

Die „TOMMINIERUNGEN“ DES DEUTSCHEN KINDERSOFTWAREPREISES TOMMI 2017 STEHEN FEST

In den letzten Wochen hatten es die Mitglieder der TOMMI-Fachjury richtig gut: Sie durften spielerisch in die Rolle von Rennfahrern, Robotern, Profifußballern, Polizisten und Programmierern schlüpfen, um nach strenger Prüfung über die TOMMINIERUNGEN zu entscheiden. Viele Jury-Mitglieder äußerten sich erfreut darüber, dass das elektronische Spielzeug immer mehr an Qualität gewinnt. Partner jugendschutz.net nahm zudem die Bewerbungen unter Datenschutz-Aspekten unter die Lupe. Weitere Partner des Preises sind der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), die Frankfurter Buchmesse, Google und das ZDF Kinder- und Jugendprogramm. Nun sind die Kinder in den Bibliotheken dran.

Save the date: Preisverleihung 2017

Wann: Freitag, der 13. Oktober, 13 Uhr

Wo: Frankfurter Buchmesse, Kids Stage, Halle 3.0 K 139.

Die Fachjury 2017

Vorsitz: Thomas Feibel (familie&co, FEIBEL.DE).

Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Universität Mainz), Dr. Jasmin Bastian (Universität Mainz), Prof. Dr. Linda Breitlauch (Hochschule Trier), Martin Eisenlauer (Bild am Sonntag), Julia Fastner (jugendschutz.net), Stephan Freundorfer (freier Journalist), Carsten Görig (Spiegel Online), Moses Grohé (love4games.org), Steffen Haubner (Kölner Stadtanzeiger), Karsten Klüner (ZDF Kinder- und Jugendprogramm), Bertram Küster (Bild.de), Anatol Locker (freier Journalist), Dr. Kathrin Mertes (Universität Mainz), Kurt Sagatz (Tagesspiegel), Linda Scholz (Spieleratgeber-NRW), Prof. Dr. Friederike Siller (Fachhochschule Köln), Dr. Michael Spehr (Frankfurter Allgemeine Zeitung), Melanie Teich (Münchner Stadtbibliothek Am Gasteig) und Luisa Zobel, (Schülerin, 12 Jahre).

In diesen Bibliotheken testet die Kinderjury

Baden-Württemberg

Stadtbücherei Biberach, Medien- und Informationszentrum
Stadtbibliothek Ludwigsburg
Stadtbibliothek Freiburg

Bayern

Münchner Stadtbibliothek: Stadtbibliothek Am Gasteig
Stadtbibliothek Straubing



TOMMI 2017

Berlin	Anna-Seghers-Bibliothek Berlin-Lichtenberg
Brandenburg	Anna-Ditzen-Bibliothek, Neuenhagen
Hamburg	Bücherhallen Hamburg: Bücherhalle Alstertal
Hessen	Stadtbücherei Frankfurt am Main/ Bibliothekszentrum Sachsenhausen
Niedersachsen	Stadtbibliothek Hannover
Nordrhein-Westfalen	Stadtbibliothek Leverkusen Stadtbibliothek Euskirchen
Sachsen	Leipziger Städtische Bibliotheken
Sachsen-Anhalt	Stadt- und Schulbibliothek Landsberg
Schleswig-Holstein	Stadtbücherei Kiel

Herausgeber des Preises

Herausgeber des TOMMI sind der Family Media Verlag in Freiburg und das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin.

Gut zu wissen – die Ziele des TOMMI:

- Der TOMMI macht gute Apps, Computer- und Konsolenspiele sowie elektronisches Spielzeug einem größeren Publikum bekannt und verschafft Eltern damit einen Überblick im Spiele-Dschungel.
- Der TOMMI setzt sich positiv mit dem Thema Computer- und Konsolenspiele auseinander.
- Der TOMMI bindet rund 3.600 Kinder in die Jurytätigkeit ein, erzieht so zum kritischen Umgang mit Computer- und Konsolenspielen und fördert nachhaltig die Medienkompetenz.
- Der TOMMI präsentiert qualitativ hochwertige Spiele und schützt vor Spielinhalten, die für Kinder nicht geeignet sind.
- Der TOMMI hilft Eltern, ihre Kinder im Medienzeitalter zu fördern und zu begleiten.

Hintergrundinformationen zu Family Media

Der Verlag Family Media gehört zu Deutschlands führenden Häusern für Kinder- und Familientitel. Das Zeitschriften-, Online- und Buchangebot wird von Eltern, Kindern und pädagogischen Fachkräften genutzt. Kernprodukt der Family Media ist die Familienzeitschrift familie&co, die mit Themen wie Erziehung & Familienleben, Kindergarten & Schule, Mode & Trends, Gesundheit & Ernährung, Freizeit & Reisen, Tests & Tipps als Deutschlands größte Familienzeitschrift Maßstäbe in Sachen Beratung und Unterstützung für Eltern setzt. Die Family Media agiert mit Kompetenz der MEDIA GROUP MEDWETH.

