



TOMMI 2017- Die Sieger

Wochenlang haben deutschlandweit 3280 Kinder in 15 Bibliotheken die 40 für den Deutschen Kindersoftwarepreis 2017 nominierten Spiele getestet und die Sieger ermittelt. Auf der Frankfurter Buchmesse wurden nun die Gewinner des TOMMI 2017 ausgezeichnet. In der Sparte PC nahm „Portal Knights“ (505 Games) den ersten Platz ein. Bei den Konsolen gewann „Mario Kart Deluxe“ (Nintendo). Weitere Preisträger sind „Cozmo“ (Anki) beim Elektronischen Spielzeug und „Pet Hotel Premium“ (Tivola) in der Kategorie Apps.

Kinder haben das letzte Wort

„Für Eltern ist es nicht immer einfach, den Durchblick bei den vielen Neuerscheinungen auf dem Softwaremarkt zu behalten“, erklärt Staatssekretär im Bundesfamilienministerium Dr. Ralf Kleindiek bei der Preisverleihung. „Auch Kinder haben einen eigenen Blick für das, was sie interessiert und ihrem Alter entsprechend herausfordert. Der Kindersoftwarepreis TOMMI verbindet beide Perspektiven und bietet eine Orientierung für kindgerechte digitale Spiele, die auch von Kindern selbst als gut befunden wurden – denn beim TOMMI entscheidet die Kinderjury über die Preisträgerinnen und Preisträger.“

Das Besondere am Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI ist, dass Kinder das letzte Wort haben. „In diesem groß angelegten medienpädagogischen Projekt“, sagt Co-Initiator Marko Petersen, Geschäftsführer des Verlags Family Media, „lernen die Kinder gemeinsam in Gruppen, Computerspiele kritisch zu betrachten und deren jeweiligen Vorzüge und Nachteile zu reflektieren.“ Dazu braucht es allerdings einen geeigneten Ort. „Seit langem sind Öffentliche Bibliotheken im Bildungssektor führend, wenn es um die Vermittlung unterschiedlichster Lesefähigkeiten geht. Das trifft nicht nur auf Bücher zu, sondern ebenso auf elektronische Medien“, erklärt Co-Initiator Thomas Feibel vom Büro für Kindermedien in Berlin.

Schirmherrin des Preises ist Dr. Katarina Barley, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

Für den Sonderpreis Kindergarten & Vorschule hat Prof. Dr. Stefan Aufenanger von der Johannes-Gutenberg-Universität in Mainz mit seinem Team fünf Spielangebote in Kindergärten getestet. Sieger des Sonderpreises Kindergarten & Vorschule wurde das Programmierspiel „Osma Coding with Awbie“ (Tangible Play).



TOMMI 2017
Partner und Herausgeber des Preises

Partner des Preises sind der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), die Frankfurter-Buchmesse, Google, Jugendschutz.net und das ZDF Kinder- und Jugendprogramm.

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

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 (Tagespiegel), 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 testete die Kinderjury

Baden-Württemberg	Stadtbücherei Biberach, Medien- und Informationszentrum Stadtbibliothek Ludwigsburg Stadtbibliothek Freiburg
Bayern	Münchner Stadtbibliothek: Stadtbibliothek Am Gasteig Stadtbibliothek Straubing
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

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.

TOMMI 2017**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.

Bildunterschrift 1

Preisverleihung auf der Frankfurter Buchmesse mit Siegern und Kinderjury anlässlich des Deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI 2017.

Bildunterschrift 2

Siegerhund „TOMMI“ 2017 für vier verschiedene Kategorien.

ANHANG: Die SIEGER 2017**Konsole****Platz 1****Switch: Mario Kart 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 mithinnehmen und auf langweiligen Familienfeiern oder im Krankenhaus andere zu einem schnellen Rennduell herausfordern. Die neuste Version ist zudem pickepackevoll mit Strecken, Fahrzeugen und Fahrern, die man zum größten Teil bereits kennt, die aber noch nie so vollzählig versammelt waren wie hier.

Das sagt die Kinderjury: „Mario Kart 8 Deluxe“ soll beim TOMMI den ersten Platz gewinnen, weil im Schlachtmodus die Fetzen fliegen. In dem Spiel fahren wir hektische Autorennen mit sehr vielen Autos und sehr vielen Rennstrecken. Nachdem wir den Fahrer und das Fahrzeug ausgesucht haben, beginnt das Rennen. Unterwegs sammeln wir Boxen ein, die verschiedene Items haben, um dem Gegner Fallen zu stellen oder um schneller zu werden. Leider ist der Controller der Switch zu klein. Trotzdem: Es ist das beste Spiel der Welt.

