

TOMMI – Deutscher Kindersoftwarepreis 2012 *Die Nominierungen für den Deutschen Kindersoftwarepreis – jetzt auch mit App-Leserpreis*

Nach vielen Testwochen mit magischen Portalen, sprechenden Stiften und diversen Tanzeinlagen mit Sesamstraßenmonstern hat die Fachjury des Deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI ihre Nominierungen jetzt festgelegt (siehe Anhang). Nun müssen in den nächsten Wochen Kinder in 20 Bibliotheken deutschlandweit die jeweils zehn Spiele für Konsole und für PC einer kritischen Prüfung unterziehen. Doch neben dem Sonderpreis „Kindergarten- und Vorschüler“ gibt es noch ein Novum: In diesem Jahr werden erstmalig auch Apps ausgezeichnet, die online von den Lesern von „familie&co“ sowie „spielen und lernen“ getestet und bewertet werden.

Gestatten, die Fachjury 2012

Die Fachjury ist mit renommierten Journalisten und Pädagogen besetzt. Im Einzelnen: Titus Arnu (Süddeutsche Zeitung), Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Medienpädagoge), Martin Eisenlauer (Bild am Sonntag), Thomas Feibel (spielen und lernen), Stephan Freundorfer (freier Journalist), Carsten Görig (Spiegel Online), Moses Grohé (GEE), Steffen Haubner (Hamburger Abendblatt), Lukas Heymann (Stiftung Lesen), Bertram Küster (BILD.DE), Anatol Locker (freier Journalist), Isabel Merino-Jurk (ZDF tivi), Prof. Dr. Helmut Meschenmoser (Medienpädagoge), Kurt Sagatz (Tagesspiegel), Dr. Michael Spehr (FAZ) und Dorothee Wiegand (c't).

In diesen Bibliotheken wird getestet

1. Berlin: Stadtbibliothek Berlin-Lichtenberg/Anna-Seghers-Bibliothek
2. Berlin: Zentral- und Landesbibliothek Berlin/ Haus Amerika-Gedenkbibliothek Kinder- und Jugendbibliothek „Hallescher Komet“
3. Bremen: Stadtbibliothek Bremen
4. Frankfurt: Stadtbücherei Frankfurt am Main
5. Graz (A): Stadtbibliothek Kulturamt Stadt Graz/Österreich
6. Hamburg: Bücherhallen Hamburg/Bücherhalle Alstertal
7. Hannover: Stadtbibliothek Hannover Kinder- und Schulbibliothek
8. Kiel: Stadtbücherei Kiel
9. Landsberg: Stadt- und Schulbibliothek Landsberg
10. Landshut: Stadtbücherei Landshut
11. Leverkusen: Stadtbibliothek Leverkusen
12. Lörrach: Stadtbibliothek Lörrach
13. München: Münchner Stadtbibliothek
14. Neuenhagen: Gemeindebibliothek Neuenhagen



TOMMI 2012

15. Neukirchen-Vluyn: Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn
16. Regensburg: Stadtbücherei Regensburg
17. Straubing: Stadtbibliothek Straubing
18. Weiden: Regionalbibliothek Weiden
29. Wismar: Stadtbibliothek Wismar
20. Wolfsburg: Stadtbibliothek Wolfsburg

Die Tests mit Kindergartenkindern werden vom Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen durchgeführt.

Neu: Der App-Leserpreis

Auf www.kindersoftwarepreis.de und www.familie.de stehen die von der renommierten Fachjury nominierten Apps bereit, um von den Lesern bis zum 3. Oktober 2012 getestet und bewertet zu werden. Die Sieger-App wird dann auf der Frankfurter Buchmesse (Bildungsforum) zusammen mit den TOMMI-Gewinnern in den Kategorien Computer und Konsolenspiele gekürt.

Save the date: Preisverleihung

Wann: am Freitag, den 12. Oktober, 13:15 Uhr

Wo: Frankfurter Buchmesse, Bildungsforum

Auch 2012 hat die Bundesfamilienministerin Dr. Kristina Schröder die Schirmherrschaft für den TOMMI übernommen.

