

TOMMI – Deutscher Kindersoftwarepreis – Die Sieger 2016

Nach Wochen mit kessen Piratinnen, gigantischen Raumschiffen und programmierbaren Robotern wurden die Gewinner des Kindersoftwarepreises TOMMI 2016 auf der Frankfurter Buchmesse ausgezeichnet. In der Kategorie PC räumte das clevere Denkspiel „Mousecraft“ (Avenquest) den ersten Platz ab, als bestes Konsolenspiel überzeugte „Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen – Rio 2016“ (Nintendo). Weitere Gewinner sind die App „Playmobil Polizei“ (geobra Brandstätter) und das Toys-to-life-Rennspiel „Anki Overdrive Supertrucks“ (Anki). 3600 Kinder aus rund 20 Öffentlichen Bibliotheken in ganz Deutschland beteiligten sich an der Preisfindung beim Kindersoftwarepreis 2016.

Kinder haben das letzte Wort

„Beim Kindersoftwarepreis TOMMI haben die Kinder das letzte Wort und entscheiden über die Preisträger. Es ist wichtig, dass sich Kinder mit digitalen Spielen bewusst auseinandersetzen und lernen, Entscheidungen verantwortungsbewusst zu treffen. Ich freue mich, dass die Bibliotheken - als wichtiger Bildungsort für Kinder - dies unterstützen und den Kindern einen Raum hierfür bieten“, sagt Manuela Schwesig, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und Schirmherrin des Deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI 2016.

Co-Initiator Thomas Feibel vom Büro für Kindermedien in Berlin meint: „Elektronische Spiele sind aus dem heutigen Kinderalltag nicht mehr wegzudenken. Doch der kritische Umgang damit muss geschult und gelernt werden. Öffentliche Bibliotheken sind hierfür der perfekte Ort.“ Und Co-Initiator Marko Petersen, Geschäftsführer der Family Media, ergänzt: „Beim TOMMI haben auch Kinder Zugang zu Spielen und Kindersoftware, denen die technischen Voraussetzungen zu Hause eventuell nicht zur Verfügung stehen.“

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

Für den Sonderpreis Kindergarten & Vorschule testete Prof. Dr. Stefan Aufenanger von der Johannes-Gutenberg-Universität in Mainz mit seinem Team fünf Spielangebote in Kindergärten. Hier konnte sich „Tafiti“ aus dem Loewe-Verlag durchsetzen.

Die Fachjury 2016

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

Titus Arnu (Süddeutsche Zeitung), Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Universität Mainz), Dr. Jasmin Bastian (Universität Mainz), Prof. Dr. Linda Breitlauch (Hochschule Trier),



TOMMI 2016

Kathrin Eichberg (Stadtbücherei Kiel), Martin Eisenlauer (Bild am Sonntag), Julia Fastner (klick-tips.net), Stephan Freundorfer (freier Journalist), Carsten Görig (Spiegel Online), Moses Grohé (love4games.org), Steffen Haubner (Kölner Stadtanzeiger), Andreas Hottmann (ZDF Kinder- und Jugendprogramm), Birgit Knott (Stadtbücherei Kiel), Bertram Küster (Bild.de), Anatol Locker (freier Journalist), Dr. Kathrin Mertes (Universität Mainz), Kurt Sagatz (Tagesspiegel), Ludwig Schötz (Schüler), Linda Scholz (Spieleratgeber-NRW), Prof. Dr. Friederike Siller (Fachhochschule Köln), Dr. Michael Spehr (Frankfurter Allgemeine Zeitung) und Dorothee Wiegand (c't) und Schlurf (Stadtbücherei Kiel).

In diesen Bibliotheken testete die Kinderjury

Baden-Württemberg	Stadtbibliothek Ludwigsburg Stadtbücherei Biberach, Medien- und Informationszentrum
Bayern	RW21 – Stadtbibliothek Bayreuth Stadtbücherei Landshut Münchner Stadtbibliothek: Stadtbibliothek Am Gasteig
Berlin	Stadtbibliothek Berlin-Lichtenberg: — Anna-Seghers-Bibliothek — Anton-Saefkow-Bibliothek — Egon-Erwin-Kisch-Bibliothek — Bodo-Uhse-Bibliothek
Brandenburg	Anna-Ditzen-Bibliothek, Neuenhagen
Hamburg	Bücherhallen Hamburg: Bücherhalle Alstertal
Hessen	Stadtbücherei Frankfurt am Main: Bibliothekszentrum Sachsenhausen
Niedersachsen	Stadtbibliothek Hannover Stadtbibliothek Wolfsburg: Schul- und Stadtteilbibliothek Westhagen
Nordrhein-Westfalen	Stadtbibliothek Leverkusen Stadtbibliothek Euskirchen
Sachsen	Stadtbibliothek Leipzig
Sachsen-Anhalt	Stadt- und Schulbibliothek Landsberg
Schleswig-Holstein	Stadtbücherei Kiel