Platz 2**Switch & PS4: Skylanders Imaginators (Activision)**

Das sagt die Fachjury: Auch im neuen „Skylanders“ muss Bösewicht Chaos 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, und es ist toll, seiner Fantasie freien Lauf zu lassen und dann die erstellten Imaginators im Kampf zu steuern. Ab 8 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Skylander Imaginators“ soll beim TOMMI den zweiten Platz gewinnen, weil es die beste Mischung aus Actionspiel und coolen Spielfiguren ist. Es

TOMMI 2017

macht einfach Riesenspaß, den bösen Zauberer Kaos daran zu hindern, die Skylander zu beherrschen. Besonders gut fanden wir, dass wir diesmal eigene Skylander kreieren durften. Es gibt fast unendliche Möglichkeiten. Die Level sind toll gestaltet und es ist toll, dass wir die Figuren aus dem vorigen Spiele benutzen können. Es ist immer lustig, spannend und nicht brutal.

Platz 3**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

Das sagt die Kinderjury: „Splatoon 2“ soll beim TOMMI den dritten Platz gewinnen, weil es ein Ballerspiel ist und ausnahmsweise endlich mal Spaß macht, richtig tief in der Tinte zu sitzen. Als Tintenfisch konnten wir durch die Farbe schwimmen und im Team kämpfen, um so viel Fläche wie möglich mit Farbe zu bespritzen. Das Team, das die meiste Fläche bekommt, gewinnt. Es ist aufregend, lustig, aber auch verrückt, dass so ein Superspiel entwickelt werden konnte. Wir wünschten, das könnten wir auch in echt machen.

PC**Platz 1****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 daher kommt 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

Das sagt die Kinderjury: „Portal Knights“ soll beim TOMMI den ersten Platz gewinnen, weil es so viel zu reisen, zu entdecken und zu bauen gibt. Es hat eine schöne Landschaft und wir müssen gegen Skelette und Monster mit Schwert, Feuer und so kämpfen. Toll, dass man auch zu zweit spielen kann. Wir mochten die mystischen Splitter und die magischen Tore. Es ist ein ähnliches Spiel wie „Minecraft“, aber wie ein verbessertes „Minecraft“. Wer das große Abenteuer sucht und kreativ sein will, kann hier in eine tolle Welt eintauchen und ganz viel Spaß haben.

Platz 2**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 kön-

TOMMI 2017

nen Kinder sogar selbst neue Objekte und Rätsel erstellen und mit der Community tauschen. Ab 9 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Crazy Machines 3“ soll beim TOMMI den zweiten Platz gewinnen, weil dabei viel gedacht, probiert und experimentiert werden muss, damit eine verrückte Kettenreaktion ausgelöst wird. Manche von uns kannten das Spiel von ihren Vätern, die alte Versionen zu Hause hatten. Es gibt viele Level, die sehr schwierig sind. Aber nach einer Weile hatten wir den Dreh raus oder jemand in unserem Team hatte eine rettende Idee. Eigentlich müsste es viel mehr solche Spiele geben, dann würde Physik in der Schule mehr Spaß machen. Daumen hoch.

Platz 3**Queens Quest 2 (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.

Das sagt die Kinderjury: „Queens Quest 2“ soll beim TOMMI, den dritten Platz gewinnen, weil wir Wimmelbildspiele über alles lieben. Es gibt eine spannende Geschichte um ein Mädchen, das einen Zaubertrank gebraut hat, damit man fliegen kann. Der wurde aber geklaut und sie versucht ihn wieder zu bekommen. Dabei gibt es ganz viele Aufgaben und Logikrätsel, bei denen wir uns besonders stark konzentrieren mussten. Wir sammeln Dinge ein, mit denen wir Zugang zu anderen Orten bekommen, damit immer wieder neues passiert. Die besondere Stimmung gefiel uns sehr.

App**Platz 1****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

Das sagt die Kinderjury: „Pet Hotel Premium“ soll beim TOMMI, den ersten Platz gewinnen, weil wir Tiere liiiiiieben. Wir mussten uns um Tiere kümmern, sie füttern, sauber halten und streicheln. Die Tiere sind so niedlich und so echt wie ein echtes Haustier. Die Katzen sind so süß. Am Besten hat uns gefallen, dass wir in einem Spiel lernen, Verantwortung zu übernehmen. Es ist vielfältig und superlustig, simpel, aber trotzdem raffiniert.

Platz 2**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

TOMMI 2017

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.

