



\*\*\* TOMMI 2011 – Die Nominierungen für den Deutschen Kindersoftwarepreis \*\*\*

# Pressemitteilung

## 10 Jahre TOMMI: Auch im Geburtstags-Jahr legt die prominente Fachjury die „TOMMINIERUNGEN 2011“ fest

*Berlin, 13.09.2011* – In diesem Jahr feiert der Kindersoftwarepreis TOMMI ein besonderes Jubiläum. Die seit Langem von Eltern und Pädagogen anerkannte und fest etablierte Auszeichnung wird dabei in diesem Jahr zum zehnten Mal verliehen. Doch zuvor hatte die TOMMI-Fachjury wieder alle Hände voll zu tun: Beinahe ununterbrochen wurde gesprungen, geschwungen, gefochten, geflogen, getanzt, gekapert, gekurvt, gekickt und geküsst. Die Jury aus Fachjournalisten und Pädagogen hat nun aus knapp 70 Einreichungen die Spreu vom Weizen getrennt und sich auf die Nominierten (siehe Anhang) festgelegt.

### Die prominente TOMMI-Fachjury 2011

Diese renommierte Fachjury besteht 2011 aus Titus Arnu (SZ), Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Medienpädagoge), Martin Eisenlauer (BamS), Thomas Feibel (spielen und lernen), Stephan Freundorfer (freier Journalist), Carsten Görig (Spiegel Online), Moses Grohé (GEE), Steffen Haubner (Hamburger Abendblatt), Lukas Heymann (Pädagoge), Bertram Küster (BILD.DE), Anatol Locker (freier Journalist), Prof. Dr. Helmut Meschenmoser (Medienpädagoge), Kurt Sagatz (TAGESSPIEGEL), Dr. Michael Spehr (FAZ), Jürgen Straub (ZDF tivi, Dorothee Wiegand (c't) und Nina Heinemann (student. Hilfskraft, AG Medienpädagogik Johannes Gutenberg Universität, Mainz).

### Die Kinderjury legt in Bibliotheken und Kindergärten los

Nun sind die Kinder in 19 Bibliotheken gefordert, die jeweils zehn nominierten Spiele für Konsole und PC auf Herz und Nieren zu testen. Auch in Kindergärten werden die drei Nominierungen für den Sonderpreis „Kindergarten & Vorschule“ einer strengen Prüfung unterzogen.



### In diesen Bibliotheken findet der TOMMI 2011 statt:

Berlin: Stadtbibliothek Berlin-Lichtenberg/Anna-Seghers-Bibliothek, Kinder- und Jugendbibliothek „Hallescher Komet“ der Zentral- und Landesbibliothek Berlin, Stadtbibliothek Bremen, Stadtbücherei Frankfurt am Main, Stadtbibliothek Kulturamt Stadt Graz/Österreich, Bücherhallen Hamburg/Bücherhalle Alstertal, Stadtbibliothek Hannover Kinder- und Schulbibliothek, Stadtbücherei Ingolstadt, Stadtbücherei Kiel, Stadt- und Schulbibliothek Landsberg, Stadtbücherei Landshut, Stadtbibliothek Leverkusen, Stadtbibliothek Lörrach, Münchner Stadtbibliothek, Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn, Stadtbücherei Regensburg, Stadtbibliothek Straubing, Stadtbibliothek Wismar und Stadtbibliothek Wolfsburg.

Gemeinsam mit Kindergartenkindern werden das Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen und die Uni Mainz den Sieger des Sonderpreises „Kindergarten & Vorschule“ wählen.

### Bitte Datum merken: Preisverleihung

Wann: am Freitag, den 14. Oktober, 13:00 Uhr

Wo: Frankfurter Buchmesse, Congress Center, Raum Illusion 1 + 2, Ebene 3

**Auch in diesem Jahr hat die Bundesfamilienministerin Dr. Kristina Schröder die Schirmherrschaft des TOMMI übernommen.**

### Herausgeber des Preises

Herausgeber des TOMMI sind die Zeitschrift *spielen und lernen* aus dem Family Media Verlag und das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Unterstützt wird die Auszeichnung 2011 von der Stiftung Lesen, ZDF tivi, der Frankfurter Buchmesse und dem Deutschen Bibliotheksverband e.V. (dbv).