Herausgeber & Partner des Preises

Herausgeber des TOMMI sind der Family Media Verlag in Freiburg und das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Unterstützt wird die Auszeichnung 2016 vom ZDF Kinder- und Jugendprogramm, der Frankfurter Buchmesse, Google Deutschland und dem Deutschen Bibliotheksverband e.V. (dbv).

TOMMI 2016**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.

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 Familienleben, Erziehung, Kindergarten und Schule, Mode & Trends, Gesundheit & Ernährung, Freizeit & Reisen, Test & 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

Preisverleihung auf der Frankfurter Buchmesse anlässlich des Deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI 2016.

DIE SIEGER:**KONSOLE****PLATZ 1****Wii U: Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen – Rio 2016 (Nintendo)**

Das sagt die Fachjury: Was gibt es schöneres, als ein gutes Couch-Koop-Spiel, bei dem die ganze Familie um die Wette daddelt? Bei „Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen – Rio 2016“ treten die Nintendo- und Sega-Stars wieder in zahlreichen Disziplinen gegeneinander an, von Team-Sportarten wie Fußball, Beach-Volleyball oder Rugby bis zu ungewöhnlicheren Disziplinen wie Rhythmische Sportgymnastik. Schön: Die meisten Minispiele sind so simpel, dass selbst bei den Jüngsten kein Frust aufkommt. Ab 7 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen – Rio 2016“ soll beim TOMMI den ersten Platz gewinnen, weil wir damit an den Olympischen Spielen teilnehmen und die Olympische Geschichte neu schreiben können. Im Mario-Style. Wir dürfen sooo viele Sportarten ausprobieren wie wir wollen. Und für jeden Ge-

TOMMI 2016

schmack ist immer etwas dabei: Beachvolleyball, Bogenschießen, Tischtennis, Schwimmen und vieles mehr. Boxen war am besten und lustigsten. Man muss das Spiel allerdings eine Zeit spielen, sonst kapiert man die Steuerung nicht. Wichtig ist, dass jede kleine Bewegung zählt. Sprint ist sogar Fingerspitzenarbeit. Wir brauchen sehr viel Geschicklichkeit und Reaktionskraft. Besonders gut hat uns das Freischalten von Charakteren, aber auch die Zusammenarbeit mit Freunden gefallen. Es ist nicht zu schwer und nicht zu leicht, also genau richtig. Es war einfach geil.

PLATZ 2**Alle Konsolen: Skylanders Superchargers (ACTIVISION)**

Das sagt die Fachjury: Die „Skylanders“ sind ja schon eine Weile unterwegs, trotzdem kommen die Kinder immer wieder darauf zurück – im Gegensatz etwa zu den Disney-Pendants. Das liegt unter anderem an den regelmäßigen Erweiterungen, wie diesmal den Superchargers. Fahrzeuge haben in der Skylanders-Welt noch gefehlt, und die sind ebenso fantasievoll wie gut verarbeitet. Zudem bringen sie jede Menge Action ins Geschehen und erweitern das Spiel um viele neue Elemente. Ein echtes Abenteuer. Ab 8 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Skylanders Superchargers“ soll gewinnen, weil Rumballern auch mal sein muss. Vor allem, wenn die Skylander in großer Gefahr sind. Denn der Bösewicht Chaos hat seine mächtige Waffe enthüllt und die Skylander angegriffen. Wir kämpfen gegen alle Gegner und fahren superschnelle Autorennen. Bevor wir Chaos besiegen dürfen, bahnen wir uns erst mal einen Weg. Dabei wussten wir manchmal gar nicht, wo wir lang sollten. Wir lösten trotzdem viele Aufgaben, hatten Spaß an den Minispielen und sammelten Münzen ein. Am meisten machten die Rennen Spaß. Und das Schießen. Alle Skylander-Figuren sehen echt nice aus und die wollen wir auch nicht mehr hergeben. Und der Charakterwechsel geht echt schnell. Wir finden es aber nicht gut, dass Kinder viel Geld ausgeben müssen, um „Skylanders“ auf einhundert Prozent zu spielen. Es ist aber eines der besten Action-Spiele der Welt.