Anhang: Die TOMMINIERUNGEN 2017

TOMMI 2017**DIE TOMMINIERUNGEN 2017****Konsole****Switch: MarioKart Deluxe (Nintendo)**

Das sagt die Fachjury: Über Mario Kart muss man nicht mehr viele Worte verlieren, außer dass es auf der Switch-Konsole noch mehr Spaß macht. Denn die kann man überall hin mitnehmen und auf langweiligen Familienfeiern oder im Krankenhaus andere zu einem schnellen Rennduell herausfordern. Die neueste Version ist zudem pickelvoll mit Strecken, Fahrzeugen und Fahrern, die man zum größten Teil bereits kennt, die aber noch nie so vollzählig versammelt waren wie hier.

Ab 6 Jahre

Switch: Splatoon 2 (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Shooter-Action ohne Gewaltdarstellung, das bot bereits Teil 1. Als menschenartige Charaktere, die sich in Tintenfische verwandeln können, hetzen Spieler in aufregenden Multiplayer-Gefechten über clever designte Schauplätze, die in die Farbe des Teams getaucht werden sollen. Vor allem für kurzfristige und zeitlich beschränkte Einsätze an der Farbkanone eignet sich Splatoon 2 perfekt, dank nur kurzer Einarbeitungszeit und rasanter Mehrspielerrunden. Vorbildlich ist zudem die Steuerung, die gekonnt bewegungssensitive und klassische Steuerelemente verquickt.

Ab 10 Jahre

3DS: Pokémon Sonne/Mond (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Wer nur mit dem Handy auf Pokémon-Suche geht, versäumt einiges, wie „Pokémon Sonne/Mond“ beweisen. Die bauen auf der bekannten Formel auf: Junger Abenteurer erkundet die Welt, fängt eine Unzahl fantasievoller Kreaturen und besteht auf seinem Weg zum Pokémon-Meistertitel etliche Prüfungen. Angereichert wird das Erfolgsrezept aber mit wunderschönen Inselwelten, neuen Protagonisten und einer packenden Geschichte. Wie die vorhergehenden Generationen der Serie zieht das bewährt-brillante Such- und Sammelprinzip gnadenlos in seinen Bann.

Ab 8 Jahre

3DS: Ever Oasis (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: In einer Art Aufbausimulation soll der Spieler eine Oase zum Wachsen und Blühen bringen, indem er durch fleißiges Wirtschaften Wüstenbewohner anlockt, die wiederum für eine zunehmend bunte und attraktive Siedlung sorgen. Die nötigen Ressourcen stammen von Ausflügen in die bedrohliche Wüste, die in Form eines klassischen, mit Kämpfen durchsetzten Action-Rollenspiels stattfinden. Ein zauberhaftes orientalisches Fantasy-Märchen, das den Spieler nie überfordert und ihn viele Stunden für seinen aufmerksamen und überlegten Einsatz belohnt.

Ab 8 Jahre

PS4: Portal Knights (505 Games)

Das sagt die Fachjury: „Portal Knights“ ist ein Action-Rollenspiel in einer dreidimensionalen Sandbox-Welt. Das Spielprinzip erinnert sehr stark an „Minecraft“. Die Spielenden bauen zufällig generierte Klötzchenwelten auf und Blöcke ab, sammeln Rohstoffe,

TOMMI 2017

stellen aus Materialien Gegenstände her und kämpfen gegen unterschiedliche Monster. Dabei reisen sie zwischen Inseln hin und her. Zudem gilt es, verschiedene Quests zu lösen und sich stetig weiterzuentwickeln, um sich gegen die immer anspruchsvolleren Gegner durchzusetzen. Die Elemente sind kindgerecht gestaltet und das Spiel setzt auf Erkundungsreize, Neugierde und Kreativität.

Ab 10 Jahre

PS4: PES 2017 (Konami)

Das sagt die Fachjury: Übung macht den Meister. Der Erfolg in Pro Evolution Soccer 2017 kommt nicht von selbst, der Spieler muss schon Zeit und Geduld in seine virtuelle Fußballlaufbahn investieren, um Siege gegen den Computer oder menschliche Konkurrenz zu erringen. Eine realistische Ballphysik, wirklichkeitsnahe Animationen, kluge Mitspieler und ausgefeilte Taktikoptionen sorgen allerdings dafür, dass das Geschehen stets fair und motivierend bleibt und der Einsatz des Spielers spürbar belohnt wird. Zahllose Teams, Tausende Spieler sowie diverse Solo- und Mehrspielermodi machen PES 2017 zu einem virtuellen Sportereignis, das nie langweilig wird.

Ab 10 Jahre

PS4: F1 2017 (Codemasters)

Das sagt die Fachjury: Wie fühlt es sich wohl an, ein echter Formel-1-Fahrer zu sein? An dieses Erlebnis ist man wohl noch nie so nah herangekommen wie in diesem Spiel. Nicht nur Fahrer, Autos und Kurse sind exakt die gleichen wie in Wirklichkeit. Auch das Fahrverhalten der Wagen wurde so exakt wie möglich der Realität nachempfunden. Wer eine Karriere startet, lernt außerdem nach und nach eine Menge über die Abläufe in einem Formel-1-Rennen. Und nicht zu vergessen: Das Spiel ist nach einer anfangs etwas frustrierenden Einspielzeit unheimlich packend. Auf diese Weise lernt man auch, dass es sich lohnt, an einer Sache dranzubleiben.

