



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

*** TOMMI 2011 – Die Sieger des Deutschen Kindersoftwarepreises ***

Pressemitteilung

TOMMI - DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS 2011

3500 Kinder testen Computer- und Konsolenspiele in Bibliotheken und Museen – jetzt stehen die diesjährigen Sieger fest!

Berlin, 14.10.2011 – Vorhang auf für die Preisträger des TOMMI 2011: Disney, Nintendo und Tivola Publishing machen das Rennen um Platz 1 in den entsprechenden Kategorien PC, Konsole und Sonderpreis Kindergarten und Vorschule. Doch bevor die Laudatoren zu Wort kommen, kehrt nach anstrengenden Wochen erst einmal wieder Ruhe in die 19 teilnehmenden Bibliotheken und im Berliner Computerspielmuseum ein, wo 3500 Kinder die von 20 Experten nominierten Computer- und Konsolenspiele ausgiebig getestet haben. Die Kinder haben keine Mühen gescheut, um überzeugende Spiele herauszufiltern: Sie flogen, rasten, rätselten, tanzten und sausten durch Geisterbahnen oder regierten ihr eigenes Königreich. Da fiel die berühmte Qual der Wahl alles andere als leicht. Jetzt stehen die Preisträger fest (siehe Anhang).

Die Kinderjury entscheidet allein und autonom

Dieses Jahr wird der TOMMI zum zehnten Mal verliehen: Wie immer mischt sich kein Erwachsener in die knallharten Urteile der Mädchen und Jungen ein. Was sie sagen, gilt als unumstößlich. So schaffen sie Orientierung, damit Eltern, Großeltern und Pädagogen einen besseren Überblick im wild wuchernden Computerspiele-Dschungel bekommen.

Erneute Schirmherrschaft der Bundesfamilienministerin

„Moderne Computerspiele entführen Kinder und Jugendliche heute in ganz neue Welten“, bestätigt auch die Bundesfamilienministerin Dr. Kristina Schröder. „Mit selbst erstellten Avataren erkundet man beispielsweise vergangene Epochen oder abenteuerliche Fantasie-Reiche aus Bits und Bytes – vorzugsweise in 3D, also in der dritten Dimension. Da kann es leicht passieren, dass man sich verirrt. Damit das nicht geschieht, hilft TOMMI: Der Deutsche Kindersoftwarepreis.“



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

Die Fachjury 2011

Die renommierte Fachjury bestand 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), Nina Heinemann (AG Medienpädagogik Johannes Gutenberg Universität, Mainz) 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) und Dorothee Wiegand (c't).

Viva la Bücherei: Ohne Bibliotheken geht beim TOMMI nichts

Mit jedem Jahr wächst das medienpädagogische Projekt weiter. Neben dem Computerspielmuseum in Berlin waren folgende 19 Bibliotheken im unermüdlichen Einsatz an der Preisfindung beteiligt: 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.

Sonderpreis Kindergarten und Vorschule

Erneut wurde der Sonderpreis in einer regen Kooperation mit dem Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen und Mitarbeitern des Pädagogischen Instituts der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz vergeben. Dazu wurden Tests in Kindergärten und Kindertagesstätten durchgeführt. „Für eine erfolgreiche und nachhaltige Leseförderung ist es wichtig, die Kinder in ihren medialen Lebenswelten abzuholen. Zu diesem Medienalltag wiederum zählen ganz besonders auch Computerspiele. Hinzu kommt: Viele qualitativ hochwertige Spiele schulen die Medienkompetenz, wecken Leselust – und besitzen dadurch ein großes pädagogisches Potenzial. Daher engagiert sich die Stiftung Lesen sehr gerne im Rahmen eines Wettbewerbsmoduls für den TOMMI“, sagt Dr. Simone C. Ehmig, Leiterin des Instituts für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen, zum Engagement der Stiftung Lesen beim TOMMI 2011.

Powered by...



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

Hintergrundinformationen zum TOMMI

Mit dem TOMMI werden herausragende, empfehlenswerte und innovative Softwaretitel für Kinder zwischen sechs und 13 Jahren ausgezeichnet. Herausgeber des Preises sind Family Media und das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Sponsor des TOMMI 2011 ist der Hörstift „TING“ mit den teilnehmenden Buchverlagen Brockhaus, Langenscheidt und Velber. 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.

Bildunterschrift

Die TOMMI Kinderjury 2011 in der Stadt- und Schulbibliothek Landsberg hatte wie über 3.500 andere Kinder viel Spaß, aber auch die Qual der Wahl bei der diesjährigen TOMMI-Entscheidung.

Pressekontakt, Bildmaterial und weitere Informationen:

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



familymedia



ANHANG:

PC-SPIELE PLATZ 1

CARS2 (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.

