



Kontakt



Fortbildungen



Newsletter



Social Media



Suche

# Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI 2021

24-10-2021 Nach einer Pressemitteilung des dbv v. 17.10.2020 / Gabi Fliegerbauer

**Der Preis wurde dieses Jahr zum 20. Mal vergeben und zum zweiten Mal live bei KIKA in der Sendung Team Timster.**

Im Vorfeld der TOMMI-Preisverleihung standen die ausgiebigen Tests durch die Kinder und Jugendlichen. Über 1 600 von ihnen haben sich in rund 20 deutschen, österreichischen und Schweizer Bibliotheken an der Auswahl beteiligt, haben gespielt und getestet, für gut oder weniger gut befunden und ihr Votum für die TOMMI-Verleihung abgegeben. Sie entscheiden, wer in den einzelnen Kategorien das Rennen macht. Eine Fachjury aus Medienwissenschaftler\*innen und Fachjournalist\*innen wählte zuvor aus den eingereichten PC- und Konsolenspielen, Apps und elektronischem Spielzeug die „TOMMIierungen“ aus. Ziel des TOMMI ist es, Kindern und Jugendlichen den kritischen Umgang mit Computer-, Lern- und Konsolenspielen sowie Apps zu vermitteln und so die Medienkompetenz zu fördern.

Mit-Initiator des Preises, Thomas Feibel, betonte bei der Preisverleihung am 24.10.2021, dem „Tag der Bibliotheken“ auch die Rolle der Bibliotheken bei der Preisfindung. Mit einem durchdachten Hygienekonzept ermöglichten sie die Testphase der Kinder und Jugendlichen in ihren Einrichtungen. Dass dies gelegentlich auch eine Herausforderung sein konnte und gewisser Flexibilität bedurfte, liegt angesichts der sich ständig ändernden Regelungen nahe. Aber ohne öffentliche Bibliotheken „...geht beim TOMMI nichts...“ so Feibel.

Die Schirmherrin des Preises, Bundesfamilienministerin Christine Lambrecht, betonte, wie wichtig der TOMMI sei, um Kindern und Eltern Orientierung zu geben. Im Vordergrund der Kriterien für die Auszeichnung stehen Unterhaltung und Spaß am Spiel. Spielinhalte, die Ängste bei Kindern und Jugendlichen hervorrufen könnten, seien dagegen nicht geeignet.

Erstmalig wurden beim Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI zehn nominierte PC-Spiele in enger Zusammenarbeit mit dem inklusiven Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW *Gaming ohne Grenzen* auf ihre Barrierefreiheit geprüft. Welche Games dazu geeignet sind, loteten 20

Jugendliche mit und ohne Einschränkungen gemeinsam in Tests aus und fanden einen eindeutigen Sieger.

Wie in allen Runden zuvor ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin Herausgeber des Preises. Partner sind zudem die Auerbach Stiftung, der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, die Frankfurter Buchmesse, Google, jugendschutz.net, KiKA, mobil sicher.de, Partner & Söhne und das ZDF-Kinder- und Jugendprogramm.



**TOMMI**  
**Deutscher  
Kindersoftwarepreis**

© TOMMI

## Die Sieger 2021

### Bildung

Platz 1: App Investnuts

Platz 2: Buch mit VR: Ozeane

Platz 3: Elektronisches Spielzeug: Osmo Coding Starter Kit, Version 2021

### Konsole

Platz 1: Super Mario 3D World & Bowser's Fury

Platz 2: Sackboy – A Big Adventure

Platz 3: Just Dance 2021

### App

Platz 1: Die Olchis – Turmbau für Kids

Platz 2: Unser Sandmännchen-App

Platz 3: Fuchs im Netz

### PC

Platz 1: Fling tot he Finish

Platz 2: Dorfromantik

Platz 3: Townscaper

## USK 12

Platz 1: It Takes Two

Platz 2: Marvel's Spider-Man: Miles Morales

Platz 3: Biomutant

## Elektronisches Spielzeug

Platz 1: DKT Smart

Platz 2: Mazzy – Dein smarterer App-Roboter

Platz 3: Osmo Coding Starter Kit, Version 2021

## Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

App: Unser Sandmännchen-App

## Besondere Erwähnung Barrierefreiheit

Townscaper

Zu den Begründungen der Jury und weiteren Informationen rund um den TOMMI:

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

- [Digitale Medienbildung](#)
- [Medien](#)
- [Literatur - & Medienpreise](#)

 **Team**

 **+49 89 28638-4246**

 **Startseite**

## Partner & Portale

---

Fachkonferenz der  
Bibliotheksfachstellen

Bibliotheksportal

Deutscher Bibliotheksverband  
e. V.

Bayerischer  
Bibliotheksverband e. V.

ISB / #lesen.bayern

BIB Bayern

library-training.de (Bayern)

Bayerische Staatsbibliothek

## Bereiche

---

Management

Bau, Einrichtung, IT

Medien

Leseförderung /  
Bibliothekspädagogik

Bibliothek, Schule,  
Bildungspartner

Aus- und Fortbildung

Bibliotheken

Über uns

[Impressum](#) [Sitemap](#) [Datenschutzerklärung](#) [Kontakt](#)

© 2021 Bayerische Staatsbibliothek