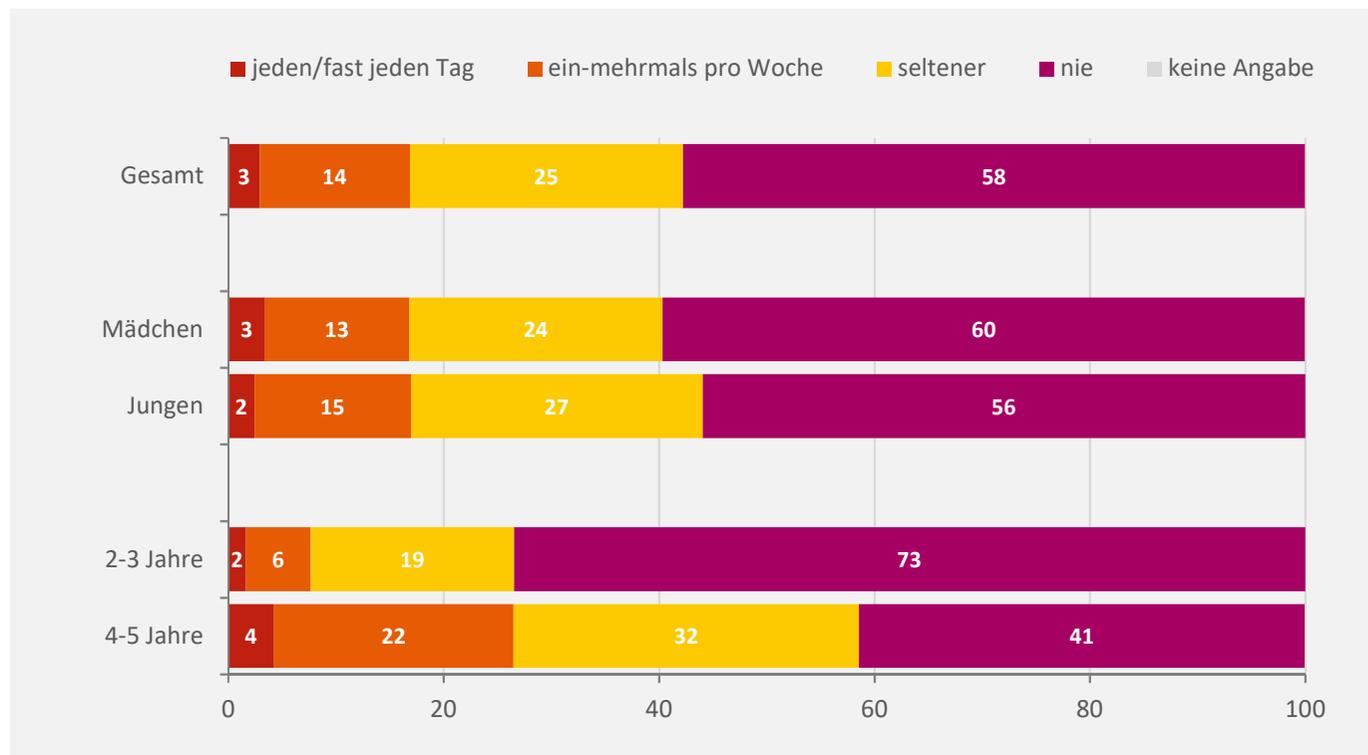


Nutzung Computer-/Konsolen-/Online-/Tablet-/Smartphonespiele 2020



Quelle: miniKIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher*innen, n=600