### Gut zu wissen: Die Ziele des TOMMI

- Der TOMMI macht gute Computer- und Konsolenspiele einem größeren Publikum bekannt und verschafft den Eltern einen Überblick im Spiele-Dschungel.
- Der TOMMI setzt sich positiv mit dem Thema Computer- und Konsolenspiele auseinander.
- Der TOMMI bindet knapp 3000 Kinder in die Jurytätigkeit mit 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 zum TOMMI

Mit dem TOMMI werden herausragende, empfehlenswerte und innovative Softwaretitel für Kinder zwischen 6 und 13 Jahren ausgezeichnet. Herausgeber des Preises sind Family Media und das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Unterstützt wird die Auszeichnung 2011 durch den Deutschen Bibliotheksverband (dbv), ZDF tivi, die Stiftung Lesen und die Frankfurter Buchmesse. Der Preis wird seit 2002 jährlich im Rahmen der Frankfurter Buchmesse verliehen. Seit 2010 steht der TOMMI unter der Schirmherrschaft der Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Dr. Kristina Schröder.

### Pressekontakt und weitere Informationen:

[www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de)

Thomas Feibel  
FEIBEL.DE  
Büro für Kindermedien  
Jenaerstr. 15  
10717 Berlin  
Fon: 0049 (0)30 4373360  
Fax: 0049 (0)30 43733623  
tom@feibel.de

Insa Schult  
Family Media  
Leiterin Unternehmenskommunikation  
Leonrodstr. 52  
80636 München  
Fon: 0049 (0)89 69749 276  
Fax: 0049 (0)89 69749 152  
presse@familymedia.de



Unter der  
Schirmherrschaft  
der Bundesministerin  
für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend  
Dr. Kristina  
Schröder (MdB)

**Anhang:**

**Nominierungen TOMMI 2011: Konsolenspiele**

**Wii: Disney Micky Epic (Disney Interactive Studios)**

Micky forever: Warren Spectors Neubearbeitung des Micky Maus-Themas ist vielschichtig und liebenswert. Dabei werden bei Erwachsenen viele schöne Erinnerungen und bei Kindern eine ganz neue Begeisterung für den Helden wach. Als Waffen dienen ihm nur Pinsel, Verdüner und Farbe mit denen er Feinde zu Freunden macht, die Welt um sich herum repariert oder Hindernisse aus dem Weg räumt. Das erste wirklich große Videospiel mit Disneys Weltstar Micky Maus.



**Nintendo 3DS: The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo)**

Hyrule 3D: Die Reise des tapferen Elfs Link durch das Fantasy-Land ist mit Herausforderungen und Rätseln, Gegnern und Gefährten, überraschenden Ereignissen und abwechslungsreichen Aufgaben gespickt. In diesem 3D-Spiel stimmt einfach alles: Die Balance zwischen Handlung und der Zeit, die der Spieler benötigt, um die Story weiterzutreiben, das langsame Hinführen an neue Items und Spielsituationen, und die vielen versteckten Extras.



**Xbox360: Lego Pirates of the Carribean (Disney Interactive Studios)**

Piraten in Klötzen: Der Witz der „Fluch der Karibik“ -Filme ist eine Steilvorlage für dieses LEGO-Abenteuer. Sogar das Jack-Sparrow-Männchen torkelt wie Johnny Depp durch die Levels. Das Highlight ist aber das Spiel zu zweit: Es gibt kaum ein anderes kooperatives Spiel, das bei Kindern so gut ankommt. Auch wenn es inzwischen zu fast jedem Blockbuster im Kino ein entsprechendes Lego-Spiel gibt: Immer wieder charmant, lustig und einfallsreich. Es macht einfach Spaß, Gegner in Einzelsteine zu zerlegen und Rätsel zu lösen.





Unter der  
Schirmherrschaft  
der Bundesministerin  
für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend  
Dr. Kristina  
Schröder (MdB)

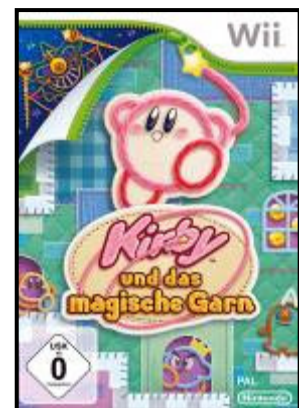
### Xbox360/Kinect: Kinectimals (Microsoft)

Magischer Streichelzoo: Auf einer idyllischen Inselwelt nehmen Kinder knuddelige Tierbabys in ihre Obhut. Gestreichelt, gestriegelt und gespielt wird Dank dem Kinect-Bewegungssensor nur mit der Hand. Das Wildkätzchen reagiert mit wohligen Schnurren und legt sich sogar genüsslich auf den Rücken. Neue Spielzeuge und Insel-Bereiche werden im Verlauf freigespielt. So bleibt das Spiel auch nach dem ersten Staunen über die gelungene Interaktion per Kamera interessant. Der virtuelle Haus- und Stofftiertraum eines jeden Kindes.