Ab 10 Jahre

PS4: Dirt 4 (Codemasters)

Das sagt die Fachjury: Anders als „Mario Kart“ und „Micro Machines“ ist „Dirt 4“ ein realistisches Rennspiel mit sehr guter Grafik. Der Spieler hat die Wahl zwischen Sim- und Arcade-Modus, die in ihrer Komplexität sehr unterschiedlich sind. So kommen auch unerfahrenere Spieler auf ihre Kosten, ohne dass Dirt-Kenner sich langweilen müssten. Eine spezielle Herausforderung sind etwa die anspruchsvolle Steuerung und die Richtungsanweisungen des Co-Piloten. Viele verschiedene Modi und Einzelchallenges ermöglichen aber einen schnellen Einstieg und kurze, abwechslungsreiche Matches.

Ab 8 Jahre

Switch & PS4 Skylanders Imaginators (Activision)

Das sagt die Fachjury: Auch im neuen „Skylanders“ muss Bösewicht Kaos bezwungen werden. Das Beste am Spiel ist, dass man seine Fantasie einsetzen und seine eigenen Skylanders mithilfe von Kreationskristallen erschaffen kann. Sogar die Fähigkeiten kann man sich selbst aussuchen. Doch auch „Kaos“ beherrscht diese Magie und erschafft sich seine sogenannten Doomlander. Die Auswahl der Kleidungsstücke ist gewaltig und im Laufe des Spiels schaltet man immer mehr frei. Insgesamt macht es sehr viel Spaß,

TOMMI 2017

und es ist toll, seiner Fantasie freien Lauf zu lassen und dann die Imaginators im Kampf zu steuern. Ab 8 Jahre

PS4: The Disney Afternoon Collection (Capcom)

Das sagt die Fachjury: Wer meint, dass Videospiele früher leichter waren, der sollte sich mal an dieser klassischen Kollektion der so genannten 8-Bit-Ära aus den frühen 80ern und 90ern versuchen. Duck Tales (1980), Duck Tales 2 (1993), Chip N'Dale 1&2 (1990 und 1994), der Seitwärts-Shooter Tale Spin (1991) und das Hüpfspiel Darkwing Duck (1992) haben auch heute noch ihren Reiz und sind, irgendwie passend zu A-Hörnchen und B-Hörnchen, ganz harte Nüsse. Man muss für diese Reise in die Gamesgeschichte also eine Menge Geschick, Timing und vor allem Geduld mitbringen. Die Sammlung wurde sehr liebevoll aufgemacht und mit jeder Menge Bonusmaterial versehen.

Ab 8 Jahre

PC**PC & Mac: The Inner World: Der letzte Windmönch (Headup Games)**

Das sagt die Fachjury: In diese liebevoll-ironische Bilderbuchwelt und ihre schrägen Helden muss man sich einfach verlieben! Robert, den König der Flötennasen, und seine treue Taube durch eine fantastische Comicwelt zu begleiten, ist spannend und kurzweilig. Dabei löst man vertrackte Rätsel und lässt sich gern die Geschichte der Suche nach dem letzten Windmönch erzählen. Hier steht nicht krasse Action, sondern eine ruhige, aber nie behäbige Märchenstunde mit durchaus politischen Bezügen auf dem Programm, die einem hilft, sich für eine Weile aus dem Alltag der wirklichen Welt hinauszuträumen.

Ab 8 Jahre

PC: Portal Knights (505 Games)

Das sagt die Fachjury: Es gibt inzwischen einige Spiele, die auf Minecraft machen, doch meistens handelt es sich nur um einen schwachen Abklatsch des Originals. „Portal Knights“ macht dagegen alles richtig: Das Prinzip „Baue und Überlebe“ wird hier in eine zugänglichere Form gebracht, die insbesondere beim Einstieg weniger spröde daherkommt als die Minecraft-Welt. Insbesondere Fantasy-Fans kommen auf der Suche nach Abenteuern in dem wunderschön und fantasievoll gestalteten 3D-Sandbox-Game auf ihre Kosten.

Ab 10 Jahre

PC: Crazy Machines 3 (Daedalic)

Das sagt die Fachjury: Einen Baukasten mit unterschiedlichsten Materialien, mit denen man ohne Rücksicht auf Konsequenzen experimentieren und die aberwitzigsten Konstruktionen zusammenbasteln kann – wer würde sich das nicht wünschen? Genau das bietet „Crazy Machines“ und obendrein jede Menge mechanischer Rätsel, die auf den tatsächlichen physikalischen Eigenschaften der Objekte basieren. Mit dem Editor können Kinder sogar selbst neue Objekte und Rätsel erstellen und mit der Community tauschen.

