

Objektyp: **Advertising**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **72 (1985)**

Heft 10: **Video- und Computerspiele**

PDF erstellt am: **23.09.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

mechanisch und spielerisch interessanten Konstellationen aus ihren oft kriegerischen Kontexten heraus in ein neues, adäquates Umfeld zu versetzen. Unter diesen Umständen könnten Videospiele nicht nur Spass machen; vielmehr liessen sich damit die pädagogischen Bedenken sehr schnell ausräumen.

Anmerkungen

¹ Vgl. Liebel, Manfred: Die Zukunft aufs Spiel setzen. In: Päd. Extra. Magazin für Erziehung, Wissenschaft und Politik. Nr. 7/8. 1983. (S. 20–26) S. 21. (Künftig zitiert: Liebel, Die Zukunft aufs Spiel setzen.)

² Vgl. Seesslen, Georg u. Rost, Christian: Die Welt der Computerspiele. Pac Man & Co. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1984. S. 32. (Künftig zitiert: Seesslen/Rost, Die Welt der Computerspiele.)

³ Seesslen/Rost: Die Welt der Computerspiele. S. 34.

⁴ Vgl. Liebel: Die Zukunft aufs Spiel setzen. S. 24.

⁵ Vgl. Liebel: Die Zukunft aufs Spiel setzen. S. 24.

⁶ Vgl. Knoll, Joachim H. u. a.: Automatenspiel und Freizeitverhalten Jugendlicher. Grafenau: Expert. Verl. 1984. (Medien und Bildung, Bd. 5) S. 49. (Künftig zitiert: Knoll: Automatenspiel.)

⁷ Vgl. Knoll: Automatenspiel. S. 48f.

⁸ Vgl. Liebel: Die Zukunft aufs Spiel setzen. S. 25.

⁹ Liebel: Die Zukunft aufs Spiel setzen. S. 26.

NEUHEIT

Präzisionswaage mit Anzeige in Newton und Gramm



Eine neuartige Waage, die den Bedürfnissen des Unterrichts Rechnung trägt!

- Messbereich in Gramm: 0 – 2500,0 g
in Newton: 0 – 24,500 N
- Direkter Anschluss an unsere Grossanzeigen
- 10 eingebaute Messwertspeicher
- Auftriebmessung mit einfachem aufschraubbaren Verlängerungsarm
- Schnelltarierung über den ganzen Messbereich
- Hohe Präzision, Robustheit und Zuverlässigkeit

Preis inkl. Verlängerungsarm zur Auftriebmessung und Flachbandkabel zum direkten Anschluss an Grossanzeige (inkl. WUSt) nur **Fr. 2950.–**

Gerne senden wir Ihnen detaillierte Unterlagen über unsere Präzisionswaage inkl. Zubehör kostenlos zu.



Steinegger & Co., Elektronische Apparate

Rosenbergstr. 23 CH-8200 Schaffhausen Tel. 053 - 5 58 90