



Berlin, 16. 09. 2019

**TOMMI – DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS 2019
DIE TOMMINIERUNGEN 2019 STEHEN FEST**

Die TOMMI-Fachjury erlebte 2019 unterschiedlichste Herausforderungen: Mal baute sie eigene Level, mal tauchte sie mit VR in die Wabenwelt der Bienen ein oder es surrte eine rosa Eule durchs Zimmer. Jetzt stehen endlich die nominierten Spiele fest. Dabei zeichnet sich in den Kategorien PC und Apps ein Trend ab: Es gibt deutlich mehr Bildungsangebote zu den Themen Natur, Datenschutz und Nachhilfe. Von aktuellen Nachrichten sensibilisierte Kinder monierten jedoch zu Recht, dass es in der Kategorie Elektronisches Spielzeug zu viel Plastikmüll gibt. Jetzt sind die Kinder in den rund 20 Bibliotheken dran. Der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI steht 2019 unter der Schirmherrschaft der Bundesfamilienministerin Dr. Franziska Giffey.

Save the date: Preisverleihung 2019

Wann: Freitag, 18. Oktober, 13 Uhr

Wo: Frankfurter Buchmesse, Kids Stage, Halle 3.0

Die Fachjury 2019

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

Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Universität Mainz), Prof. Dr. Linda Breitlauch (Hochschule Trier), Christoph Drösser (Freier Journalist in San Francisco), Martin Eisenlauer (Bild am Sonntag), Julia Fastner (jugendschutz.net), Stephan Freundorfer (Journalist), Tim Gailus (KIKA, „Timster“), Fabienne Zähringer (ZDF-Kinder- und Jugendprogramm), Carsten Görig (Spiegel Online), Moses Grohé (love4games.org), Steffen Haubner (Kölner Stadtanzeiger), Andreas Klinger (Stadtbücherei Biberach), Karol Kleinert (Schüler, 12 Jahre) Bertram Küster (Bild.de), Anatol Locker (Journalist), Dr. Kathrin Mertes (Universität Mainz), Kurt Sagatz (Tagesspiegel), Linda Scholz (Spieleratgeber-NRW), Prof. Dr. Friederike Siller (Fachhochschule Köln), Jürgen Slegers (Fachhochschule Köln), Dr. Michael Spehr (Frankfurter Allgemeine Zeitung).

In diesen Bibliotheken testet die Kinderjury die nominierten Spiele:

Auch ganze Schulklassen sind in der Kinderjury der Bibliotheken willkommen.

Baden-Württemberg	Stadtbücherei Biberach an der Riß – Medien- und Informationszentrum Stadtbibliothek Ludwigsburg Stadtbibliothek Freiburg Stadtbibliothek Pforzheim
Bayern	Münchner Stadtbibliothek am Gasteig Stadtbibliothek Unterschleißheim
Berlin	Stadtbibliothek Berlin-Lichtenberg: Anna-Seghers-Bibliothek
Brandenburg	Gemeindebibliothek Blankenfelde-Mahlow
Hamburg	Bücherhallen Hamburg: Bücherhalle Alstertal
Hessen	Stadtbücherei Frankfurt am Main: Bibliothekszentrum Sachsenhausen
Mecklenburg-Vorpommern	Stadtbibliothek Ribnitz Damgarten
Niedersachsen	Stadtbibliothek Hannover

	Stadtbibliothek Wolfsburg
Nordrhein-Westfalen	Stadtbibliothek Leverkusen Stadtbibliothek Euskirchen
Sachsen	Leipziger Städtische Bibliotheken
Sachsen-Anhalt	Stadt- und Schulbibliothek Landsberg
Schleswig-Holstein	Stadtbücherei Kiel
Neu: Österreich	Büchereien Wien

Herausgeber des Preises

Der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI wird von der Family Media (Freiburg) und FEIBEL.DE - Büro für Kindermedien (Berlin) herausgegeben. Partner des Preises sind der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), die Frankfurter Buchmesse, Google, jugenschutz.net, Partner & Söhne und das ZDF.

Gut zu wissen – die Ziele des TOMMI:

- Der TOMMI macht gute Apps, Computer- und Konsolenspiele sowie elektronisches Spielzeug einem größeren Publikum bekannt und verschafft den 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.

PRESSEKONTAKT

Thomas Feibel/ Feibel.de, Büro für Kindermedien
 Jenaerstr. 15
 10717 Berlin
 Tel: 030 85733030
tom@feibel.de
www.kindersoftwarepreis.de
www.feibel.de

TOMMINIERTE 2019 Kurzübersicht

Konsole

1		PS4: Dragon Quest Builders 2	Square Enix
2		Switch: Super Mario Maker 2	Nintendo
3		Switch: Yoshi's Crafted World	Nintendo
4		PS4: Far: Lone Sails	Mixtvision
5		PS4: Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft
6		Switch: Pokémon Lets go Pikachu!; Lets go, evoli	Nintendo
7		PS4: Train Sim World 2020	Dovetail
8		Switch: Terraria	505 Games
9		PS4: Landwirtschafts-Simulator 2019	Astragon

PC

1	Anno 1800	Ubisoft
2	Unrailed!	Daedalic
3	Landwirtschafts-Simulator 2019	Astragon
4	Ostwind 2	EuroVideo
5	Programmieren mit der Maus	WDR
6	Gibbous: A Cthutulu Adventure	Stuck in Attic
7	Web: Data-Kids (mit Heft)	Berliner Beauftragte für Datenschutz & Informationsfreiheit
8	Rug Tales	Purple Hills
9	TKKG: Die Feuerprobe	USM
10	www.unionslabor.de	Planpolitik, Bertelsmann Stiftung, Heinz Nixdorf Stiftung