### Wii: Kirby und das magische Garn (Nintendo)

Wirklich bestrickend: Kein Spiel der vergangenen Monate ist so zauberhaft und vertreibt allein durch seinen Anblick auf so unwiderstehliche Weise schlechte Laune und trübe Gedanken wie der rosa Held Kirby. Durch die Nadel-und-Faden-Optik bekommt das Spiel einen ganz neuen Drehung: Dass Kinder jetzt einen Boss auffädeln, statt ihn zu hauen, ist äußerst witzig und wirklich mal was Anderes. Das Abenteuer ist auch herrlich einfach und lässt Kinder entspannen statt sie anzuspannen. Ein abgedrehtes Spiel, das mit viel Liebe gemacht wurde.



### Wii: Donkey Kong Country returns (Nintendo)

Affenstark: Donkey Kong und sein kleiner Freund Diddy jagen Bananen-Diebe durch den Urwald. Klingt simpel, ist aber extrem fordernd. Originelle, durchdachte Levels und jede Menge verrückter Extras wie Reittiere und Raketenrucksack sorgen für reichlich Abwechslung. Das Spiel fördert außerdem Teamplay und Kommunikation. Der Schwierigkeitsgrad ist dennoch happig. Selbst geübte Spieler können sich an dem Spiel die Zähne ausbeißen. Gut, dass Nintendo dem Spieler, wenn nichts mehr geht, über die heftigsten Hürden hinweghilft.





Unter der  
Schirmherrschaft  
der Bundesministerin  
für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend  
Dr. Kristina  
Schröder (MdB)

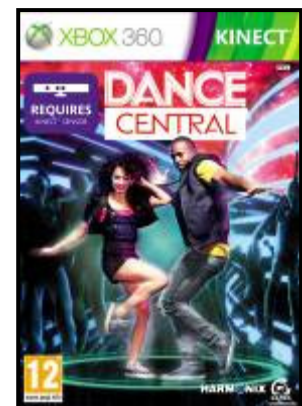
### DS: Inazuma Eleven (Nintendo)

Pokémon mit Fußballern: Das originellste Fußballspiel des Jahres heißt „Inazuma Eleven“. Statt Pokémon sammelt der Trainer Fußballspieler ein und schlägt sich in Fußballmatches die Bälle um die Ohren. Hunderte Charaktere warten darauf entdeckt zu werden. Auf dem Platz gibt es völlig abgedrehte Spezialmanöver: Phantomdribblings, Tsunamimauern, Matrixfinten, Illusionsbälle und der Torwart hält mit Hilfe der Himmelshand. Die Mischung aus Sammeln, Fußball und Rollenspiel ist frisch und sehr gelungen.



### Xbox360/Kinect: Dance Central (Microsoft)

Tanz, tanz, tanz: Auch wenn es "Dance Central" den Spielern wirklich nicht einfach macht- bei diesem Xbox 360-Tanzspiel kann einfach keiner die Füße still halten. Das liegt zum einen an der illustren Songauswahl, die für jeden Pop-Geschmack etwas zu bieten hat und zum anderen am gelungenen Verzicht auf jegliche physische Sensorik: Dank Nutzung der Kinect-Kamera brauchen die Spieler weder eine Tanzmatte am Boden noch einen Controller in den Händen. Dennoch wird akkurat die Leistung der Tänzer bewertet. Stark.



### Wii: Pucca Races for Kisses (BigBen)

Zum Knutschen: Pucca rennt immer hinter Garu her und will ihn küssen. Der Spieler muss ihr nur ein bisschen helfen beim Springen, Stoppen und blitzschnell Hindernisse aus dem Weg räumen: Bambus wegschlagen, Ninjas verjagen, Blitzen ausweichen, Tore öffnen. Dazu werden verschiedene Werkzeuge gewählt, die klug miteinander kombiniert ein witziges und flinkes Reaktionsspiel ermöglichen. Das Beste kommt zum Schluss eines jeden Levels: Dann knutscht Pucca ihren Garu ab. Küssen als Spielziel, ist das nicht toll?





