräusche, Rhythmus oder Audiohinweise gelöst.

Audiogames – Besonderheiten

Besondere Vorteile

- Fördert auditive Wahrnehmung und räumliches Hören.
- Bietet Inklusion für sehbehinderte Spielerinnen und Spieler.
- Innovatives Gameplay, das neue kreative Konzepte erlaubt.

Visuelle Games – Besonderheiten

Definition

- Spiele, die komplett ohne Audio spielbar sind.
- Spielerinnen und Spieler erhalten alle Informationen ausschließlich über visuelle Hinweise.

Visuelle Games – Besonderheiten

Kernmerkmale

Reines visuelles Feedback

Animationen, Farben, Symbole, Textanzeigen.

Hervorgehobene visuelle Hinweise

Markierungen, blinkende Objekte, Farbänderungen signalisieren Aktionen oder Gefahren.

Spielmechanik auf Sichtbarkeit ausgelegt

Rätsel, Gegnerpositionen oder Timing werden nur über visuelle Informationen vermittelt.

Visuelle Games – Besonderheiten

Besondere Vorteile

- Geeignet für Umgebungen, in denen Ton stört (öffentliche Plätze, Bibliotheken).
- Fördert visuelle Aufmerksamkeit und schnelle Reaktion auf optische Reize.
- Bietet Inklusion für hörbehinderte Spielerinnen und Spieler.
- Ermöglicht das Design kreativer visuell basierter Rätsel oder Minispiele.