PLATZ 3**Alle Konsolen: Lego DIMENSIONS (Warner)**

Das sagt die Fachjury: „Lego Dimensions“ bietet den Spielern die Möglichkeit, mit einem einzigen Spiel unterschiedlichste Spieluniversen zu erleben - und das im gewohnt witzigen Lego-Stil. Ob Batman, Die Simpsons oder Gollum aus „Der Herr der Ringe“: Jeder Charakter kann gespielt und das Spiel beliebig erweitert werden. Gut gefallen hat das Konzept, dass die Lego-Figuren und Items erst mal aufgebaut und während des Spielverlaufs auch umgebaut werden müssen. Eine interessante Mischung aus Lego-Minibaukasten und Videogame. Ab 8 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Lego Dimensions“ soll den TOMMI gewinnen, weil es mit Lego zu tun hat und wir auch Dinge mit Lego selber „bauen“ können, z. B. das mega-coole Portal. Die Story ist klasse: Batman, Wildstyle, Gandalf werden von einem Portal verschlungen und wir müssen sie vor dem Ultrabösen retten. Es handelt sich um ein klassisches Jump'n Run, und solche Spiele mögen wir besonders gerne. Dabei lieben wir besonders die Kombination von Filmen und Legowelten, in denen die unterschied-

TOMMI 2016

lichsten Charaktere aufeinandertreffen. Es macht einfach Freude, in „Ninjago“ oder „Herr der Ringe“ herumzulaufen und Sachen zu zerschlagen. Und auch die Fahrt mit dem Batmobil ist klasse. Jede Figur hat besondere Eigenschaften. Der Charakterwechsel geht schnell und die Figuren sind spitze und lassen sich gut anfassen. Nur stört es, dass sie echt teuer sind. „Lego Dimensions“ hat eine tolle Grafik, einen Superhumor und es hat Hyperspaß gemacht. Genau das richtige für unser Alter.

APPS**PLATZ 1****Playmobil Polizei (geobra Brandtstätter), iOS, Android**

Das sagt die Fachjury: In dieser actionreichen App schlüpfen Kinder in die Rolle eines Polizisten, der einen Dieb mit dem Motorrad, Auto oder mit einem Balance-Racer dingfest machen soll. Bei den rasanten Verfolgungsjagden kommt es auf schnelles Reaktionsvermögen an. Denn nicht nur Autos kommen einem entgegen, auch zahlreiche Absperrungen erschweren das Aufholen. Unterwegs gilt es zudem, verlorenes Diebesgut und Benzinkanister einzusammeln. Auch wenn die Einblendung des Playmobil-Polizei-Spielzeug-Aufgebots wie Werbung rüberkommt, hat die Verbrecherjagd großen Unterhaltungswert. Ab 6 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Playmobil Polizei“ soll den TOMMI gewinnen, weil das Spiel aufregender als die anderen Apps ist und wir die Figuren kennen. Wir mussten einen Dieb auf der Flucht fangen, bevor er entwischt. Super, dass wir wählen konnten, ob wir ihn mit einem Motorrad, einem Polizeiauto oder einem Balance-Racer verfolgen. Sobald das Spiel schneller ist, wird das Erfassen der Hindernisse und entgegenfahrenden Autos immer schwerer. Die Steuerung ist klasse und ohne einzusammelnde Benzinkanister geht nichts. Für unseren Geschmack könnte es ruhig mehr Level geben. Und einen Polizeireiter. Trotzdem: Den Räuber zu fangen, ist einfach nur mega. Und oft fühlten wir uns wie ein echter Polizist.