Unter der  
Schirmherrschaft  
der Bundesministerin  
für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend  
Dr. Kristina  
Schröder (MdB)

### Xbox360: Fifa 11 (Electronic Arts)

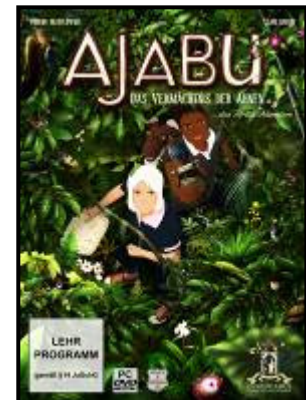
Kick it: Die Fifa-Reihe zeichnet sich zum einen durch immer aktuelle Lizenzen aus, denn es macht einfach mehr Spaß, mit „echten“ Stars auf dem virtuellen Rasen aufzulaufen und sich daraus sein persönliches Dreamteam zusammenzustellen. Zum anderen überzeugt auch die gelungene Balance zwischen Anspruch und Zugänglichkeit. Und Kinder lernen tatsächlich etwas über Fußball, zumal sie Karrieren als Manager, Trainer, Spieler oder Torwart bestreiten können. Jeder Bundesliga-Trainer wäre begeistert über eine solche Lernfähigkeit bei den Spielern.



### Nominierungen TOMMI 2011: PC-Spiele

#### Ajabu - Das Vermächtnis der Ahnen (Goodfable)

Afrika lebt: Mit den Kindern Phoebe und Sam reisen die Spieler durch faszinierende Landschaften in Afrika und erleben Flora, Fauna und Kultur des Kontinents. Hier wird Afrika nicht nur als Ort von Dürren und Hungersnöten gezeigt, sondern als Land voll spannender Traditionen und Heimat vieler Tiere. Die kindgerecht präsentierten Informationen sind in idealer Weise in eine spannende Handlung verpackt, die dabei auch ein Gefühl für die wirtschafts- politischen Zusammenhänge vermittelt. Sehr professionell und mit viel Liebe zum Detail gemacht.



#### Sims Mittelalter (Electronic Arts)

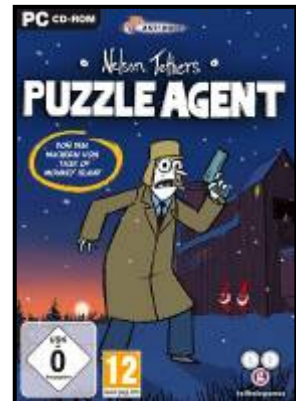
Sims der Burgenzeit: Diese Sims unterscheiden sich komplett von ,ihren Vorgängern: Das bekannte Spielgerüst bleibt zwar bestehen, aber erstmals werden den Spielern in ihren Rollen als Schmiede, Barden, Priester oder Könige konkrete Aufgaben gestellt. Kinder entscheiden so etwa als Monarch, ob sie lieber den Handel vernachlässigen oder fördern wollen. Auch hier geht es um das Versorgen der Sims, es steht nur nicht im Mittelpunkt des Spiels. Realistische, bestechende Grafik und ein gutes Tutorial. Die Quests und originellen Einfälle sind wirklich besonders.





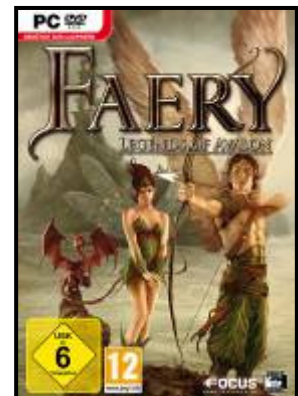
### **Puzzle Agent ( Astragon)**

Mission Ratzefummel: Der völlig unerfahrene Agent Nelson Thethers stolpert durch seine kantig gezeichnete Comic-Welt und möchte um jeden Preis als cooler und erfahrener Ermittler auftreten. Zusammen mit seiner schrägen Mission – den - den Radiergummi-Nachschub fürs Weiße Haus zu sichern – führt - führt das zu herrlich skurrilen Dialogen, an denen auch Eltern ihren Spaß haben. Die eingestreuten Knobelaufgaben sind liebevoll gestaltet, aber nicht allzu schwer, sodass bei jüngeren Kindern kein Frust aufkommt. Liebenswert.