Ab 9 Jahre

TOMMI 2017**PC: Ticket To Ride (ASMODEE Digital)**

Das sagt die Fachjury: Ein Brettspiel in ein Computerspiel umzumodeln ist gar nicht so einfach und ist auch schon oft schiefgegangen. Im Falle von „Zug um Zug“ allerdings ist es überraschend gut geglückt, sodass man nun auch am Bildschirm und gegen den Computer um Bahnlinien kämpfen und seine Züge möglichst schnell und ökonomisch von einem Ort zum nächsten schicken und bald gar nicht mehr aufhören kann. Toll!
Ab 8 Jahre

PC: Queen's Quest 2: Stories from the past (S.A.D./ Purple Hills)

Das sagt die Fachjury: Wimmelbilder zum Suchen, Knobeln und Kombinieren gehören zu den unkaputtbaren Genres und Purple Hills hat diese Kunst in unzähligen Spielen zur Meisterschaft gebracht. Dank der ebenso versponnenen wie ansprechenden Grafik und den moderaten Systemanforderungen lassen sich auch Spielmuffel davon schnell in den Bann ziehen. Kaum zu glauben, dass das immer noch funktioniert und den Entwicklern immer neue schräge Einfälle kommen.
Ab 8 Jahren

PC & Mac: Holy Potatoes! We're in space?! (Daedalic)

Das sagt die Fachjury: In diesem witzigen Spiel erleben Kinder ein Abenteuer im Welt- raum. Die Kämpfe sind rundenbasiert und mit verschiedenen Waffen müssen die Geg- ner ausgeschaltet werden. Zudem gibt es viel zu entdecken und auch das eigene Raumschiff lässt sich modifizieren. Das Spiel ist zwar vielseitig und facettenreich, aller- dings können die vielen Funktionen zu Beginn verwirren und es dauert etwas, bis man sich in die Spielmechanik hineingedacht hat. Der Wille, lange Texte zu lesen, musst schon vorhanden sein, damit der Charme und Humor bei den Spielern ankommt.
Ab 8 Jahre

PC: The Franz Kafka Videogame (Daedalic)

Das sagt die Fachjury: Auch wenn „Franz Kafka – Das Videospiel“ letztlich nicht viel mit dem Leben und Werk des Schriftstellers zu tun hat, ist die Beschäftigung mit dem Pro- gramm lohnenswert. Zumindest für Heranwachsende, die der ungewöhnlichen Atmo- sphäre des skurrilen Puzzle-Abenteuers etwas abgewinnen und die weit genug um die Ecke denken können, um die teilweise knallharten Rätsel zu lösen. Wer partout nicht weiterkommt, weil er keine Ahnung hat, was das Spiel eigentlich von ihm will (was immer wieder passiert und eine erfrischende Erfahrung im normierten Gaming-Alltag ist), darf sich netterweise von einer Hilfsfunktion unter die Arme greifen lassen.
Ab 10 Jahre

PC: Carcassonne (ASMODEE Digital)

Das sagt die Fachjury: Die Brettspiel-Umsetzung für PC erklärt die Regeln während des ersten Spiels in einem Tutorial. Die Hintergrundmusik ist atmosphärisch passend und die Steuerung mit der Maus intuitiv, sodass auch jüngere Spieler nicht überfordert werden. Die 3D-Grafik lässt, nach einem entsprechenden Zug, anschaulich animiert die entstehenden Städte aus den Karten emportreten. Fans des Brettspiels wird es beson- ders freuen, dass sie mit dieser Umsetzung um das lästige Punkte zählen herumkom-

TOMMI 2017

men. Bis zu sechs Spieler treten lokal oder online gegeneinander an. Eine schöne Ergänzung.
Ab 8 Jahre

Web: Max & Flocke: Jagd auf Dr. Superschreck (BBK/planetlan)

Das sagt die Fachjury: Dieses comichaft gestaltete Spiel bringt einfach puren Spielspaß. „Max & Flocke“ versuchen auf ihrer Mission, die Übeltaten von Dr. Superschreck zu vereiteln. Immer wieder verursacht Dr. Superschreck dabei brenzlige Situationen mit seinem Schreckensrad, bei dem der Spieler dazu aufgefordert wird, zu reflektieren: Wie würde ich handeln? Welches ist die klügste Handlung? Hier wird das Verstehen von Problemsituationen geschult. Allerdings ist das Spiel an manchen Stellen dann doch zu textlastig und die Geduld wird etwas strapaziert. Insgesamt aber ein spannender und witziger Spielspaß.
Ab 8 Jahre

Web: Knietzsches Geschichtenwerkstatt (SWR)

Das sagt die Fachjury: Das Spiel dreht sich rund um den Jungen Knietzsche, dem viele Fragen durch seine leicht philosophisch angehauchten Gedankengänge schwirren. Dem Spieler steht es dabei frei, ganz eigene kleine oder große Geschichten zu erzählen, die kreativ und individuell ausgestaltet werden können. Hierin liegt ein großer Pluspunkt des Spiels, da es kaum feste Gestaltungsrahmen gibt und nahezu alles möglich ist. Eigene Texte können verfasst und mit einer Vielzahl an Figuren, Gegenständen etc. ausgestattet werden. Sie lassen sich auch sehr einfach per Klick oder Touch variieren. Kleinere Kinder ohne Schreibkenntnisse gestalten eine Bildergeschichte, größere Kinder haben die Möglichkeit, noch einen Text hinzuzufügen.
Ab 8 Jahre