Das sagt die Kinderjury:

„Cars2“ gewinnt Platz 1 beim TOMMI 2011, weil es einfach ein ganz supercooles Autorennen voller Action ist, das auch Mädchen gut finden. Es gibt jede Menge gefährliche und halsbrecherische Verfolgungsjagden. Unterwegs sammeln wir brauchbare Items ein, die wir später wieder einsetzen, um dann andere Rennfahrer los zu werden. Die Steuerung ist dabei wirklich einfach und idiotensicher: Wir rasen, driften und fahren sogar rückwärts. Wir suchen uns immer wieder ein anderes Auto aus und lernen unterschiedliche Strecken kennen. Das bringt ganz viel Abwechslung. Richtig toll sind die sehr verschiedenen Spielmodi, aber auch die Waffen und Kanonen. Das Spiel ist schon ein bisschen brutal, aber nicht zu brutal. Dafür aber sehr lustig. Es wird immer besser und besser und nie langweilig.



PC-SPIELE PLATZ 2

SIMS Mittelalter

Sims der Burgzeit: 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.

Das sagt die Kinderjury:

„Sims Mittelalter“ gewinnt den TOMMI 2011, weil es einfach großartig ist, als Kind in das Mittelalter zu reisen, um ein Leben als Königin oder König zu führen. Darum ist das Simulationsspiel für Mädchen UND für Jungen total interessant. Wir können uns so richtig in die Figuren rein versetzen. Wir mögen am meisten, dass wir unseren eigenen Charakter gestalten können und dass es dabei so viele Möglichkeiten gibt. Außerdem ist es sehr, sehr abwechslungsreich: Auf das Königreich achten, Aufträge annehmen, mit Leuten reden und auf die Bedürfnisse der SIMS Acht geben und bloß nicht zu schnell zu sterben. Für dieses Spiel brauchen wir viel Zeit, aber auch viel Konzentration. Es war sehr spannend alles ausprobieren zu können und es begeistert uns, dass nicht immer alles schon fertig ist, sondern wir etwas Eigenes erstellen dürfen.



PC-SPIELE PLATZ 3

PUDDING PANIC (Kunst-Stoff)

Rette den Pudding: Wer auf Geisterbahnen und Wackelpudding steht, kommt hier voll auf seine Kosten. Gefordert werden Reaktionsschnelligkeit 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.

Das sagt die Kinderjury:

„Pudding Panic“ gewinnt den TOMMI 2011, weil manchmal auch die kleinen Spiele mit tollen Ideen und kurzen Runden einfach klasse sind. Wir müssen hier als kleiner, ängstlicher Wackelpudding durch eine echt gruselige Geisterbahn fahren. Das Denkspiel ist ganz schön schwierig, weil wir die Schienenstrecke der Geisterbahn immer wieder mit neuen Kreuzungen so umbauen müssen, dass der kleine Pudding nicht verliert. Total witzig. Tolle Grafik und eine schöne, düstere Stimmung mit lauernden Hexen und Skeletten gefallen uns einfach zu gut. Und mit jedem Level wird es noch schwieriger. Außerdem lieben wir Kinder zwei Dinge besonders: Pudding ist lecker und Geisterbahn fahren ist lustig. Cool, dass es jetzt ein Spiel gibt, in dem beides zusammenkommt.



KONSOLENSPIELE PLATZ 1

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.

Das sagt die Kinderjury:

„Kirby und das magische Garn“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil es unglaublich farbenfroh aussieht und einfach alles aus Garn besteht. Wir hüpfen, wir rennen und wir fliegen durch eine kunterbunte, einfallreiche Plüschwelt und erleben ein großes Abenteuer, bei dem auch gekämpft wird. Am besten gefällt uns an dem Jump'n'Run-Spiel, wie sich die Figuren verändern und wie schön diese Verwandlungen sind. „Kirby“ ist deshalb so lustig, weil wir Häuser einrichten und hier alles erschaffen können, was wir uns vorstellen. Sogar Autos. Die Musik passt auch sehr gut zum Spiel. Es macht Spaß, die Geschichten anzuschauen und Kirby zu helfen. Kirby ist voll süß und knuddelig. Prinz Plüschki ist eigentlich auch voll toll und eigentlich ist alles an dem Spiel toll.