### **Faery – The Legends of Avalon (Morphicon Limited)**

Elfen helfen: Das Spiel hat alles, was ein tolles Fantasy-Rollenspiel haben muss. Die Flugeinlagen der Elfen machen wirklich Spaß, die Figuren sind grundsympathisch oder total skurril – und - und die Grafik hebt sich wohltuend von dem 3D-Einheitsdesign ab. Die Kinder schlüpfen in die Rolle eines Elfs oder einer Elfin, um die Insel Avalon zu retten. Dabei gilt es nicht nur, zahlreiche Fantasywesen zu besiegen, sondern auch die eigene Ausrüstung zu verbessern. Mehr braucht es im Grunde nicht, um ein schönes RPG für Einsteiger zu machen.



### **Cars 2 (Disney Interactive Studios)**

Mehr Drive: Knuffige Fahrzeuge und jede Menge Action garantieren bei diesem temporeichen Rennspiel langanhaltenden Spielspaß. Der gut gelungene Mehrspielermodus lässt auch verschiedene Spieler gegeneinander antreten. Erfrischende Ideen sorgen immer mal wieder für einen überraschenden Spielverlauf. So haben nicht nur Profis eine Chance auf die vorderen Plätze. Kindgerechte Einführungen erklären die wilden Stunts in verständlicher Weise, am Ende ist das Ganze aber doch so spannend, dass auch große Geschwister oder Eltern gern mitmachen.





Unter der  
Schirmherrschaft  
der Bundesministerin  
für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend  
Dr. Kristina  
Schröder (MdB)

### Wildlife Park 3 (Deepsilver)

Herrscher des Zoos: Den Tierpark kennen Kinder normalerweise nur aus der Perspektive des Besuchers. Hier beweisen sie sich als Zoochef und gestalten selbst Gehege, siedeln Tiere an oder planen Besucherattraktionen. Dabei wird schnell klar, was für eine Menge Arbeit und Verantwortung dies mit sich bringt. Nur wenn die Bedürfnisse von Menschen, Tieren und Pflanzen gleichermaßen beachtet werden, läuft es rund. Ausführliche Tutorial-Missionen und die Möglichkeit zu freiem Spiel helfen Kindern beim Einstieg in diese Wirtschaftssimulation.



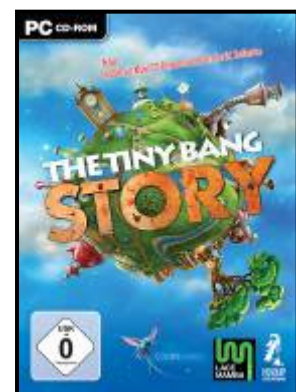
### Emil und Pauline in der Burg 2.0 (USM)

Spielerisch lernen: Der gemütliche Eisbär Emil und seine pffiffige Pinguin-Freundin Pauline haben so gar nichts von einem langweiligen Lehrer. Ohne Drill oder lange Vorträge führen sie die Spieler in drei Schwierigkeitsgraden an erstes Rechnen, Lesen und Schreiben heran, loben richtige Antworten kräftig und verbessern Fehler dabei eher beiläufig und ohne viel Aufhebens. Ein Lernspiel im besten Sinne, denn die witzige Grafik macht Spaß und phantasievolle Übungsinhalte sorgen für Abwechslung. Eine sehr stark motivierende Lernsoftware.



### The Tiny Bang Story (Headup Games)

Ganz ohne Worte wird hier die Geschichte eines Planeten erzählt, auf dem einiges durcheinandergeraten ist. Eine kleine Welt, die in viele Puzzleteile zerfiel, muss von den Kindern wieder aufgebaut werden. Ohne Zeitdruck und begleitet von ruhiger Musik macht sich der Spieler daran, wieder Ordnung zu schaffen. Das Spiel beeindruckt mit märchenhaft-verspielten Bildern und einer sehr eigenständigen Grafik. Es kombiniert den entspannten Spielspaß eines Wimmelbilds mit der Herausforderung eines Abenteuers. Stark.