Herausgeber des Preises

Herausgeber des TOMMI sind der Family Media Verlag Freiburg und das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Unterstützt wird die Auszeichnung 2012 von der Stiftung Lesen, ZDF tivi, der Frankfurter Buchmesse und dem Deutschen Bibliotheksverband e.V. (dbv). 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 mehr als 3000 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:

Die Family Media zählt mit ihren großen Zeitschriften wie familie&co, spielen und lernen und baby&co zu Deutschlands führenden Häusern für Kinder- und Familientitel. Seit Juli 2009 ist der Verleger Christian Medweth, der mit seinem Bruder Michael unter anderem Inhaber der OZ-Verlags-GmbH ist, alleiniger Gesellschafter des Familienzeitschriftenverlags in Freiburg im Breisgau. Heute stützt sich die Family Media auf drei Säulen: den Buchverlag Velber, die Kinder-, Familien-, Eltern- und Fachzeitschriften und ihr großes Onlineangebot. Die Family Media agiert mit Kompetenz der MEDIA GROUP MEDWETH.

TOMMI 2012**Die Nominierten im Detail:****KATEGORIE KONSOLENSPIELE****3DS: Super Mario 3D Land (Nintendo)**

Beweglicher Klemmner: „Super Mario 3D Land“ ist nicht nur ein packendes und abwechslungsreiches Jump'n'Run, sondern auch einer der wenigen Titel, der die stereoskopischen Fähigkeiten des 3DS nicht nur als grafisches Gimmick nutzt. Diverse Schauplätze tricksen einen mit optischen Täuschungen aus und nutzen die räumliche Darstellung auf spielerisch sinnvolle Weise. Es gibt einfach wunderbar viel zu entdecken, zu sammeln und zu bestehen.

Xbox: Lego Batman 2 DS Super Heroes (Warner Bros.)

Klötze statt klotzen: Die Lego-Version von Gotham City ist wunderbarerweise frei begehbar und prall gefüllt mit versteckten Inhalten. Gespielt wird mit Batman, Superman und Dutzenden weiteren Comic-Helden. Klasse: Das Game ist so ausgelegt, dass auch im Zweiermodus keiner der beiden Spieler überverteilt wird. Das bekannte Spielprinzip aus gemeinschaftlichem Sammeln, Erkunden und Knobeln wirkt durch wenige kluge Neuerungen erstaunlich frisch.

Xbox, Wii (u.a.) Skylander (Activision)

Echt & virtuell: Der Mix aus echten Spielfiguren und Videospiel funktioniert ausgezeichnet. Bei Kindern ab zehn Jahren sind die Skylanders ein Hit. Zum einen identifizieren sie sich mit den Sammelfiguren zum Anfassen stärker, zum anderen macht es einfach Spaß, zu zweit gegen den bösen Chaos zu bestehen. Zwar steht hier Action im Vordergrund, aber es ist auch immer wieder Kooperation gefragt, wenn zum Beispiel Labyrinth aus beweglichen Klötzen überwunden werden müssen.

3DS: Super Mario Bros. 2

Alles Gold, was glänzt: Mario sammelt so viele Goldmünzen wie noch nie zuvor. Wer schnappt sich die meisten? Per Online-Anbindung (Street Pass) können Freunde ihre Erfolge miteinander vergleichen. Am meisten Spaß macht es aber wieder gemeinsam durch die spaßigen Level zu turnen. Mal helfend, weil bestimmte Aufgaben nur zu zweit gemeistert werden können, mal im Wettstreit um die besten Boni. Durch den Goldtausch gibt es auch besonders viele Extraleben.

Xbox/Kinect: Es war einmal ein Monster (Warner Bros.)