PLATZ 2**Ubongo (USM), iOS, Android**

Das sagt die Fachjury: Ziel ist es, bestimmte Formen in einem vorgegebenen Gesamtbild zusammen zu führen. Das Prinzip erinnert an das Legespiel Tangram. Am Anfang bekommen die Kinder eine Einführung in die Steuerung, die sich nach Belieben wiederholen lässt. Durch die verschiedenen Modi wird es nicht wirklich langweilig. Je nach vorhandener Zeit kann man kurze oder lange Spiele auswählen. Die App ist wegen der verschiedenen Modi, der einfachen Steuerung, der guten Grafik und der Förderung der Konzentration für jedes Alter geeignet. Ab 7 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Ubongo“ soll den TOMMI gewinnen, weil es ein tolles Brettspiel ist, mit dem wir schon unsere Eltern abgezockt haben. Die App ist noch spannender. Wir mussten verschiedene Puzzleteile in vorgegebene Formen ablegen, die dazu gedreht werden müssen. Die Teile haben tolle Farben und sehen dabei wie das klassische Tetris aus. Wir mussten auch sehr viel knobeln und nachdenken. Dabei wird es auch immer schwerer und immer komplizierter. Aber uns als Kinderjury ist nichts zu schwer! Richtig hektisch wurde es vor allem, wenn wir die Aufgabe in einer be-

TOMMI 2016

stimmten Zeit schaffen mussten. Das Umdrehen der Teile ist ein Zeitverschwender. Bei „Ubongo“ stimmt einfach alles: Grafik, Spielspaß und Verständlichkeit.

PLATZ 3**Frag doch mal die Maus (Application Systems Heidelberg), iOS, Android**

Das sagt die Fachjury: Eine wunderschön gestaltete App im Brettspiel-Design. Aufgewertet wird sie durch viele Videos, Animationen und kleine Erklärstücke zu verschiedenen Themengebieten aus der *Sendung mit der Maus*. Sowohl die Dauer als auch der Schwierigkeitsgrad lassen sich individuell einstellen. Es gibt sogar einen Mehrspieler-Modus, in dem Kinder gegen Erwachsene antreten können. Die Fragen im Spiel sind sehr vielfältig und interessant. Auch unterschiedliche Abfrage-Modi halten die Spannung hoch. Ab 8 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Frag doch mal die Maus“ soll den TOMMI gewinnen, weil es kinderfreundlich und lustig ist und weil wir damit auch eine ganze Menge lernen. Es ist ein ganz tolles Quizspiel. Die App sieht wie ein Würfelspiel mit richtigem Spielbrett aus. Wir haben mit Maus, Elefant und Ente gespielt und mussten Fragen zu ganz verschiedenen Themen beantworten. Dabei sind die Fragen manchmal leicht und manchmal schwer. Wir gingen dazu über Felder, um zum Ziel zu gelangen. Bei manchen Feldern gab es auch witzige Minispiele, die spaßig und nicht zu schwer waren. Wer die meisten Punkte bekommt, gewinnt das Spiel. Uns gefiel, dass man es mit Freunden spielt und nicht allein am Tablet sitzt.

PC**PLATZ 1****Mousecraft (Avanquest)**

Das sagt die Fachjury: Ein Labyrinthspiel, das mit immer schwierigeren Leveln das logische Denken fordert und fördert. Es besticht durch eine konsistente und ansprechende Grafik und eine einfache, fast schon selbsterklärende Navigation. Spielabschnitte können bei Bedarf beschleunigt, angehalten oder rückwärts abgespielt werden. Als zusätzliche Hürden kommen in höheren Leveln auch die Faktoren „Zeit“ und „zeitliche Abfolge“ dazu, was das Spiel noch interessanter gestaltet. So lernt man nicht nur dreidimensional zu denken, sondern auch die vierte Dimension Zeit mit einzubeziehen. Echte Hirnkost. Ab 8 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Mousecraft“ soll den ersten Platz beim TOMMI gewinnen, weil es ein intelligentes Denktraining für Kinder ist. Die Geschichte und die Aufgaben sind witzig und schnell verständlich. Ein verrückter Wissenschaftler macht Experimente mit Mäusen in einem Labor. Sie sollen immer zum Käse laufen. Aber es gibt viele Hindernisse und Lücken, die mit Tetris-artigen Figuren geschlossen werden sollen. Wir konnten ganz kreativ vorgehen und auch Fehler rückgängig machen. Wir mussten für die richtige Lösung logisch denken, räumlich denken und schnell reagieren. Nur mit echtem Köpfchen ließen sich die kniffligen Level lösen. Das waren so süße Mäuse!