Unter der  
Schirmherrschaft  
der Bundesministerin  
für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend  
Dr. Kristina  
Schröder (MdB)

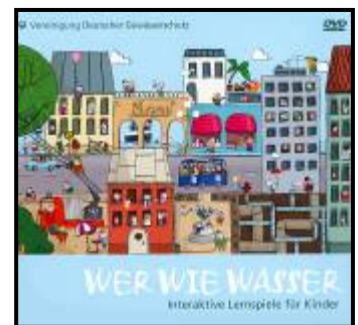
### Pudding Panic (kunst-stoff)

Rette den Pudding: Wer auf Geisterbahnen und Wackelpudding steht, kommt hier voll auf seine Kosten. Gefordert werden Reaktions-Schnelligkeit und Kombinationsgabe, um die richtigen Weichen zu stellen. Und das alles, während sich die Spieler vor Lachen über die wirklich witzigen Grusel-Animationen ausschütten. Außerdem gehört das Spiel zu der Kategorie „Nur noch eine Runde!“ Hier kann einfach keiner aufhören, bis er nicht den nächsten Wackelpudding an Hexen und schrägen Monstertypen vorbeibugsiert hat.



### Wer Wie Wasser- Interaktive Lernspiele für Kinder (Vereinigung Deutscher Gewässerschutz e.V.)

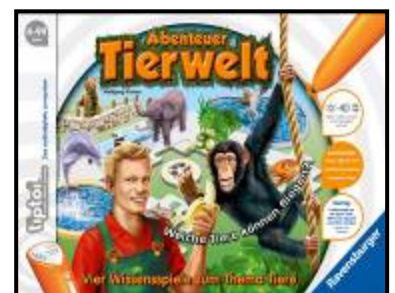
Wasser marsch: Ganz nach dem eigenen Tempo erkunden die Spieler vier bunte Szenen voller Details. Der nette Strichmännchen-Zeichenstil macht Lust darauf, Figuren, Tiere und Gegenstände anzuklicken, hinter denen sich Animationen oder Videosequenzen verbergen. So lässt sich nicht nur viel Interessantes über den Wasserkreislauf und den Gewässerschutz lernen, sondern es gibt auch Bastelanleitungen und Vorschläge für Experimente, mit denen draußen im Freien oder gemeinsam am Familientisch weitergespielt werden kann, wenn der Computer längst aus ist.



### Nominierungen TOMMI 2011: Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

#### TipToi Abenteuer Tierwelt (Ravensburger)

Mit dem TipToi Stift ordnen Kinder den Tieren Eigenschaften zu, erkennen Tierstimmen und entdecken Tierspuren. Das Spiel kann sowohl alleine, als auch mit bis zu vier Personen gemeinsam gespielt werden. Kinder lernen in den vier Spielen eine ganze Menge. Ziel dabei ist es, möglichst viele Medaillen oder Tierpuzzleteile zu erspielen und zu sammeln. „Abenteuer Zoo“ schult die auditive Wahrnehmung, denn nur durch genaues Zuhören, können die Anweisungen von Zoowärter Tim verstanden und die Tierstimmer erkannt werden.





Unter der  
Schirmherrschaft  
der Bundesministerin  
für Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend  
Dr. Kristina  
Schröder (MdB)

### TipToi Die Welt der Musik (Ravensburger)

Mit dem TipToi Stift lernen Kinder viel rund um das Thema Musik, hören Geschichten und erleben lustige Dinge. Buch und TipToi schulen dabei die visuelle und die auditive Wahrnehmung, denn nur durch genaues Hinschauen und Zuhören können auch kleine Abbildungen entdeckt, die Spiele im Buch sowie die einzelnen Erklärstücke erfolgreich absolviert werden. Auch die Feinmotorik fördert die Benutzung des Stifts. Das Buch „Die Welt der Musik“ macht eine Menge Spaß, ist abwechslungsreich und liefert bei dieser Gelegenheit fast unbemerkt, eine ganze Reihe an Wissenswertem...



### Lernerfolg Vorschule: Prinzessin Lillifee (PC)

„Prinzessin Lillifee“ ist ein liebevoll, farbenfroh gestaltetes Lernprogramm rund um die Welt der Zahlen, Buchstaben, Mengen und Formen. Es ist bereits für Kinder im Kindergartenalter geeignet, da durch das Vorlesen und Erklären keine Lesekenntnisse erforderlich sind. Die Gestaltung ist übersichtlich und bietet eine leichte Handhabung. Jedes Spiel kann in drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden, wobei bereits Gelerntes gefestigt und ausgebaut wird. Die Kinder trainieren weitere wichtige Kompetenzen wie ihre Merkfähigkeit. Sämtliche Spiele schulen die Konzentrationsfähigkeit, das logische Denken sowie visuelle und auditive Wahrnehmung.