Apps**iOS /Android: Der Löwe - ein Lese- und Schreibabenteuer (Beltz)**

Das sagt die Fachjury: Der Löwe will der Löwin imponieren, und so macht er sich in die Savanne auf, um Tieren wie Krokodil oder Giraffe einen Besuch abzustatten und von deren Biotopen aus Postkarten an seine Herzensdame zu schicken. Vorher muss er sich aber in kleinen Spielen beweisen – mal in typischen Aufmerksamkeitstests wie Memory, mal bei einfachen Deutschübungen wie dem Finden von Nahrungsmitteln mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben. Und wer hier nichts lernen sollte, bekommt beim Spielen wenigstens gute Laune. Ausgehende Links und Werbung verstecken sich im kindergesicherten Elternbereich.
Ab 6 Jahre

iOS /Android: Naturblick (Museum für Naturkunde Berlin)

Das sagt die Fachjury: Wer genau hinsieht, der kann selbst im dichtesten Großstadtdschungel jede Menge Natur entdecken, stößt in kleinen und großen grünen Oasen zwischen Asphalt und Beton auf eine bunte Palette an Tier- und Pflanzenarten. Doch was kriecht und fliegt da eigentlich? Was wuchert da über den Boden und reckt sich empor? Die Bestimmung von Tieren und Pflanzen gelingt mit der App auch dem biologischen Laien, Laut- und bald auch Bilderkennung machen die Detektivarbeit im

TOMMI 2017

Lebensraum Stadt noch ein bisschen einfacher. Das Smartphone zu nutzen und gleichzeitig die Natur zu entdecken, muss sich nicht ausschließen. Ein grünes Abenteuer für die ganze Familie!

Ab 8 Jahre

iOS /Android Serena Supergreen (the Good Evil/Wissenschaftsladen Bonn/TU Dresden)

Das sagt die Fachjury: „Serena Supergreen und der abgebrochene Flügel“ gewinnt junge Mädchen für wissenschaftliche Berufe. Innerhalb des Adventures stehen Serena und ihre Freundinnen vor einigen Hindernissen, die Mädchen dazu veranlassen, technische Aufgabenbereiche spielerisch zu erproben, um Ausbildungsberufe im Bereich der erneuerbaren Energien kennen zu lernen. Die hebt sich von standardisierten Angeboten für Mädchen aus den App-Stores ab und ist für Kinder sehr sicher, vollständig vertont und steht kostenlos zum Download bereit.

Ab 8 Jahre

iOS: Rudi Regenbogen (Hello, November)

Das sagt die Fachjury: Wie entstehen Blitz und Donner? Was ist ein Tornado? Und wieso ist der Mond mal kugelförmig und dann wieder kaum zu sehen? Auf der Suche nach den verlorenen Farben des Regenbogens Rudi lernen Kinder spielerisch eine ganze Menge über das Wetter und den Mond. Sie werden behutsam durch die App angeleitet, sodass sie stets wissen, was zu tun ist. Und obendrein: Links, die Kinder versehentlich aus der App herausführen könnten, sind mit einer Kindersicherung versehen. Ein rundum gelungener farbenfroher Spaß für wissbegierige Kleine und Große.

Ab 5 Jahre

iOS /Android : Conni Englisch (Carlsen)

Das sagt die Fachjury: Mit ihrer Englisch-App bringt die beliebte Conni Vor- und Grundschulern ein paar Dutzend englische Begriffe aus den Bereichen Kinderzimmer, Nahrungsmittel und Tiere nahe. Die Inszenierung ist Conni-typisch – kleine Fans der Bücher und Filme erkennen den Zeichenstil und Connis Stimme wieder. Die Such- und Wortlege-Spiele sind motivierend und lassen die Begriffe schnell erlernen. Ein Belohnungssystem, bei dem durch verdiente Münzen eine Burg aufgebaut und ausgestattet wird, führt dazu, dass die Worte ausdauernd trainiert werden. Eine tolle App für die ersten Gehversuche in der englischen Sprache.

Ab 6 Jahre

iOS /Android: Layton's Mystery Journey (Level 5)

Das sagt die Fachjury: Die toll inszenierte Geschichte dreht sich um die Tochter des berühmten Professor Layton: Katrielle. Zwölf Fälle müssen sie und der Spieler lösen, was die Beschäftigung mit zahllosen serientypischen Rätseln erfordert. Sachaufgaben, Labyrinth oder Logikpuzzles fordern mal mehr, mal noch mehr Grips vom Spieler, der sich Tipps durch eine geringere Belohnung erkaufen kann. „Layton's Mystery Journey“ ist ein umfangreiches Rätselabenteuer und bei Story wie Spielmechanik klein und groß bestens unterhält.

Ab 10 Jahre

TOMMI 2017**iOS: Deine laute Welt - Wald & Dschungel (DenverMP GmbH)**

Das sagt die Fachjury: Auf geht's in den Wald und Dschungel! Und hier gibt es eine richtig laute Welt zu entdecken. Toll hierbei: Man kann aus drei verschiedene Modi wählen – Tierlaute, nachgemachte Tierlaute vom Sprecher sowie eine kurze Beschreibung des ausgewählten Tieres. Und der Stimme des Sprechers hört man einfach gerne zu. Ein schönes virtuelles Bilderbuch für die ganz jungen Abenteurer, mit dem sie eine Menge über Wald und Dschungel lernen. Zudem ist die App für Kinder vollkommen sicher und ohne störende Verlinkungen oder bedenkliche Inhalte.