TOMMI 2016**PLATZ 2****Royal Trouble 2 – Flitterwochenchaos (Purple Hills)**

Das sagt die Fachjury: Die Geschichte ist märchenhaft und mysteriös. Es gibt aber keine unheimlichen Elemente, die junge Kinder ängstigen würden, wie es bei derartigen Spielen manchmal der Fall ist. Neben den Wimmelbildern müssen auch Rätsel und kleine Spiele gelöst werden. Diese sind nicht zu schwierig und können meist durch etwas Ausprobieren absolviert werden. Ansonsten dürfen Kinder auch jederzeit einen Tipp einholen. Stimmungsvoll und abwechslungsreich. Ab 8 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Royal Trouble 2 – Flitterwochenchaos“ soll den TOMMI gewinnen, weil man nachdenken muss. Und Nachdenken ist toll. Im Wimmelbildspiel fährt ein Paar in die Flitterwochen und erlebt ein mystisches Abenteuer. Wir waren an verschiedenen Orten und mussten Gegenstände finden oder Dinge reparieren. Ein kaputter Griff zum Beispiel muss erst ganz gemacht werden. Dazu sollen wir etwas Geeignetes finden. So geht es dann Schritt für Schritt voran. Im Spiel kommt es drauf an, dass wir uns genau konzentrieren, uns Dinge gut merken und uns geschickt anstellen. Wer nicht weiterkommt, bekommt Hilfe und bleibt nicht stecken. Ganz großer Spaß!

PLATZ 3**Track Mania Turbo (Ubisoft)**

Das sagt die Fachjury: Die „Trackmania“-Welt erstrahlt in neuem Glanz. Unglaublich, was sich die Entwickler an spaßigen Details ausgedacht haben! Auch zu mehreren an einem Bildschirm hat man so viel Spaß wie nie zuvor: Rennen zu viert, zu zweit in einem Auto oder mit bis zu 16 Kumpels auf Bestzeit-Jagd. Und dann sind da noch die Online-Rennen und Ranglisten sowie - Herzstück jedes „Trackmania“ - der mächtige Editor zum Bauen der eigenen (Alb-)Traumpisten. Das perfekte Party- und „Nur noch eine einzige Runde“-Game! Ab 8 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Track Mania Turbo“ soll den TOMMI gewinnen, weil es das beste Rennspiel ist. Das Game hat nicht nur eine besonders gute Grafik, sondern auch eine super Performance. Selbst auf einem Laptop läuft es immer noch flüssig und macht besonders im Multiplayer Spaß. Denn hier dürfen wirklich sehr viele Freunde mitspielen. Im Spiel fahren wir nicht nur verdammt schnell, sondern bauen vor allem auch die Rennstrecke so wie sie uns gefällt. Dabei kommen Geschick und Kreativität zusammen. Eigene und fremde Strecken zu fahren ist voll toll. Wir entscheiden, wie abwechslungsreich das „Track Mania Turbo“ sein soll. Der Suchtfaktor ist jedenfalls sehr hoch und die Musik cool.

Elektronisches Spielzeug**PLATZ 1****Anki Overdrive Supertrucks (Anki)**

Das sagt die Fachjury: Überholmanöver wie im richtigen Leben, futuristische Waffen und automobiler Superkräfte wie im Sci-Fi-Film. Die nächste Ausbaustufe besteht aus wuchtigen Trucks, die das „Battle-Racing“-Konzept clever um viele strategische Varianten erweitern. Erfreulich bleibt der blitzschnelle und variantenreiche Aufbau der

TOMMI 2016

Strecken. Die Steuerung per App ermöglicht Upgrades und die Weiterentwicklung der eigenen Boliden – außerdem kann man damit auch solo seine Runden drehen, ohne dass es langweilig wird. Ab 8 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Anki Overdrive Supertrucks“ soll den TOMMI gewinnen, weil es die perfekte Mischung aus echtem Spielzeug und App ist. Manche Kinder aus der Jury haben die Bahn schon letztes Jahr getestet, aber mit dem Supertruck macht es noch mehr Spaß. Vor allem gefiel uns, dass wir die Bahn selber aufbauen und zusammen mit Freunden spielen konnten. Außerdem ist das Design aller Fahrzeuge und der Strecke mit der Brücke voll schön und stylisch. Die Bedienung mit dem iPad ist cool und auch an Action fehlt es nicht, wenn auf andere wie in einem Videospiel geschossen wird. Es macht einfach Spaß, sich mit dem Supertruck Tricks einfallen zu lassen, um nicht überholt zu werden. Die Battles und Races sind einfach mega und das Tempo blitzschnell. Wir sind Rennfahrer.