Elektronisches Spielzeug

1.	Sphero Bolt	Sphero
2.	Kodi - Dein mechanischer Coding-Roboter	Kosmos
3.	GraviTrax mit neuen Actionsteinen	Ravensburger
4.	Bookii: Starterset Hören und Staunen Heimische Vögel	Tessloff
5.	Nuna - Dein Igel Roboter	Kosmos
6.	Lego Hidden Site Spezialbus Geisterschreck 3000	Lego
7.	RoboMaker Starter	Clementoni
8.	Tori	Bandai Namco
9.	Starlink: Battle vor Atlas	Ubisoft
10.	AnyBook Audiostift	Millenium 2000

Apps

1	Thinkrolls Space	Avokiddo
2	Fiete World	Ahoii
3	Knietzsches Geschichtenwerkstatt (Update Nachrichten)	SWR
4	Honigbiene VR	SWR
5	Shine - Reise des Lichts	Fox & Sheep
6	TKKG: Die Feuerprobe	USM
7	Harry Potter Wizards Unite	Warner
8	Anton 1.4 (Update)	Solocode
9	Toggolino App	RTL Disney Fernsehen
10	Flora Incognita - Automatische Pflanzenbestimmung mit dem Smartphone	TU Ilmenau

Kindergarten und Vorschulpreis

1	Fiete World	Ahoiii
2	Bookii: Starterset Hören und Staunen Heimische Vögel	Tessloff

3	Digitalwerkstatt Kunst Studio	HABA Digital GmbH
4	Der kleine Vorleser (mit Buch)	Carlsen
5	McDonald's Tiere Afrika (Mit Dorling Kindersley-Buch)	McDonald's Deutschland LLC

DIE „TOMMINIERUNGEN“ 2019

Begründungen der TOMMI-Fachjury

Konsole

1. PS4: Dragon Quest Builders 2 (Square Enix)

Das sagt die Fachjury: Dragon Quest Builders 2 ist ein Action-Rollenspiel in einer dreidimensionalen Sandbox-Welt. Das Spielprinzip erinnert zwar stark an „Minecraft“, aber die Verbindung mit diesem Rollenspielklassiker verspricht mehr geschichtliche Tiefe. Kinder können selbst Figuren gestalten, Gegenstände herstellen, gegen Monster kämpfen, Rohstoffe sammeln und Materialien abbauen. Zudem lösen sie verschiedene Quests. Die Elemente sind kindgerecht gestaltet, und der niedrige Schwierigkeitsgrad fordert Erkundungsreize, Neugierde und Kreativität.

Ab 8 Jahren

2. Switch: Super Mario Maker 2 (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Mit „Super Mario Maker 2“ kann jeder recht einfach Jump'n' Run Level im „Super Mario“-Stil bauen. Mit den Fingern verschieben Kinder auf dem Touchpad der Switch die Kulissen, setzen Gegner in die Level oder verteilen Geräusche, die loströten, wenn sie eine bestimmte Stelle erreichen. Das macht viel Spaß, fordert aber auch heraus. Schön, dass die fertigen Werke mit anderen Spielern geteilt oder deren Kreationen getestet und umgebaut werden können. Wer nicht nur bauen will, kann auch erstmal spielen – natürlich ein Spiel im „Super Mario“-Stil.

Ab 8 Jahren

3. Switch: Yoshi's Crafted World (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Yoshi ist einfach süß. Er fängt Gegner mit seiner langen Zunge, schluckt sie runter und scheidet sie dann als Ei wieder aus. Mit dem schießt er wiederum Gegner aus dem Weg oder ballert Teile der Kulissen weg, um versteckte Münzen oder Wege zu finden. Wunderbar sind die Kulissen, die allesamt aussehen, als ob sie am Basteltisch im Kinderzimmer entstanden wären. Toll auch, dass es bei dem Jump'n' Run zwei verschiedene Schwierigkeitsstufen gibt, sodass auch Ungeübte wenig Frust spüren und gerne weiter spielen.

Ab 6 Jahren

4. PS4: FAR: Lone Sails (Mixtvision)

Das sagt die Fachjury: Hui, das sieht aber schneie aus! Auf eine große, melancholische Reise geht der Spieler von "Far Lone Sails". Ohne eine Hintergrundgeschichte oder Erklärungen macht der Spieler sich auf den Weg, die 2D-Spielwelt zu erkunden und landet kurz darauf in der Okomotive, einem besonderen Gefährt. Der Schwerpunkt dieses Spiels ist das Ausprobieren - Kinder müssen selbst herausfinden, wie diese Maschine funktioniert. Das gelingt überraschend gut und intuitiv. Zudem gibt es immer wieder kleine Rätselpassagen, die interessant, aber nicht zu komplex sind.

Ab 8 Jahren

5. PS4: Starlink: Battle for Atlas (Ubisoft)

Das sagt die Fachjury: Das Toys to Life-Spiel „Starlink“ schafft ein vielseitiges Universum und verbindet es mit einer spannenden Geschichte. Zu den Aufgaben der Kinder gehört es, mit Raumschiffen durch dieses Universum zu fliegen, um eine große Bedrohung abzuwehren. Freude macht das Erforschen der Planeten dank einer griffigen Steuerung, der sauberen Grafik und einer umfangreichen Schiffsausrüstung. Zusatzkäufe sind nicht zwingend notwendig, vor allem, weil bei der Switch-Version mit dem Starfox-Gleiter noch ein wenig Nintendo-Retro-Flair ins Spiel kommt.