Kekse, Monster und mehr: Endlich ein Kinect-Game, das richtig gut funktioniert. Die Spiele sind schön abwechslungsreich und vor allem zu zweit richtig lustig. Da macht es wirklich Spaß, sich hampelnd zum Krümelmonster zu machen: Mit den Armen wedeln, um zu fliegen, wild auf Trommeln schlagen oder Posen nachahmen, die ein Monster aus dem Wald vormacht. Und die etwas Größeren freuen sich, dass ab und an der schräge Humor von Meister Tim Schafer aufblitzt.

3DS: Rhythm Thief und der Schatz des Kaisers (Sega)

Tanz den Detektiv: Tanzen ohne sich zu bewegen mag zwar komisch sein, aber dieses Spiel ist trotzdem super. Eine mit sehr schönen und aufwändigen Zwischensequenzen erzählte Geschichte führt durch rhythmusbasierte Minispiele. Die Idee ist zwar nicht ganz neu, aber sehr gut und kindgerecht umgesetzt. Die Spiele sind abwechslungsreich und werden ganz unterschiedlich gesteuert. Das erfordert einiges an Geschick und Taktgefühl, ohne zu schwer zu sein.

TOMMI 2012**3DS: New Art Academy (Nintendo)**

Malen ohne kleckern: „New Art Academy“ ist grandios. Der Vorgänger war ja schon sehr gut, aber diese Version kommt noch näher an eine echte Mal- und Zeichenschule heran. Schritt für Schritt werden Kinder an das Gestalten geführt. Dass sie Farben nicht nur auf der Palette, sondern auch im Bild mischen können – wie auch bei Ölfarben üblich – macht das Malen einfacher, weil es sich immer wieder nachbessern lässt. Endlich werden auch die Bilder auf der SD-Karte gespeichert und am PC angesehen.

DS: Prof. Layton und der Ruf des Phantoms (Nintendo)

Neues vom Meister: Ein Spielkonzept, das nicht totzukriegen ist. Professor Layton und seine Begleiter rätseln sich durch einen Zeichentrickfilm, der eine herrlich altmodische Atmosphäre hat. Und obwohl die Riddles fast nie etwas mit der Geschichte zu tun haben und wahllos einem Knobelheft entfallen zu sein scheinen, packt einen das Spiel und kein Kind möchte wieder aufhören. „Nur noch eine Kopfnuss knacken“ führt unweigerlich zu einer weiteren Stunde Denkspaß.

Wii: Stunt Flyer – Heroes of the Sky (Purple Hills)

Nur fliegen ist schöner: „Stunt Flyer“ mag einen unspektakulären Eindruck machen – mit der sympathisch-simplen Flugsimulation haben aber nicht nur Kinder ihren Spaß. Die Bedienung ist himmel-schreiend einfach, der Schauplatz weitläufig und dennoch übersichtlich. Die 40 Missionen bieten mit Aufgaben wie Rennen oder Warentransport genug Abwechslung für eine ausgiebige Beschäftigung. Erfreulich dass auch noch zum günstigen Preis ein spezieller „Flight Controller“ beiliegt.

DS: Harvest Moon – Die Geschichte zweier Städte (Koch Media)

Bauer sucht Spiel: Auch auf dem 3DS ist „Harvest Moon“ eine vergnügliche Farm-, Lebens- und Liebes-simulation, die mit fröhlicher Grafik, interessanten Charakteren und viel Abwechslung glänzt. Die Wahl für eine der beiden Städte wirkt sich grundlegend auf die spätere Beschäftigung aus: In Bluebell wird Viehzucht betrieben, in Konohana Gemüse und Obst angebaut. Dabei fordert die Parallelwelt viel Sorgfalt beim Felder bestellen, Kochen oder der Familiengründung.

KATEGORIE PC**PC: Port Royale (Kalypso)**

Piraten voraus: „Wirtschaftssimulation“ hört sich erstmal so unterhaltsam an wie ein Zahnarztbesuch. Aber „Port Royale“ ist ein liebevoll gestaltetes Spiel, in dem der Spieler wohlhabend, einflussreich und beliebt werden kann. Es macht großen Spaß, mit anderen Städten Handel zu treiben, Waren zu verladen, zu feilschen und ein Handelsimperium aufzubauen. In den höheren Schwierigkeitsgraden wird der Tiefgang des Spiels deutlich.