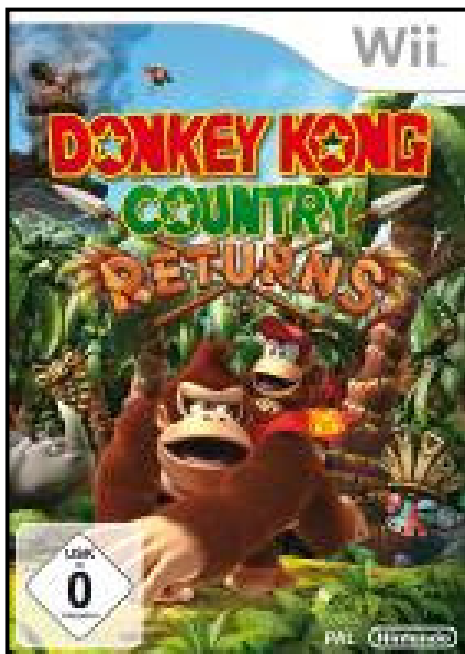
KONSOLENSPIELE PLATZ 2

Wii: Donkey Kong Country Returns (Nintendo)

Affenstark: Donkey Kong und sein kleiner Freund Diddy jagen Bananendiebe 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.

Das sagt die Kinderjury:

„Donkey Kong Country Returns“ gewinnt den TOMMI 2011, weil es einfach genial ist. Das Jump'n'Run ist leicht zu verstehen und dabei doch schwer zu spielen. Uns hat vor allem die Vielfalt der kniffligen und detailreichen Level gefallen: Durch unterschiedliche Landschaften gibt es ganz viel Abwechslung, aber auch das Nashornreiten und durch Fässer geschossen zu werden war super. Überall sind geheime Verstecke, um noch mehr Bananen einzusammeln. Aber auch die vielen Gegner sind ganz schön fies. Mal müssen wir total aufpassen, von keiner Monsterwelle überrollt oder von einem Hai oder einer fleischfressenden Pflanze gebissen zu werden. Wenn wir aber mal etwas nicht geschafft haben, dann können wir uns helfen lassen. „Donkey Kong“ besitzt einfach den größten Spielspaß.



KONSOLENSPIELE PLATZ 3

XBOX: LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN (DISNEY INTERACTIVE STUDIO)

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.

Das sagt die Kinderjury:

„Lego Pirates of the Caribbean“ gewinnt den TOMMI 2011, weil es einfach cool, lustig und mit allen Figuren aus allen vier Teilen des Films für Kinder geeignet ist. Schon weil es uns ständig in Bewegung hält und die beste Spieldynamik hat, verdient das Spiel ein dickes Lob. Es ist ein toller Mix aus spannender Action, kniffligen Rätseln und typischem Lego-Humor. Wir finden es sehr aufregend mit alten Segelschiffen über das Meer zu fahren und dann Piraten zu befreien. Außerdem gibt es so viele Aufgaben und Quests, die erst zusammen mit anderen Kindern richtig Spaß machen. Es ist es auch total kreativ, Dinge zu zerstören und dann wieder anders zusammen zu bauen. Wie zu Hause. Denn wir spielen immer noch gerne mit Lego.





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

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

PC: Prinzessin Lillifee- Lernerfolg Vorschule

„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.

Das sagen die Medienpädagogen:

Das Besondere an „Prinzessin Lillifee – Lernerfolg Vorschule“ ist, dass es eigentlich Mädchen ansprechen sollte, aber auch Jungs begeistert. Das liegt an den vielfältigen Übungen, die immer wieder mit neuen Überraschungen aufwarten. Gerade sehr junge Kinder sind von den 25 Mini-Games besonders fasziniert, weil es das Lernspiel bestens versteht, die kindliche Lebenswelt aufzugreifen. Die Handhabung für die Entdecker der Lillifee-Welt wurde dabei so einfach gehalten, dass die Kindergartenkinder und Vorschüler ohne Hürden loslegen können. Für das Lösen der Aufgaben werden auch keine Lesekenntnisse benötigt, da Lillifee alle Übungen verständlich und geduldig erklärt. In dieser zauberhaften Umgebung werden hierbei den Kindern unter anderem Kompetenzen wie Merkfähigkeit, englische Grundbegriffe und logisches Denken vermittelt. Die Motivation der Computeranfänger wird gefördert, weil das Spiel es Mädchen und Jungen möglich macht, immer schwierigere Levels freizuschalten und es somit noch mehr zu erfahren und zu entdecken gibt. So lernen die Kinder beim Ausmalen lustiger Bilder gleichzeitig spielerisch die Farben auf Englisch oder werden in einer schön gestalteten Unterwasserwelt zum Zählen flinker Fische motiviert. Die positiven Rückmeldungen der kleinen Fee freuen die Zielgruppe. „Yeah!“, rufen Samar und Laura aus dem Kindergarten Mainz Münchfeld laut auf und fallen sich jubelnd in die Arme, als sie eines der spannenden Buchstabenspiele erfolgreich absolviert haben. Diese Reaktion der kleinen Spieletester spricht für sich. Der Vorschultitel läuft übrigens auch auf Türkisch.