Vorsicht aus Jugendschutz-Sicht: Kaufaufforderung im Spiel, um weitere Raumschiffe freischalten zu können: "Erwirb dieses Set im Einzelhandel".

Ab 8 Jahre

6. Switch: Pokémon: Lets Go, Pikachu!; Lets Go, Evoli (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Wird ein normales Pokemon-Spiel mit Mechaniken aus „Pokemon Go“ verbunden, entsteht so etwas wie „Pokemon: Let's Go, Pikachu!“ Die Faszination mit den kleinen Monstern, das Sammeln und Kämpfen – alles ist hervorragend umgesetzt und macht auch Anfängern im Pokemon-Universum Spaß. Wenn Spieler dann noch mit einer schnellen Bewegung des Switch-Controllers einen Poke-Ball werfen, macht das richtig Vergnügen. Für jüngere Spieler gibt es noch die Möglichkeit, mit einer weiteren Trainer-Figur auf dem Bildschirm herumzulaufen.

Ab 8 Jahren

7. PS4: Train Sim World 2020 (Dovetails)

Das sagt die Fachjury: In dieser Simulation erhalten Kinder einen Einblick in die Alltagswelt des Bahnverkehrs. Sie suchen sich eine Bahnstrecke aus und steuern sehr wirklichkeitsnah den Zug. Züge und Strecken sind wirklich detailgetreu. Außerdem gibt es an der Strecke verschiedene Aufgaben zu lösen. Wer sich für Züge interessiert oder auch nur schon mal mit einer Regionalbahn gefahren ist, bekommt hier einen einzigartigen Eindruck. „Train Sim World“ ist der nahezu perfekte Eisenbahn-Simulator für jene Eisenbahnfreunde, denen es nicht realistisch genug sein kann.

Ab 8 Jahren

8. Switch: Terraria (505 Games)

Das sagt die Fachjury: Terraria ähnelt dem Spiel „Minecraft“, kommt jedoch in einer 2D-Grafik daher. Allerdings gilt es auch hier Kämpfe zu bestehen und Materialien und Rohstoffe zu sammeln, um neue Objekte herzustellen. Dies erscheint im ersten Moment jedoch weniger umfangreich oder fordernd. Besonders für jüngere Kinder mit wenig Games-Erfahrung kann es einfacher sein, eine 2D-Welt von links nach rechts oder von oben nach unten zu erkunden. Die minimalistische Retro-Pixelgrafik ist zudem sehr passend.

Ab 8 Jahren

9. PS4: Landwirtschafts-Simulator 2019 (Astragon)

Das sagt die Fachjury: Wie es für Simulationen üblich ist, steht bei diesem Spiel eine eher entschleunigte Spielmechanik im Vordergrund. Hier kommt es auf planerische und

strategische Kompetenzen an. Es muss früh überlegt werden, wie die eigene Farm gestaltet sein soll und welche wirtschaftlichen Faktoren es zu berücksichtigen gilt. Aber natürlich muss auch der Zeitplan im Auge behalten werden. Im Vergleich zu den Vorgängern ist der aktuelle Landwirtschaftssimulator komplexer und die Spielwelt größer.

Ab 10 Jahren

PC

1. Anno 1800 (Ubisoft)

Das sagt die Fachjury: Mit „Anno 1800“ kehrt eines der besten Aufbauspiele nach einem Ausflug in die Zukunft zurück zu seinen Ursprüngen. Am Spielprinzip hat sich wenig geändert. Es gilt neue Gebiete zu erschließen und erst einfache Dorfgemeinschaften und dann immer komplexere Wirtschaftskreisläufe aufzubauen. Dabei treibt die alte Welt, Europa, Handel mit der neuen Welt in Amerika. Und weil die Dampfkraft bereits erfunden wurde, gibt es komplexe Maschinen und Fabriken mit großen Schloten. Eines ist jedoch über die Jahre und Versionen konstant geblieben: Als Spieler kann man sich ganz wunderbar in dieser Miniaturwelt verlieren.

Ab 10 Jahren

2. Unrailed! (Daedalic)

Das sagt die Fachjury: In „Unrailed!“ müssen Gleise vervollständigt werden, damit der eigene Zug sicher bis zur nächsten Station fahren kann. Die Steuerung funktioniert sehr einfach und lässt sich gut bedienen. Die niedliche Klötzchen-Optik ist bunt und kreativ. Die Spielmechanik und die Idee sind sehr innovativ. Besonders viel Spaß macht es, mit Freunden gemeinsam zu versuchen, die Gleise für den Zug zu ebnen. Das Spiel erfordert Zeitmanagement, taktisches Denken, strategisches Planen und gemeinsame Absprachen.

Ab 8 Jahren

3. Landwirtschafts-Simulator 2019 (Astragon)

Das sagt die Fachjury: Der „Landwirtschafts-Simulator“ führt den Spieler in die Grundlagen der Agrarwirtschaft ein. Auf Karten erkunden Kinder Landschaften und bewirtschaften mit landwirtschaftlichen Maschinen eigenen Grund und Boden. Dazu gehört auch das Säen und Ernten von Nutzpflanzen und die Haltung und Versorgung von Nutztieren. Darüber hinaus lernen Kinder die alltägliche Praxis und die wirtschaftlichen Herausforderungen der Landwirtschaft bestens kennen. Das Spiel ist also für Kinder, die großes Interesse an der Landwirtschaft haben, perfekt.