PC: Deponia (Daedalic)

Schöner Schrott: Pfliffiges Adventurespiel auf einer Mülldeponie. Rufus versucht immer wieder, aus seinem Heimatdorf zu entkommen. Dafür baut er die seltsamsten Maschinen, um in die fliegende Stadt Elysium zu kommen. Eines Tages fällt ihm dabei die hübsche Goal in die Arme, und dann kommt es erst recht auf Kombinationsgabe und Improvisationstalent an. Ein klassisches Point&Click-Adventure mit Spielspaßgarantie.

PC & Mac: Vom fehlenden Fisch (Kunsthalle Bremen)

Von wegen langweilig: Bei diesem interaktiven Museumsabenteuer angeln Kinder in einer Landschaft von Otto Modersohn und hören in Max Liebermanns berühmter Papageienallee dem Geplapper der

TOMMI 2012

Vögel zu. So tauchen sie tief in die Szenen aus Werken der Bremer Kunsthalle ein und üben sich darin, auch beim zweiten und dritten Anschauen genau hinzusehen. Das lehrreichste Spiel des Jahres und gut für den Kunstunterricht einsetzbar.

PC & Mac: Skylanders (Activision)

Haptisch nicht so: Das Abenteuer des Drachen Spyro und seiner Freunde kombiniert auf sehr gelungene Weise die virtuelle Welt des Computerspiels mit der farbenfrohen Welt ganz realer Spielfiguren, die auf ein angeschlossenes Portal gestellt werden. Die verschiedenen Figuren besitzen dabei auch unterschiedliche Stärken und Fähigkeiten. Die Handlung ist spannend, aber nicht bedrohlich. Geschicklichkeit ist genauso gefragt wie Köpfchen.

WWW: TrickKino (Kids Interactive)

Trickfilmspaß für alle: Die Internetseite trickkino.de ist eine umfangreiche Plattform mit Wissenwertem rund um den Trickfilm. Ein eigenes Trickfilm-Tool mit Zeichen-, Animations- und Tonstudio zum Selbsterstellen kann kostenlos heruntergeladen und eigene Werke präsentiert werden. Fördert die Kreativität, vermittelt Wissen nebenbei und bestärkt die Partizipation, indem die Ergebnisse mit anderen Kindern geteilt werden.

PC: Lost Souls – Enchanted Party (Purple Hills)

Vom Suchen & Finden: Das nicht mehr ganz taufrische Genre des Wimmelbildspiels wird in diesem Rätselgrusical überraschend vielschichtig und fantasievoll umgesetzt, sodass die statischen Bilder zum Leben erwachen und in die Story mit hineinziehen. Kleine Knocheien wechseln sich mit dem Suchen und Finden in wunderschön gestalteten Szenen ab. Ein extra leichterer Schwierigkeitsgrad hilft jüngeren Spielern geschickt weiter, ohne gleich die Spannung zu verderben.

TING: Der Kinder Brockhaus (wissenmedia in der inmediaONE)

Quiz dich schlau: Eine spannende Art das eigene Wissen auf die Probe zu stellen. Alleine, mit Freunden oder den Eltern. Der Stift liefert die korrekte Antwort. Ja, so könnte es hoffentlich in diesen wikipedaisierten Zeiten doch noch funktionieren, dem ehrwürdigen Brockhaus auch im 21. Jahrhundert einen Platz zu sichern. Der TING-Stift ist mehr als eine Lesehilfe, die elektronische Verlängerung des Buchwissens ist auch noch äußerst unterhaltsam.