PLATZ 2**Lumi Gaming Drone (Wowwee)**

Das sagt die Fachjury: Die „Lumi Gaming Drone“ hat eine angenehme Größe für Kinder und ist leicht, aber dennoch stabil. Nachdem die Batterie eingesetzt ist, ist die Drohne startbereit. Mit der kostenlosen App lässt sich die Lumi steuern. Anfänger brauchen ein wenig Übung, um die Drohne zielgerecht fliegen zu lassen. Dann ist es auch möglich, die Tricks zu absolvieren. Dafür wird aber ein geübter Umgang vorausgesetzt. Geeignet für große und relativ leere Räume oder für draußen, allerdings nicht bei starkem Wind. Ab 8 Jahre.

Das sagt die Kinderjury: „Lumi Gaming Drone“ soll den TOMMI gewinnen, weil wir endlich mal selbst eine richtige Drohne steuern durften. Dinge zum Fliegen zu bringen, ist einfach ganz toll. Weil das in einer Bibliothek nicht immer ganz einfach war, spielten wir meistens im Freien vor der Tür. Die Drohne hat lustige Propeller. Sie kann auch ein paar echt schlaue Tricks, und wir spürten den Drang, immer weiter zu spielen, bis wir wirklich alle Tricks auf Lager hatten. Der Backflip ist megageil. Das Navigieren mit der App musste allerdings erstmal erlernt werden, aber LUMI ging auch nach einem Absturz nicht kaputt. Leider ist der Akku immer schnell leer. Es dürften ruhig auch ein paar Tricks mehr sein. Wer mit „Lumi Gaming Drone“ spielt, lächelt die ganze Zeit.

PLATZ 3**Lego WeDo 2.0 (Lego Education)**

Das sagt die Fachjury: Mit „Lego WeDo 2.0“ bauen Kinder im Grundschulalter ihre ersten programmierbaren Maschinen und Roboter. Mithilfe von Sensoren und einem Motor entstehen z.B. Autos, Kräne oder ein Roboterarm. Das klappt auf Anhieb, sowohl nach Bauanleitung oder frei nach Fantasie. Per Tablet-App werden die Maschinen in einer einfachen Block-Programmiersprache programmiert. Lego WeDo 2.0 bietet einen einfachen, spannenden Einstieg in die Welt programmierbarer Maschinen. Das Konzept setzt kaum Grenzen bei den Konstruktionen. Ab 6 Jahre.

TOMMI 2016

Das sagt die Kinderjury: „Lego WeDo 2.0“ soll den TOMMI gewinnen, weil Programmierer ein toller Beruf ist und wir damit spielerisch richtiges Programmieren lernen. Natürlich macht uns das Bauen mit Lego und den vielen Teilen besonders viel Spaß. Wir konnten nach Anleitung loslegen oder eigene Entwürfe frei nach Fantasie bauen. Beim Programmieren mit dem Tablet mussten wir viel tüfteln und logisch denken. Und wenn wir mal nicht weiterkamen, halfen uns lustige Erklärfilme. Die Idee, einen Roboter zu bauen und ihn selbst zu programmieren, fanden wir unglaublich cool. Nach jedem Schritt konnten wir gleich erkennen, ob wir etwas richtig oder falsch gemacht hatten. Wer oft genug ausprobiert, kommt von selbst auf die Lösung. „WeDo 2.0“ könnten wir uns super für die Schule vorstellen.

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule**APP: Tafiti (Loewe Verlag), iOS, Android**

Das sagen die Pädagogen: „Tafiti“ hat die kleinen Spieler schnell begeistert – wer möchte denn nicht eine tolle Geburtstagsparty organisieren? Die Kinder waren schnell und mit großem Eifer dabei, mit Omama und Opapa einen tollen Geburtstagskuchen zu backen. Mit einem Memory, das auch prima mit mehreren Kindern gleichzeitig gespielt werden kann, luden sie viele Freunde ein, suchten im Haus von Mr. Gogo nach Geschenken und halfen dem Elefantenchor beim Einstudieren des Geburtstagsliedes. Immer wieder wurde zwischendrin überprüft und diskutiert, was es sonst noch vorzubereiten gibt.

Insgesamt ist die App recht leicht zu bedienen und kann von Kindern selbstständig genutzt werden. Auch die Erklärungen sind leicht verständlich, und wenn einmal etwas schiefgeht, werden die kleinen Spieler aufgemuntert, es noch einmal zu versuchen. Die Spiele regen unterschiedliche Sinne an und fordern verschiedene Denkprozesse. Die App kann auch zu zweit oder zu dritt gespielt werden und bietet somit abwechslungsreichen Spielspaß für die ganze Familie.