Ab 10 Jahren

4. Ostwind 2 - Aris Ankunft (Eurovideo)

Das sagt die Fachjury: Der zweite Teil von „Ostwind“ ist an den vierten Film der bekannten Reihe angelehnt. Als Ari dürfen Kinder die Umgebung erkunden. Hier können sie sich mit den Tieren anfreunden, reiten, verschiedene Missionen absolvieren und eine spannende Geschichte erleben. Die Steuerung ist zwar manchmal etwas hakelig, Fans der Filme kommen dennoch auf ihre Kosten und können dabei einiges über das Leben auf dem Land und Tierpflege lernen. Der Titel richtet sich aber, neben den Fans, an eine jüngere Zielgruppe.

Ab 7 Jahre

5. Web: Programmieren mit der Maus (WDR)

Das sagt die Fachjury: Lass die Maus mit den Augen klimpern, nach Diskomusik tanzen oder in den Weltraum fliegen. Wie? Indem du sie programmierst! Über die Internetplattform des WDR lernen Kinder die Grundzüge des strukturierten Programmierens auf spielerische Art und mit sofortiger Erfolgskontrolle kennen. Die Aufgaben sind abwechslungsreich und durch die große Auswahl an Figuren, Kostümen und Tönen behält dieser Einführungskurs seine spielerische Leichtigkeit - auch wenn der Schwierigkeitsgrad immer weiter zulegt.

Ab 7 Jahren

6. Gibbous: A Cthutulu Adventure (Stuck in attic)

Das sagt die Fachjury: Schiefe Dächer, dunkle Gassen, schräge Typen, sprechende Katzen und ein geheimnisvolles Buch namens Necronomicon voller okkultem Wissen: die wundervoll düstere Stimmung zieht einen vom ersten Moment in das von einem rumänischen Studio produzierte Independent-Spiel um das Cthutulu-Abenteuer. So düster die Stimmung, so unterhaltsam-humorig sind die Dialoge. Und auch Detektiv Don ist kein so ganz harter Hund, wie er vorgibt. Kleiner Tipp : Mit der Leertaste kann sich jeder die nächsten Klickpunkte anzeigen lassen. Da es sich um ein Steam-Spiel handelt, gibt es keine USK-Einschätzung.

Ab 10 Jahren

7. Web: www.data-kids.de mit Heft (Berliner Beauftragte für Datenschutz & Informationsfreiheit)

Das sagt die Fachjury: Data-Kids ist eine tolle Plattform, die sich mit dem wichtigen Thema Datenschutz auseinandersetzt. Spielerisch durch kleine Quizze und Rätsel wird erklärt, was Datenschutz ist und welche Aspekte damit verbunden sind. Zudem gibt es ein Lexikon mit den wichtigsten Begriffen, die in einfacher Sprache gut erklärt werden. Alles in allem ist es eine sehr liebevoll gestaltete Plattform mit eigenen Figuren, Links, Spielen, Lexikon, Infos für Eltern und Lehrkräfte sowie Lehrmaterial. Für Kinder werden Informationen mit Spielen kombiniert.

Ab 8 Jahren

8. Rug Tales (Purple Hills)

Das sagt die Fachjury: Das nette Setting auf dem Teppich (Rug) lässt einen immer wieder schmunzeln. Zum Beispiel, wenn du mit dem Spielzeugauto über die Mauer aus Bauklötzen springst. Fäden und Büroklammern sind die Rohstoffe, um Brücken und Gebäude zu bauen. Die Geschichte ist kindgerecht, aber nicht langweilig, die Figuren sehr sympathisch. Zu Beginn nimmt einen das Spiel gut an die Hand, sodass Kinder immer wissen, was sie zu tun haben. Später werden die Aufgaben komplexer, aber nie zu schwierig. Zur Not ist sogar eine Komplettlösung dabei.

Ab 8 Jahren

9. TKKG – Die Feuerprobe (USM)

Das sagt die Fachjury: Ein neuer Fall für Tim, Karl, Klößchen und Gaby, kurz TKKG. Die vier Freunde werden von Emil gebeten, dem Gerücht nachzugehen, wonach im Internat Schüler eingeschüchtert und erpresst werden. Was hat es mit einer sogenannten Schülerwehr namens „Schutzengel“ auf sich? Die Geschichte des neuen TKKG-Spiels „Die Feuerprobe“ ist spannend, das Thema durchaus realitätsnah und die Rätsel knackig. Nur schade, dass die Macher nicht ganz so viel Wert auf die Optik gelegt haben. Ansonsten top!

Ab 8 Jahren

10. Web: www.unionslabor.de (Planpolitik, Bertelsmann Stiftung, Heinz Nixdorf Stiftung)

Das sagt die Fachjury: Das „Unionslabor“ ist eine sehr coole Idee, um Kinder für politische Vorgänge zu interessieren. Dadurch, dass von den Spielern verschiedene Rollen eingenommen werden können, werden manche politischen Entscheidungen nachvollziehbarer. Es wird intensiver darüber nachgedacht und die Spieler verstehen, wie politische Prozesse ablaufen. Allerdings handelt es sich hier mehr um ein Serious Game, das sich an ältere Kinder richtet. Für jüngere Kinder kann es auch funktionieren, dann sollte das Spiel jedoch von einem Erwachsenen begleitet werden. Gut für Schulklassen.