PC & Mac: Die Sims – einfach tierisch (EA)

Tierisch menschliche Simulation: Kaum ein Spiel ist bei Kindern so beliebt wie die SIMS. Überraschenderweise war bei der berühmten Lebenssimulation ja in Sachen Haustiere nicht gerade viel los. Hunde und Katzen führten darin ein eher blasses Leben im Hintergrund. Doch damit ist jetzt Schluss: Ob selbstgezogene Mischlingswelpen, elegante Springpferde oder exotische Reptilien – die Tiere bringen auf jeden Fall frischen Wind in den Spiele-Klassiker.

TipToi: Das versunkene Logik-Land (Ravensburger)

Orange Submarine: In diesem interaktiven Brettspielabenteuer knacken Kinder Codes, verändern Töne und addieren blitzschnell im Kopf. Wo genau sich die Aufgaben verbergen, lässt sich nur mit dem U-Boot herausfinden. Der Hörstift gluckert und blubbert, während die Kinder zur Erkundungsfahrt abtauchen. So entsteht die Illusion eines echten Abenteuers unter Wasser. Garantiertes Spaß für Einzelspieler oder bis zu vier U-Boot-Kapitäne.

TING: Komm mit, wie reisen zu Mozart (arsEdition)

Kleine Stiftmusik: Eine magische Zeitreise versetzt Kinder in das Jahr 1761. In Salzburg freunden sie sich mit dem kleinen Wolfgang an, der später ein berühmter Komponist wird. Von den bekanntesten

TOMMI 2012

seiner Werke gibt es im Laufe der Geschichte immer wieder schöne Kostproben zu hören. Der Hörstift ist dabei mehr als nur Vorleser, er lässt eine vergangene Zeit so lebendig werden, dass sie für Kinder von heute verständlich und vorstellbar wird.

KATEGORIE SONDERPREIS KINDERGARTEN & VORSCHULE**PC & Mac: Fragenbär – Pass auf! (Spielend Lernen Verlag)**

„Pass auf!“ fördert nicht nur die Konzentrationsfähigkeit, sondern schult dabei auch die Merkfähigkeit, das Textverständnis und logisches Denken. Eigenständig entscheiden die Kinder, welche Aufgaben sie lösen möchten. So lernen sie auch ihre individuellen Stärken auszunutzen, um zum Ziel zu gelangen. Bemerkenswert ist auch, dass das PC-Spiel sowohl für auditive als auch für visuelle Lerntypen geeignet ist.

APP: Aschenputtel (Carlsen)

Diese App schult nicht nur das Lesen. Sie erfordert auch, dass das kindliche Publikum gut zuhört, um die Geschichte zu verstehen. Außerdem lernen die Kinder spielerisch Arbeitsaufträge zu verstehen, anzunehmen und umzusetzen. Daneben werden auch die feinmotorischen Fähigkeiten der kleinen Entdecker verbessert, indem sie die Aufgaben durch Berühren des iPads lösen müssen.

TING: Das Bauernhof-Rätsel (arsEdition)

Mit dem „Hörstift“ TING können viele verschiedene kleine Rätsel- und Ratespiele rund um das Thema Bauernhof gespielt werden. Das Spiel schult neben der Feinmotorik die auditive Wahrnehmung. Denn nur durch genaues Zuhören kann die Aufgabenstellung verstanden und das Rätsel gelöst werden. Selbst wenn Kinder bei einem Rätsel eine falsche Antwort geben, bekommen sie erklärt, was sie falsch gemacht haben.

XBOX 360 Kinect: Es war einmal ein Monster... (Warner Bros.)

Mit Elmo und dem Krümelmonster gehen Kinder auf eine interaktive Reise, um eine Geburtstagsparty organisieren. Durch den Kinect-Sensor werden Reaktionsfähigkeit, Sensibilität, Motorik und die Hand-Augen-Koordination der Kinder beim Spielen mit den Sesamstraßenmonstern geschult. Im Mehrspielermodus lernen Kinder sich abzuwechseln, aufeinander zu achten und miteinander zu kommunizieren.