Ab 6 Jahre

iOS /Android: Im Garten der Pusteblumen (MixedvisionMixtvision)

Das sagt die Fachjury: Mit Schneiderin Anna wie eine Pusteblume durch das Tal der Windmühlen fliegen. Dort, wo perfekte Maschinen den Menschen alles abnehmen und dadurch das Träumen eingestellt wurde, versucht Anna die Träume zurückzugewinnen. Die wunderschöne, fast schon philosophische Geschichte wird um ein Spiel, das beliebig oft wiederholt werden kann, herum erzählt. Die App ist zudem sehr sicher: Es gibt keine bedenklichen Inhalte, keine Werbung und keine Links, die aus der App herausführen. Der Elternbereich ist durch eine Kindersicherung geschützt.

Ab 6 Jahre

iOS /Android: Mission X: Hidden Island (Carlsen)

Das sagt die Fachjury: Es ist ein Textadventure, das einen sofort in seinen Bann zieht: Der Leser schlüpft in die Rolle eines Teenagers in einem Erziehungscamp. Was er getan hat, bleibt zunächst unklar. Dabei fesselt einen nicht nur die packende Erzählung und deren Untermalung mit atmosphärischen Soundeffekten, auch die immer wieder geforderten Entscheidungen, die der Leser treffen muss und die sich spürbar auf den Fortgang der Geschichte auswirken, ziehen ihn in das Geschehen und machen das Abenteuer des Protagonisten rasch zu seinem eigenen. Hidden Island ist eine interaktive Geschichte, wie sie nicht im Buche steht.

Ab 10 Jahre

iOS /Android: PetHotel Premium (Tivola)

Das sagt die Fachjury: Nachdem junge Tierfreunde dank Hersteller Tivola in der Vergangenheit bereits Hunde- und Katzenhoteliers werden durften, können sie nun auch kleinen Haustieren einen Unterschlupf anbieten. Chinchillas, Hamster und sogar Ratten werden im PetHotel mit Wasser und Nahrung versorgt, Ställe werden gereinigt und Streicheleinheiten verteilt. Im weiteren Verlauf stoßen sogar Ponys, Hunde und Katzen zum stetig wachsenden Heimtierzoo. Das Aufbauspielprinzip motiviert und der Ausbau der Tierpension macht nicht zuletzt wegen der hübschen Grafiken und Animationen viel Spaß.

Ab 8 Jahre

Elektronisches Spielzeug**Cozmo (Anki)**

Das sagt die Fachjury: Die Möglichkeiten des kleinen Robos sind (noch) limitiert, dafür trötet und quäkt sich Cozmo sofort in jedes nicht vollkommen versteinerte Herz. Dass

TOMMI 2017

er sich Gesichter merken kann und einen mit Namen anspricht, trägt ebenfalls wesentlich zum Vermehren der Sympathiepunkte bei. Man kann sich noch so oft sagen, dass er ein Stück Technik ist – der Haustiereffekt stellt sich auch bei Erwachsenen ein, und es macht einfach Spaß, im immer wieder bei seinen Tricks zuzuschauen. Bleibt zu hoffen, dass bald ein paar neue dazukommen.

Ab 8 Jahre

Kosmobits (Kosmos)

Das sagt die Fachjury: Anspruchsvolle Versuche, gepaart mit lehrreicher Theorie, das war schon immer die Stärke der Kosmos-Baukästen und gilt auch für KosmoBits. Der Zusammenbau des Arduino-Mini-Computers im Konsolenformat ist schnell erledigt, denn der eigentliche Clou von KosmoBits sind die Sensoren für Licht, Temperatur, Schall und Bewegung. Die dazugehörigen Spiele stellen den Einstieg in die Welt des Programmierens dar - und zwar von Projekten, in denen der Mini-Computer auf reale Ereignisse reagiert und zwar wiederum mit sicht- oder hörbaren Ergebnissen. Ein Ergebnis dieses Lernprozesses ist somit auch, dass die Macht der Computer eben nicht nur virtuell, sondern ganz real ist.

Ab 10 Jahre

Osmo Coding with Awbie (Tangible Play)

Das sagt die Fachjury: Auf dem Display befindet sich Awbie, ein furchtbar süßes Wesen, das am liebsten Erdbeeren vertilgt, die in einer farbenfrohen Landschaft herumliegen. Um Awbie zu steuern nutzt der Spieler allerdings keinen Spiel-Controller oder Touch-Kommandos, sondern Programmierblöcke, die zu kurzen Befehlssequenzen vor dem Bildschirm zusammengefügt werden. So werden Kinder auf sehr spielerische und unterhaltende Weise an die grundlegende Logik des Programmierens herangeführt und erleben ein ungewöhnliches, indirekt zu steuerndes Abenteuer.