Ab 10 Jahren

Elektronisches Spielzeug

1. Programmieren: Sphero Bolt (Sphero)

Das sagt die Fachjury: „Sphero Bolt“ ist ein kugelförmiger Roboter, der über eine App gesteuert wird. Das Modell unterscheidet sich von seinen Vorgängern durch eine programmierbare LED-Matrix. Vollgepackt mit Infrarotsensoren, einem Lichtsensor, einem Kompass, einem Gyroskop, einem Beschleunigungsmesser sowie Motorgeber rollt er so, wie noch nie ein Ball zuvor gerollt ist. „Sphero Bolt“ kann Kindern die Grundlagen des Programmierens näherbringen, für Bildungszwecke wird jedoch die Einbettung in ein pädagogisches Konzept empfohlen.

Ab 8 Jahre

2. Programmieren: Kodi - Dein mechanischer Coding-Roboter (Kosmos)

Das sagt die Fachjury: Das Zusammenbauen von „Kodi“ dauert eine ganze Weile und erfordert Geschick und ggf. Hilfe. Wenn Kodi dann erstmal steht, beginnt der eigentliche Spaß. Mit einem „Coding Wheel“ kann Kodi programmiert werden und zwar relativ leicht und gleichzeitig kreativ. So wird Kodi dazu gebracht, Buchstaben zu schreiben, Bälle zu werfen oder er funktioniert als Gabelstapler. Die Kombination aus Montage und Programmieren ist für Kinder motivierend und eine gute Möglichkeit, Selbstwirksamkeitserfahrungen zu machen.

Ab 10 Jahren

3. Kugelbahn mit App: GraviTrax mit neuen Actionsteinen (Ravensburger)

Das sagt die Fachjury: „GraviTrax“ bereitet von Anfang an Freude. Mit verschiedenen Bauelementen lassen sich unterschiedlichste Bahnen bauen. Das Spiel beinhaltet sehr viele Komponenten, sodass es unendlich viel zu entdecken gibt. Dreidimensionales und logisches Denken werden gefordert. Tolles Spiel für jede Altersklasse! Die dazugehörige App bietet zusätzlich digitale Unterstützung und Anleitungen beim Bahnenbau. So können selbst Kinder, die noch nicht lesen können, Spaß mit „GraviTrax“ haben. Digitales und Haptik gehen hier eine besondere Kombination ein.

Ab 6 Jahren

4. Lesestift: Bookii: Starter-Set Hören und Staunen Heimische Vögel (Tessloff)

Das sagt die Fachjury: Ähnlich wie beim TipToi-Stift können Kinder allerlei in dem begleitenden Buch entdecken. Der Schwerpunkt liegt auf heimischen Vögeln. So gibt es über 80 Vogelstimmen mit entsprechendem Steckbrief. Buch und Stift sind einfach zu bedienen,

aber nicht sehr umfangreich, weshalb sich Bookii eher an jüngere Kinder richtet. In dem Buch gibt es aber auch einige interaktive Spiele - so muss etwa herausgefunden werden, welches Geräusch zu welchem Vogel gehört. Macht auch Erwachsenen Spaß!

Ab 5 Jahre

5. Robotik: Nuna - Dein Igel Roboter (Kosmos)

Das sagt die Fachjury: Für ältere Kinder mit Interesse an Mechanik und Robotern ist dieses Paket von Kosmos eine echte Entdeckung! Das Zusammenbauen des Igels Nuna dauert eine Weile und bedarf ggf. der Hilfe eines Erwachsenen. Sobald er auf vier Füßen steht, beginnt der eigentliche Spaß. Der Igel wird von den Kindern so eingestellt, dass er auf Klatschen vorwärts und rückwärts laufen, Stacheln aufstellen und sich sogar wie eine Kugel einrollen kann. Dem Bionic-Set liegen ein Comic-Heft und Informationen über die Gemeinsamkeiten von Roboter und Igel bei.

Ab 8 Jahren

6. Augmented Reality: Lego Hidden Site Spezialbus Geisterschreck 3000 (LEGO)

Das sagt die Fachjury: Beim „Geisterschreck 3000“ waren die LEGO-Designer deutlich von den Ghostbusters inspiriert und lassen den Spieler einen zum Geisterjägermobil umfunktionierten Schulbus zusammenbauen, der mit reichlich Figuren, Zubehör und sogar einer Spuk-Toilette ausgestattet ist. Ist der Bus aufgebaut, lässt er sich mittels App scannen und dient als Herzstück einer Augmented Reality-Geisterjagd. Die ist ein nettes Extra zu dem LEGO-Baukasten und legt eine faszinierende virtuelle Ebene über den Bus.

Ab 8 Jahren

7. Robotik: RoboMaker Starter (Clementoni)

Das sagt die Fachjury: Der RoboMaker wird vor der Nutzung aufgebaut. Dabei lernen Kinder Interessantes über Technik, Elektronik und Robotik. Mit viel Liebe zum Detail wird erklärt, wozu die einzelnen Teilchen gut sind und welche Funktion sie im Gesamtkonzept haben. Hinzu kommt, dass die Anleitung mithilfe einer App stattfindet, weshalb schon der Aufbau spielerische Komponenten aufweist. Es gibt sehr viel zu entdecken und es macht Spaß, dem Roboter verschiedene Dinge, wie beispielsweise einen Handschlag, beizubringen.

Vorsicht aus Jugendschutz-Sicht: Die App überträgt Daten, wie z.B. die Nutzer-ID und den Gerätenamen, an externe Server. Das könnte zur Profilbildung benutzt werden. Tipp: Die App offline nutzen!