KATEGORIE APPS**Wo ist mein Wasser (Disney)**

Dusche später, Alligator: In diesem Strategiespiel sitzt Alligator Swampy tief in der Kanalisation. Er möchte baden, doch andere Alligatoren stoppen seinen Wasserzulauf. Per Wischtechnik spielen die Kinder die Bahn des Wassers bis zur Wasserleitung frei. Aber Achtung, hier lauern Algen, giftiger Schleim und Fallen. Gesammelte Enten schalten neue Bonuslevel frei. Ein grafisch hochwertiges, witziges, anspruchsvolles und wunderbar ansteckendes Spiel ohne Altersbegrenzung! Hervorragend! 0,79 Euro, <http://itunes.apple.com/de/app/wo-ist-mein-wasser/id449735650?mt=8>

Aschenputtel (Carlsen)

Für Schufte schufften: Wer hätte früher nicht gerne Aschenputtel geholfen? In dem liebevoll gestalteten Bilderbuch legen Kinder jetzt selbst Hand an. Ob Küche aufräumen, die bösen Stiefschwestern einkleiden oder die Musik für die Party des Prinzen auswählen – die Kinder sind im wahrsten Sinne des Wortes „mittendrin“. Durch intuitive Bedienung und den Vorlesemodus haben kleine und große Bilder

TOMMI 2012

buchgucker ihre Freude daran. Eine schöne Kombination aus Bilderbuch und interaktivem Spiel. Perfekt! 3,99 Euro, <http://itunes.apple.com/de/app/aschenputtel/id478294571?mt=8>

Emil und Pauline in der Höhle (USM)

Lernen, üben, konzentrieren: Der gemütliche Brumbär Emil und die optimistische Pinguin-Dame Pauline führen durch eine Höhle voller witziger Zahlenübungen, bei denen auch ohne aufwändige Korrekturen am Ende alles richtig gelöst wird, weil es gar nicht anders geht. Wie schön, dass der Hersteller die bewährte Lernspiel-Serie nicht einfach 1:1 aufs Touchgerät übertragen, sondern eine App entwickelt hat, die technische Besonderheiten dieser Hardware geschickt nutzt. Sehr empfehlenswert! 3,99 Euro, <http://itunes.apple.com/de/app/emil-pauline-hohle/id542661591?mt=8>

LIFE OF GEORGE (Lego)

Schau, bau, wem: Die Ferienbilder aus Georges Fotoalbum mit echten Lego-Steinen nachzubauen und dann mit dem Gerät abzuscannen, erweist sich in der Praxis als noch lustiger als erwartet. Das Zusammensetzen der Steine erfordert Denkvermögen und geschickte Finger, und dann läuft da auch noch die Zeit. Wer genug von der einfach aber ausreichend in Szene gesetzten Geschichte um George hat, kann auch selbst Vorlagen erstellen und anderen Spielern präsentieren. Ein echtes Lieblingsspiel! App kostenlos, Legokiste ca. 35 Euro. <http://itunes.apple.com/de/app/lego-life-of-george/id463288121?mt=8>

Wer war's? (Ravensburger Digital)

Aus Brett wird Tablet: Reiner Knizia schuf ein raffiniertes Merk- und Kombinierspiel im Stil von Cluedo. Ein Dieb muss enttarnt werden. Die Brettspielvorlage ist nun ein interaktives Spielfeld mit sprechenden Tieren und einem herumflitzenden Geist. Der Computer wertet die Spielumgebung auf und bietet ein schönes Interface, nimmt den Spielern vom Denk- und Merk-Part zum Glück aber nichts ab. Wenn es allein zu langweilig ist, kommt das in einer größeren Runde besonders gut an. Super. <http://itunes.apple.com/de/app/id524333251>

Meine erste App – Fahrzeuge (appmedia)