Hinweis von jugendschutz.net: App nutzt Tracking*

Ab 5 Jahre

Fire HD 8 Kids Edition (Amazon)

Das sagt die Fachjury: Das Kinder-Tablet und die für ein Jahr ohne Zusatzkosten nutzbare Mitgliedschaft „FreeTime Unlimited“ bieten Kindern eine riesige Auswahl an digitalem Enter- und Edutainment. Sie erhalten eine ihrem Alter angemessene und an ihren Interessen orientierte Vorauswahl an E-Books, Videos, Lern-Apps und Spielen. Das Gute: Die Inhalte sind werbe- und zusatzkostenfrei. Außerdem gewährt der eigene Webbrowser nur Zugriff auf vorab geprüfte Seiten. Vorteil für Eltern: Der Elternbereich hat viele Einstellungsmöglichkeiten für eine sichere Nutzung.

Ab 3 Jahre

Tiptoi Spielewelt Polizei (Ravensburger)

Das sagt die Fachjury: Daten auf den Tiptoi-Stift laden und schon kann sie losgehen, die wilde Verbrecherjagd. Bereits der Aufbau der Polizeistation macht kleinen Bastlern großen Spaß und ist für Kinder leicht zu bewältigen. Im Gebäude lassen sich mit dem Stift viele Flächen antippen, alle Gegenstände werden so in das Spiel integriert. Der Stift liefert neben viel Hintergrundwissen über die Arbeit der Polizei auch kleine Spiele

TOMMI 2017

und unterhaltsame Aufgaben. Der Ablauf erklärt sich selbst und wird auch nach langer Zeit nicht langweilig. Auch in Sachen Sicherheit eine absolute Empfehlung.

Ab 8 Jahre

Osmo Pizza Co (Soular)

Das sagt die Fachjury: Das Konzept, virtuelle und reale, haptisch erfahrbare Welten miteinander zu verbinden, ist einfach genial. Pizzas auf dem Bildschirm zusammenzustellen, ist eine Sache. Aber es tatsächlich zu tun und direktes Feedback vom iPad zu bekommen, macht einfach noch viel mehr Spaß. Osmo ist eine Ergänzung, die eigentlich serienmäßig zum Apple-Tablet ausgeliefert werden sollte.

Hinweis von jugendschutz.net: App nutzt Tracking*

Ab 6 Jahre

Lernroboter Dash (Wonder Workshop)

Das sagt die Fachjury: Der Lernroboter Dash ist einerseits ein über ein Smartphone oder Tablet zu steuerndes Spielzeug, zugleich aber auch ein anspruchsvoller Sparing-Partner zum spielerischen Programmieren. Es gibt unterschiedliche Apps, je nachdem, wie weit die Kinder in die Materie einsteigen wollen. Mit der Blockly-App werden richtige kleine Programme erstellt. Das ist gar nicht so kompliziert, da keine komplizierten Befehle eingetippt werden müssen. Stattdessen werden die Befehle aus einer großen Bibliothek mit vielen Möglichkeiten ausgewählt. Selbst Anweisungen, die auf Klatschen, Rufen oder Anheben reagieren, sind möglich. Knuffig und klug.

Hinweis von jugendschutz.net: App nutzt Tracking

Ab 6 Jahre

Carrera Go !!! Plus (Stadlbauer)

Das sagt die Fachjury: Die Carrera-Bahn, der Klassiker unter den elektronischen Spielzeugen, macht sich in die Zukunft auf. Die App ist dabei nicht einmal die wichtigste Zutat. Der größte Nutzen besteht vielmehr darin, dass man mit dem Tablet einen prima Rundenzähler hat und auch die Rundenanzahl variabel einstellen kann. Noch besser ist die Boxenstopp-Funktion, die Fahrzeuge nach dem Zufallsprinzip zum Tanken oder zum Reifenwechsel einbestellt, sowie die Ghost-Funktion, mit der man auch dann Rennen fahren kann, wenn gerade kein Mitspieler zur Verfügung steht.

Ab 6 Jahre

Calliope Mini mit Lehrer-Schüler-Material (Cornelsen/Calliope)

Das sagt die Fachjury: Mit dem Calliope Mini, der sich wunderbar im Klassenverband einsetzen lässt, lernen Kinder spielerisch und optisch ansprechend Grundlagen des Programmierens kennen. Dazu werden lediglich der kostengünstige Mikrocontroller und ein Webbrowser benötigt. Mit anschaulichen und spannenden Aufgaben kann der Calliope Mini punkten. Lehrer und Schüler bekommen jeweils ein eigenes Heft, das perfekt für die jeweilige Zielgruppe aufbereitet ist und eine Menge Zusatzinformationen bietet. So einfach, so clever!

Ab 10 Jahre

TOMMI 2017**Carlsen Clever: Einfach programmieren (Carlsen)**

Das sagt die Fachjury: Grundvoraussetzung ist die Installation der Carlsen Clever App (hier in der Beta-Version getestet), die in ihrer Bedienung sehr geradlinig und intuitiv gestaltet ist. Das Lernspiel ist so konstruiert, dass auf jeder Seite im beigefügten Buch ein Symbol angefügt wurde, das über die App angetippt wird. Danach legt man das Smartphone einfach auf den vorgesehenen Rahmen im Buch und ein Spiel beginnt. Hier steht das spielerische Lernen von Algorithmen im Vordergrund. Ein kleiner Roboter dient dabei als Spiel- und Identifikationsfigur. Schön ist die Verknüpfung zwischen App und klassischem Buchmedium.