Ab 8 Jahre

8. Toys to life: Tori (Bandai Namco)

Das sagt die Fachjury: Bei Tori verschwimmen Realität und Fiktion wie bei kaum einem anderen Spiel. Hinzu kommt, dass die Kreativität des Nutzers stark gefordert wird: Kinder können selbst gestaltete Gegenstände in das Spiel integrieren. So werden individuelle und einzigartige Spielwelten erschaffen. Während „Tori Supreme Builder“ zum einen das räumliche Denken fordert, lösen Kinder bei „Tori Jungle Rescue“ verschiedene Rätsel. Durch die hohe Interaktivität und die 3DOptik entsteht ein hoher Fun-Faktor. Sehr fesselnd.

Vorsicht aus Jugendschutz-Sicht: Die App überträgt Daten, wie z.B. die Nutzer-ID und den Gerätenamen, an externe Server. Das könnte zur Profilbildung benutzt werden. Tipp: Die App offline nutzen!

Ab 6 Jahren

9. Toys to life: Starlink - Battle for Atlas (Ubisoft)

Das sagt die Fachjury: Das Atlas-Sonnensystem wird vom finsternen Anführer Grax angegriffen. Wir werden Teil eines Teams von unerschrockenen Pilotinnen und Piloten, die sich mit Mut, Können und Ausdauer der Bedrohung in den Weg stellen. Bevor es losgeht, montieren wir ein Raumschiffmodell auf unseren Spielcontroller. Nach dem Toy-to-Life-Prinzip können nun vor dem Bildschirm Piloten oder Waffensysteme und Teile des Raumschiffes getauscht und neu kombiniert werden. Die Auswirkungen werden direkt im digitalen Spiel übertragen.

Vorsicht aus Jugendschutz-Sicht: Es gibt Kaufaufforderungen im Spiel, um weitere Raumschiffe freischalten zu können: "Erwirb dieses Set im Einzelhandel"

Ab 8 Jahren

10. AnyBook Audiostift (Millenium 2000)

Das sagt die Fachjury: „AnyBook“ ist ein Audiostift, der komplett individualisierbar ist. Statt Vorlesematerial, sprich Bücher, hinzukaufen zu müssen, befindet sich in der Packung eine große Zahl Aufkleber mit winzigen Chips, die individuell ‚besprochen‘ werden können.

„Anybook“ erlaubt nicht nur Pädagogen und Lehrpersonal eine umfassende Individualisierung ihres Lehrmaterials, auch Kinder können mit ihm selbstgestaltete Geschichten erzählen, vortragen oder eigene Spielideen entwickeln. „AnyBook“ ist pfiffig, fantasieanregend und für Lehrende und Lernende gleichermaßen geeignet.

Ab 6 Jahren

Apps

1. iOS: Thinkrolls Space (Avokiddo Ltd.)

Das sagt die Fachjury: Das farbenfrohe Touchscreen-Puzzle schickt Kinder mit einem rollenden

Alien auf zahllose Planeten, wo er einen Schlüssel berühren und zum Ausgang gelangen muss. Milde bis ordentlich herausfordernd, aber nie frustrierend, geht es durch mehr als 200 Level. Verschwindende Brücken, diverse Objekte, Teleporter, Gruben oder Käseflöze sorgen für Abwechslung und fordern vorausschauendes Denken. "Thinkrolls Space" ist eine durchdachte Puzzle-App, die ohne nervige Free-to-Play-Mechanismen zum Grübeln und Grinsen anregt.

Ab 8 Jahren

2. iOS & Android: Fiete World (Ahoiii)

Das sagt die Fachjury: Fiete entführt sehr junge Kinder in ein kunterbuntes, seitlich scrollendes Wimmelbuch, in dem es unzählige witzige Details zu entdecken gibt. Da lässt sich endlos Unfug treiben - ein Pferd wird zum Traktorfahrer gemacht oder ein halber Hausstand im Plumpsklo versenkt. Aber auch ein Blumenbeet darf bestellt oder ein Schokoladenkuchen gebacken werden. Und das alles in Fietes ländlicher Heimat am Meer. Drei weitere Szenarien - Schatzinsel, Frankreich, Indien - lassen sich bei Gefallen durch in-App-Käufe freischalten.

Ab 4 Jahren

Tipp: Um unerwünschte Käufe zu verhindern, lassen sich In-App-Käufe in den Einstellungen deaktivieren bzw. durch ein Passwort schützen

3. iOS & Android: Knietsches Geschichtenwerkstatt - mit Update Nachrichten (SWR)

Das sagt die Fachjury: Das Thema Fake News spielt auch bei Kindern eine Rolle. Hier setzt das Update in „Knietsches Geschichtenwerkstatt“ an: Kinder produzieren im Studio ihre

eigene Nachrichtensendung. Sie erproben sich, indem sie Nachrichten auswählen, Leute interviewen, Videos einspielen, in die Rolle des Nachrichtensprechers schlüpfen und vieles mehr. Für die Schule liefert die App eine wertvolle Hilfestellung, um das Thema Medien und Nachrichten auch schon in der Grundschule pädagogisch zu bearbeiten. Sehr gut!

Ab 8 Jahre

4. iOS & Android: Honigbiene VR (SWR)

Das sagt die Fachjury: Mithilfe der App „Honigbiene VR“ geht es in das Innere eines Bienenstocks. Statt Imkeranzug benötigen wir nur die kostenlose App und eine klappbare VR-Brille. Im 360°- Rundumblick begleiten wir Bienen bei der Nahrungssuche auf der Blumenwiese, beim Bau der Waben im Inneren des Bienenstocks oder sehen beim Versorgen der Larven zu. Und all dies erleben wir so, als wären wir selbst eine von ihnen. Mit der „Honigbiene VR“ fliegen wir in eine faszinierende Bienenwelt, die wir nie zuvor so erlebt haben. Faszinierend!