Für die Jüngsten: Nicht sehr aufregend, aber sehr souverän kommt dieses Spiel für Kinder im Vorschulalter herüber. Bereits kleinere Kinder dürfen sich an unterschiedlich schwere Puzzle-Herausforderungen wagen oder lustige Automobilteile zusammensetzen. Für die Älteren bleibt dann immer zusätzlich das vertrackte Balance-Kugelspiel mit der Belohnungsanimation. Überschaubarer, aber gezielter Anspruch, der gerade Kindergartenkindern gerecht wird, ohne zu überfordern. Klug. 1,59 Euro, <http://itunes.apple.com/de/app/meine-1.-app/id473050595?l=de>

Bridge Constructor

Mut zur Brücke: In „Bridge Constructor“ dürfen sich kleine und große Ingenieure die Zähne an der hohen Kunst der Baustatik ausbeißen. Die Konstruktion tragfähiger Brücken scheint zunächst simpel, wird aber schon nach einigen Levels ein zeit- und gripsaufwändiges Unterfangen. Nicht nur die Breite der zu überbrückenden Lücken in der Landschaft fordert den Spieler heraus, auch das Budget will gewahrt werden. Besonderer Nevenkitzel: Wenn dann Autos über die Brücke fahren. Knifflig. Free Version oder Vollversion 1,59 Euro <http://itunes.apple.com/de/app/bridge-constructor/id503190232?mt=8>

TOMMI 2012**Pushy (Mühlacker)**

Denkspiel: Um immer wieder neue Labyrinth zu meistern, muss Pushy Kisten schieben, Kugeln rollen, Schalter drücken. Die Idee ist zwar alles andere als neu, aber die Umsetzung so gelungen, dass das Ergebnis überzeugt. Grafisch präsentiert sich das Spiel klar und ansprechend, technisch ist es bis zum Labyrinth-Editor sehr sorgfältig gestaltet. Von Level zu Level steigen Pushys Fähigkeiten, so kann er zum Beispiel auf besonderen Feldern von einem Raum zum nächsten gelangen und die Strecke damit abkürzen. Vorsicht Suchfaktor! 0,79 Euro, <http://itunes.apple.com/de/app/pushy/id322110989?mt=8>

Der kleine Pirat (Oetinger)

Lieber entern als kentern: „Der kleine Pirat“ ist eine einfallsreiche und lohnenswerte interaktive Umsetzung eines Kinderbuchs. Die Geschichte des kleinen Piraten, der irgendwann des Enterns und Räubers müde wird, hat einen hervorragenden Sprecher. Die Bilderbuchseiten sind sparsam genug interaktiv, um die Vorlage nicht zu verfälschen und von der eigentlichen Geschichte abzulenken. Damit der kleine Leser trotzdem was zu tun bekommt, sind alle paar Seiten pfiffige Minispiele eingestreut. Toll. 3,99 Euro, <http://itunes.apple.com/de/app/der-kleine-pirat-kirsten-boie/id487678288?mt=8>

Die Wimmelburg (Wolkenlenker)

Genau hinsehen: Gelungene Umsetzung der riesigen Wimmelbild-Kinderbücher, die es früher gab. Auffallend schön ist der Stil der Zeichnung. Aber auch die Animationen und Such-Minispiele, die im Bild aktiviert werden, sind richtig gut gemacht und sehen auch noch witzig aus. Da keine richtige Geschichte erzählt wird, bleibt mehr Raum für eigene Vorstellungen und Ideen. Manchmal sind gerade die einfachen Dinge gut. Eine tolle App, die lange begeistern kann. Preisverdächtig. 0,79 Euro, <http://itunes.apple.com/de/app/wimmelburg/id509537638?mt=8>

Bildmaterial zu den jeweiligen Packshots liegt vor und kann jederzeit hochauflösend unter der unten angegebenen Kontaktadresse angefordert werden.

Pressekontakt:

Insa Schult, Leitung Unternehmenskommunikation

Media Group Medweth GmbH

Office Munich: Leonrodstraße 52, 80636 München/Germany

Phone +49 89 69749-276; Fax +49 89 69749-152

E-Mail i.schult@mg-medweth.de