Ab 8 Jahre

Sonderpreis Kindergarten und Vorschule**iOS: Osmo Coding Awbie (Tangible Play)**

Das sagen die Medienpädagogen: Mit „Osmo Coding Awbie“ ist Programmieren lernen kinderleicht: Awbie liebt Erdbeeren, muss aber den richtigen Weg finden, um ganz viele dieser Leckereien zu finden. Mittels mitgelieferter Spielsteine, die von den Kindern vor dem Tablet angeordnet und durch einen mitgelieferten Spiegelaufsatz für die Kamera auf das Gerät übertragen werden, wird Awbie gesteuert. Während es zunächst um die Steuerung von Richtung und Entfernung geht, kommen im weiteren Verlauf auch Hindernisse dazu, die mit neuen Befehlen überwunden werden müssen. Die App gibt stets eine kindgerechte Einführung der Spielmechanismen. Kinder lernen hierbei erste grundlegende Programmierlogiken kennen, müssen Richtungen benennen und übertragen und auch das Zählen wird geübt.

Hinweis von jugendschutz.net: App nutzt Tracking*

Ab 5 Jahren

iOS: Band Dings- ein Musik-Abenteuer (dodings)

App für iOS: Das sagen die Medienpädagogen: Rose will musizieren, aber um eine kleine Band zusammenzustellen, muss sie erst einmal ihre Freunde finden, die sich überall versteckt haben. Vom puspenden Hamster bis zum Piano spielenden Wal gibt es in jeder Tonlage tolle Musiker zu finden. Sobald der Spieler fünf von ihnen gefunden hat, geht es los zum Auftritt, wo unter bunten Scheinwerfern und weiteren Special Effects gerockt wird. Während jüngere Kinder spielerisch den Unterschied zwischen unterschiedlichen Tonlagen kennenlernen, können Kinder mit geschulteren Ohren innerhalb des Suchspiels ganz gezielt nach Musikern mit bestimmten Stimmen suchen, um eine kleine Band aufzubauen. BandDings trainiert die akustische und visuelle Wahrnehmung und animiert zum mit- und nachmachen.

Ab 5 Jahre

iOS: Fox&Sheep Filmstudio (Fox & Sheep)

Das sagen die Medienpädagogen: Filme anschauen macht viel Spaß, Filme selbst herstellen noch viel mehr. Mit dem „Fox & Sheep Filmstudio“ können nun auch bereits junge Tabletutzer zu kleinen Filmproduzenten werden. Kinder können zwischen verschiedenen putzigen Figuren als Protagonisten wählen und überlegen, wo die Handlung stattfindet. Da treffen sich Fuchs und Küken mitten in der Stadt oder Schaf und Feuerwehrmann auf der Blümchenwiese. Mit der richtigen Musik im Gepäck kann dann die Aufnahme gestartet werden: Per Wischbewegung werden die Spielfiguren

TOMMI 2017

über den Bildschirm bewegt und kleine Geschichten erzählt, die man sich hinterher beliebig oft anschauen kann. Die App regt die Kreativität von Kindern an und animiert sie, kleine Handlungen zu erfinden und darzustellen – und auch anzuschauen.

Ab 6 Jahre

Elektronisches Spielzeug: Primotoys: Cubetto (PrimoToys)

Das sagen die Medienpädagogen: Mit dem Cubetto können schon die Jüngsten programmieren lernen. Die Grundidee ist, dass Kinder den Würfel namens Cubetto mit Hilfe von Programmcodes über einen bedruckten Teppich steuern. Das Besondere an dem Spiel ist, dass die Programmschritte ohne Bildschirmmedien und lediglich mit kleinen beschrifteten, je nach Funktion farblich und auch nach Form unterschiedlichen Blöcken vorgenommen werden. Cubetto ist einfach zu bedienen, fast alles ist aus Holz und die Aufgaben sind dem Alter angemessen. Ein liebevoll gestaltetes Spiel, das schöne Materialien mit Digitalem verbindet, gleichzeitig Kinder an das Programmieren heranzuführt und logisches und abstraktes Denken fördert.

Ab 5 Jahre

iOS & Android: Fiete Cars

Das sagen die Medienpädagogen: Das sehr kreative Spiel bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, Straßen zu gestalten, egal ob Autobahnen, Holzbrücken oder einfache Asphaltstraßen. Dann geht es los: Autos fliegen über Rampen und lassen sich drehen. Figuren, Autos und Straßentypen sind frei wählbar. Mit einer Fülle unterschiedlicher Automodelle müssen Hindernisse überwunden und Levels gemeistert werden. Es macht viel Spaß, beim Bauen die Fantasie walten zu lassen und die jeweiligen Fahrzeuge auszuprobieren. Dabei kommt es insbesondere auf eine gute Vorstellungskraft und Kreativität an, damit Strecken geplant und umgesetzt werden können – und Fiete nicht in einer Sackgasse landet.

Ab 5 Jahren

* Dadurch können Nutzerprofile erstellt und zu Marktforschungs- bzw. Werbezwecken genutzt werden. Daten werden laut Herstellerangaben nur für interne Analysen verwendet“