Ab 8 Jahre

5. iOS & Android: Shine - Reise des Lichts (Fox & Sheep)

Das sagt die Fachjury: Diese App ist sehr schön gestaltet: Die Atmosphäre, die Musik und die grafische Darstellung fallen sofort als große Stärke auf. Als kleine Lichtkugeln müssen die anderen Moonies in den verschiedenen Leveln eingesammelt werden. Die Steuerung funktioniert intuitiv über einfache Tipp-Gesten. Schafft man es nicht rechtzeitig zur nächsten Lichtkugel, geht das eigene Licht aus. Die Kinder können jedoch direkt wieder neu starten. Mit vier Kapiteln à zehn Leveln ist „Shine“ angenehm umfangreich, sammelbare dunkle Kugeln sorgen für einen hohen Wiederspielwert.

Ab 6 Jahre

6. iOS & Android: TKKG: Die Feuerprobe (USM)

Das sagt die Fachjury: In diesem Abenteuer helfen Kinder den bekannten Detektiven Tim, Karl, Klößchen und Gabi. Sie müssen die Umgebung erkunden und Objekte finden, die überall verteilt sind. Außerdem gibt es verschiedene Rätsel und Minispiele. Die Geschichte ist kindgerecht erzählt, die Spielmechanik verständlich und die Steuerung funktioniert intuitiv. Leider fehlt eine Hilfefunktion. Beim Ausprobieren braucht der Spieler daher eine hohe Motivation und Frustrationstoleranz. Jedoch kann zwischen den Figuren gewechselt werden, falls man mal nicht weiterkommt.

[Vorsicht aus Jugendschutz-Sicht: Die App nimmt Kontakt zu Servern von Facebook auf und überträgt dabei Daten wie Nutzer-ID und weitere Gerätedaten, die möglicherweise für Nutzer-Tracking verwendet werden können, obwohl in der App keine Anmeldeoptionen zu Facebook ersichtlich sind.](#)

Ab 8 Jahre

7. iOS & Android: Harry Potter: Wizards Unite (Warner Bros. Interactive Entertainment)

Das sagt die Fachjury: Bewaffnet mit Smartphone, der kostenlosen Spiele-App sowie genug Ausdauer und Akku werden verzauberte Wesen gefangen, Duelle bestritten und stetig die magischen Fähigkeiten verbessert. Die reale Welt wird zur Spielewelt. Auf einem Spielplatz befindet sich beim Blick auf das Smartphone plötzlich eine magische Festung oder ein Gnom kann eingefangen werden. Das Spielprinzip macht erst richtig Spaß und Sinn, wenn es mit anderen gespielt wird. Zudem braucht es enorm viel Zeit, den eigenen Spielcharakter zu verbessern. InApp-Käufe.

Tipp: Um unerwünschte Käufe zu verhindern, lassen sich In-App-Käufe in den Einstellungen deaktivieren bzw. durch ein Passwort schützen.

Ab 10 Jahre

8. iOS & Android: Anton 1.4 (update) (Solocode)

Das sagt die Fachjury: Die "Anton"-App kommt unscheinbar daher, liefert aber eine irrwitzig große Menge an Schulstoff, Aufgaben und jede Menge Spiele, die normalerweise in zwei Dutzend Lernprogrammen stecken. „Anton“ deckt Mathe, Deutsch, Sachunterricht und Musik von der 1. bis zur 8. Klasse ab und behandelt die Themen lehrplankonform. Wer fleißig Aufgaben löst (aktuell über 50.000) wird mit Sternchen und Münzen belohnt, mit denen zahllose kleine Spiele ausprobiert werden können. Dies motiviert zu immer neuer Beschäftigung mit dieser umfangreichen Lern-App.

Tipp: Um unerwünschte Käufe zu verhindern, lassen sich In-App-Käufe in den Einstellungen deaktivieren bzw. durch ein Passwort schützen.

Ab 8 Jahren

9. iOS & Android: Toggolino App (RTL Disney Fernsehen)

Das sagt die Fachjury: Die Toggolino-App ist ein kleinkinderfreundliches Sammelsurium aus Audio, Video und Games, das mit einer großen Menge an Inhalten und einer intuitiven Bedienung punktet. Hörspiele und Kinderlieder, kurze Folgen beliebter Zeichentrickserien - von "Bob der Baumeister" über "Leo Lausemaus" bis "Peppa Wutz" - und eine bunte Auswahl einfacher, auf diesen Marken basierender Such- oder Geschicklichkeitsspiele, sorgen für altersgerechten Zeitvertreib, der kontinuierlich aufgefrischt wird.

Ab 5 Jahren

10. iOS & Android: Flora Incognita - automatische Pflanzenbestimmung mit dem Smartphone

Das sagt die Fachjury: Die App „Flora Incognita“ macht aus jedem Waldspaziergang ein Abenteuer, sie stupst uns mitten hinein in eine Foto-Rallye. Damit eine Pflanze eindeutig bestimmt werden kann, sind unterschiedliche Bildmotive notwendig und Kinder werden so sehr rasch zum Naturfotografen. Die Bedienung dieser App ist intuitiv. Äußerst schnell feiert man Erfolge. Seine Lieblingsfunde kann man sogar abspeichern. Echte Pflanzen neu kennen zu lernen kann die gleichen Gefühle freisetzen, als ob man ein digitales Pokémon gefangen hätte.

Ab 8 Jahren.