Das sagt die Kinderjury: „Conni Englisch“ soll beim TOMMI den zweiten Platz gewinnen, weil wir gar nicht gewusst haben, wie richtig gut Lernsoftware sein kann. Viele von uns sind mit den Geschichten von Conni aufgewachsen und wir fanden es schön zusammen mit Tom den Zoo auf Englisch zu entdecken. Das Spiel nützt für die Schule, weil wir so englische Wörter lernen. Wir konnten bei dem Spiel „Wiederholen“ drücken, wenn wir etwas nicht richtig verstanden hatten. So locker macht Englischlernen richtig Spaß.

Platz 3**iOS /Android: Im Garten der Pusteblumen (Mixedvision)**

Das sagt die Fachjury: Mit Schneiderin Anna wie einer 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

Das sagt die Kinderjury: „Im Garten der Pusteblume“ soll beim TOMMI den dritten Platz gewinnen, weil es ganz anders als die anderen Apps war. Wir fanden es einfach schön, mal eine richtige Geschichte wie in einem richtigen Bilderbuch erzählt zu bekommen. Wir mochten die tollen Bilder und die tolle Stimmung der Erzählung. Im Spiel mussten wir Pusteblumen sammeln. Dabei wurde es nie stressig, sondern irgendwie auch beruhigend. Das hatten wir in einer App so noch nie erlebt. Wir möchten mehr solche Geschichten spielen. Unbedingt.

Elektronisches Spielzeug**Platz 1****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 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

Das sagt die Kinderjury: „Cozmo“ muss beim TOMMI den ersten Platz gewinnen, weil wir in dem kleinen Roboter einen echten Spielkameraden gefunden haben. Cozmo ist ein kleiner süßer Roboter. Er kann sogar ein Gesicht scannen und den Namen, den wir eingegeben haben, nennen, wenn er dieses Gesicht sah. Es gibt eine App dazu mit Spielen. Cozmo hat drei große Würfel, die wir zum Spielen brauchen. Cozmo hat auch echte Gefühle, denn wenn er bei einem Spiel verliert, wird er böse und schleudert seine Würfel umher. Das kennen wir gut.

TOMMI 2017**Platz 2****Osmo Pizza Co (Tangible Play)**

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.

Das sagt die Kinderjury: „Osmo Pizza Co“ soll beim TOMMI den zweiten Platz gewinnen, weil es eine gute Grafik und schönes Spielzeug hat. Außerdem mussten wir mit Geld umgehen. Groß und Klein haben daran Spaß und die Verständlichkeit ist einfach der Hammer. Wir waren nach ein paar Minuten wie gefesselt und wollten es nicht mehr hergeben. Beim Spielen dachten wir, live dabei zu sein. Wenn wir mal Abwechslung brauchten, konnten wir die Pizzeria auch umgestalten, und wenn ein VIP-Gast kam, flippten wir innerlich total aus und fühlten uns geehrt.

Platz 3**Lernroboter Dash: Blockly (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.

Das sagt die Kinderjury: „Lernroboter Dash: Blockly“ soll beim TOMMI den dritten Platz gewinnen, weil wir den knuddeligen Roboter mit dem großen Auge sofort ins Herz geschlossen hatten. Er ist schlau, lustig und süß. Das Design ist toll ist und wir durften ihn programmieren, damit er viele Dinge kann, die wir ihm befohlen haben. Das Programmieren ist sehr gut verständlich und nicht kompliziert. Dash kann reden, fahren und die Farbe ändern. Außerdem macht er lustige Geräusche, die einfach nur gute Laune machen.

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule**Osmo Coding with Awbie (Tangible Play)**

Das sagen die Pädagogen: Mit „Osmo Coding with Awbie“ lernen Kinder Programmieren, ohne es zu merken. Awbie sucht seine tierischen Freunde im Wald, aber den Weg müssen die jungen Spieler ihm zeigen – und zwar mit Spielsteinen, die vor dem Tablet angeordnet werden. Awbie macht nur das, was die Kinder im Kindergarten ihm sagen. Daher landet er immer mal wieder im Wasser, was aber stets für viel Erheiterung sorgt. Der Aufbau ist insgesamt sehr niedrigschwellig und insbesondere am Anfang mit vielen Hilfen, sodass Kinder problemlos loslegen können. Die jungen Spieler lernen mit „Osmo Coding with Awbie“, Richtungen zu unterscheiden und zu zählen. Nicht zuletzt wird auch das abstrakte Denken geschult, da es immer schwieriger wird, den Weg zu finden sowie Hürden zu überwinden. Die Kinder müssen vorausschauend planen und die zu laufende Strecke programmieren, um Awbies tierische Freunde wiederzufinden. Die Kinderjury hatte sehr viel Spaß bei der Bewältigung der Aufgaben und Programmieren wurde zu einem Abenteuer, das die Jury-Kinder so faszinierte, dass sie gar nicht mehr aufhören wollten.