Sonderpreis Kindergarten und Vorschule

App für iOS & Android: Fiete World (Ahoiii)

Das sagen die Medienpädagogen: Puppenhäuser sind für Kinder eine tolle Gelegenheit, sich spielerisch auszuprobieren, in andere Figuren hineinzusetzen und eine eigene kleine Welt zu bauen. Ein solches Puppenhaus ist auch die App „Fiete World“ in der typischen Fiete-Seemanns-Welt. Dort backen Kinder aus Ketchup und Mehl leckeren Kuchen, den Fiete dann ganz alleine aufisst. Oder die Oma galoppiert auf einem Pferd durchs Meer und es gibt fließendes Wasser zum Gießen von Blumen. Auf diese Weise entdecken Kinder Fietes Welt, lassen ihrer Fantasie freien Lauf und können sich selbst erproben. Dank der Aufnahmefunktion archivieren sie ihre selbstproduzierten Inhalte, um sie immer wieder anzuschauen und zu reflektieren.

Tipp: Um unerwünschte Käufe zu verhindern, lassen sich In-App-Käufe in den Einstellungen deaktivieren bzw. durch ein Passwort schützen.

App für iOS & Android: Digitalwerkstatt Kunst Studio (HABA Digital GmbH)

Das sagen die Medienpädagogen: In der „Digitalwerkstatt Kunst Studio“ dürfen sich junge Kinder in ihrer Kreativität ausprobieren: Mit einfachen Gesten ordnen sie verschiedene Formen wie Kreise, Rechtecke, Quadrate, Buchstaben oder Sterne an, gestalten sie farblich und verändern ihre Größe um kleine Kunstwerke zu schaffen. Ihre abstrakten oder konkreten Darstellungen können sie abspeichern und immer wieder anschauen. Die Gesten zur Bedienung sind intuitiv und leicht erlernbar. Das Ausprobieren von verschiedenen Formen, Buchstaben, Farben und Gestaltungsmöglichkeiten schult ihren visuellen Sinn. Dadurch lernen sie, digitale Medien kreativ zu nutzen und sich produktiv und fantasievoll mit den vielfältigen Möglichkeiten auseinanderzusetzen.

Elektronisches Spielzeug: Bookii Starterset Hören und Staunen Heimische Vögel (Tessloff)

Das sagen die Medienpädagogen: Schon längst haben elektronische Stifte das Kinderzimmer erobert, die das Bücherlesen mit Klängen ergänzen. Bookii geht sogar einen Schritt weiter. Das Set aus Stift und Buch ist keine reine Abspielstation, die allein Bilder, Geschichten und Infotexte mit Tönen - wie hier mit Vogelstimmen - verbindet. Vielmehr dürfen Kinder auch eigene Töne und Geschichten aufzeichnen. Dies regt sie zu phantasievollen Texten an, und sie haben viel Spaß dabei. Das Bookii-Set fördert die unterschiedlichen Funktionen des Hörens. Kinder lernen, bekannte Vogelstimmen und -arten zu erkennen. Zudem fördert Bookii die auditiven Fähigkeiten und trainiert durch kleine Ratespiele die Konzentration. Das Buch kann natürlich auch ohne Stift verwendet werden.

App für iOS & Android: Der kleine Vorleser (Carlsen)

Das sagen die Medienpädagogen: Lesen und vorgelesen bekommen sind wichtige Voraussetzungen für die sprachliche und kommunikative Entwicklung von Kindern. Aber nicht immer haben Erwachsene Zeit, wenn sich Kinder mit einem Buch beschäftigen möchten. Darum gibt es digitale Bücher, bei denen ihnen Geschichten vorgelesen werden. Eine besondere Variante stellt der Carlsen Verlag zur Verfügung: Auf einem Tablet erscheint parallel zum physischen auch das digitale Buch, das den Text vorliest. Diese Geschichten sind mit dem gedruckten Buch identisch und die Vorlesestimmen gut ausgewählt. Ein guter Ansatz, analoge und digitale Medien zusammenzubringen. Zwar muss das Buch erst von Erwachsenen heruntergeladen werden, aber danach hören Kinder sich selbstständig Geschichten an, die sie noch nicht lesen können. Dank der intuitiven Bedienung beschäftigen sich Kinder damit auch selbstständig.

App für iOS & Android: McDonald's - Tiere Afrikas 3D (McDonald's Deutschland LLC mit Buch von Dorling Kindersley)

Das sagen die Medienpädagogen: Tiere zum Leben erwecken! Das verspricht die App zusammen mit einem schmalen Buch des Verlags Dorling Kindersley und der Unterstützung der Stiftung Lesen. Im Buch werden Tiere vorgestellt, die in Afrika leben. Die Texte in dem Buch müssen Kindern zwar vorgelesen werden, das Besondere an der App jedoch ist, dass sie die Tiere mit Augmented Reality besonders realistisch zum Leben erweckt. Nach dem Öffnen der App halten Kinder das Tablet über die entsprechende Seite. Dann wird zum Beispiel das Nashorn lebendig, kann im Zimmer herumlaufen, schnauben und schnell rennen. Dies macht Kindern Spaß, sie bekommen so einen besseren Bezug zu den Tieren und

erfahren viel Wissenswertes über Tiere in Afrika. Diese App verbindet und fördert zugleich sehr gut Neugierde, Wissen, Spaß und Interesse von Kindern an digitalen Medien.

Das Buch „Tiere für clevere Kids“ ist im Original noch im Handel erhältlich. ISBN 978-3-8310-3079-8.

Die App von McDonald's ist noch für begrenzte Zeit in den App-Stores verfügbar.