

DIE TOMMINIERUNGEN ZUM KINDERSOFTWAREPREIS TOMMI 2016 STEHEN FEST

Wenn kleine Monster aus Bilderbüchern springen, Drohnen nervös an der Zimmerdecke surren und Trucks mit Highspeed über Pisten donnern, dann schlägt die Stunde der Tester: Entsprechend haben Journalisten, Pädagogen und Wissenschaftler als Fachjury des Kindersoftwarepreises TOMMI in den letzten Wochen rastlos gespielt und geprüft. Nun stehen die „TOMMINIERUNGEN“ für 2016 fest. Auch beim 15. TOMMI haben wieder die Kinder in knapp 20 Bibliotheken das letzte Wort. Der Preis steht unter der Schirmherrschaft der Bundesfamilienministerin Manuela Schwesig.

Save the date: Preisverleihung 2016

Wann: Freitag, der 21. Oktober, 13 Uhr

Wo: Frankfurter Buchmesse, Kids Stage, Halle 3.0 K 139.

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), Kathrin Eichberg (Stadtbücherei Kiel), Martin Eisenlauer (Bild am Sonntag), Julia Fastner (klick-tipps.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 testet 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:



TOMMI 2016

	— 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 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).

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.

DIE TOMMINIERTEN 2016

TOMMI 2016**KONSOLE****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

Wii U: Minecraft Wii U Edition (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Minecraft ist und bleibt eine der besten, kreativsten und motivierendsten interaktiven Beschäftigungen für junge Gamer. Auch auf der Wii U fesselt das ebenso simple wie geniale Klötzchenspiel – ganz egal, ob vor dem Fernseher oder auf dem Gamepad. Neben klassischen Modi und Grafikpaketen bietet die Wii U Edition von Minecraft exklusiv das „Super Mario Mash-Up Pack“, mit dem sich individuelle Welten im Mario-Look erschaffen lassen – so genießen die Spieler zwei der populärsten Videospielduniversen gleichzeitig.

Ab 8 Jahre

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

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

3DS: Yo-Kai Watch (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Klingt nach Pokémon: Als Junge oder Mädchen zieht der Spieler in eine typisch japanische Welt, um zahlreiche Yo-Kai zu fangen und zu Freunden zu machen. Dabei werden taktische Kämpfe ausgetragen, die die jungen Spieler nicht überfordern – der Fokus des Spiels liegt auf dem Erkunden der Welt und seiner Bewohner, in farbenfrohen und anmutigen Kulissen dürfen wunderbar viele Aufgaben erledigt werden. Yo-Kai Watch ist motivierend und grundsympathisch – ein Gute-Laune-Spiel mit bewährter Sammelkomponente.

Ab 8 Jahre.

Alle Konsolen: Guitar Hero Live (Activision)

Das sagt die Fachjury: Im Gegensatz zur Guitar Hero Standardversion ist diese Variante komplett um einen Live-Auftritt angelegt. Publikum und Bandmitglieder passen sich dem eigenen

TOMMI 2016

Spielverhalten an – es wird gejubelt oder gebuht. Der Controller und seine Bedienung kommen einer echten Gitarre immer näher und die sichere Handhabung braucht etwas Übung. Dabei hilft allerdings ein Tutorial und der rockige Soundtrack sorgt dafür, dass so schnell keine Langeweile aufkommt. In diesem Sinne: Rock on!

Ab 8 Jahre

APPS**Cloud Chasers (Blindflug), iOS, Android**

Das sagt die Fachjury: Cloud Chasers ist eine ungewöhnliche App mit einer ernsten Hintergrundgeschichte. Vater und Tochter müssen als Team Wüstenlandschaften durchqueren, um dabei im Flugmodus Wasser aus Wolken zu extrahieren oder auf dem Boden nach Schätzen zu suchen. Der Moduswechsel ist spannend, die Flugsteuerung knifflig und die App sehr anspruchsvoll. Gefordert ist nicht nur Spieltalent, sondern auch strategisches Denken. All das in einer grafisch wunderschönen Wolken- und Wüstenwelt. Ein wirklich gelungenes Spiel.

Ab 10 Jahre

Die Müll AG (Bunny and Gnome), iOS, Android

Das sagt die Fachjury: Die Müll AG führt Kinder einfach und verständlich in die Eigenheiten der Mülltrennung ein. Sie lernen, wieso welcher Müll in welche Tonne gehört, und erfahren, was geschieht, wenn Müll falsch sortiert wird. Die App funktioniert ohne erhobenen Zeigefinger und zeigt, dass Mülltrennung Spaß macht. Kinder erkennen schnell die Wichtigkeit der Thematik. Die Figuren sind witzig und stimmig gestaltet. Die App beinhaltet keinerlei störende Verlinkungen und kommt ohne Werbung oder In-App-Käufe aus.

Ab 7 Jahre

Fiethe Mathe (Ahoiii) iOS, Android

Das sagt die Fachjury: Kinder bekommen hier einen intuitiven Zugang zur Mathematik. Die Grafik im bekannten Fiete-Design ist hübsch und lenkt Kinder nicht vom Lernen ab. Das Spielprinzip ist einfach: Man teilt und verbindet Klötze und lustige Tiere, stapelt sie auf Booten und lernt so spielerisch den Umgang mit Zahlen und Rechenmethoden. Gut: Die einführende Erklärung kommt ohne Worte aus. Langer Lernspaß ist durch sieben verschiedene Kategorien à 20 Level garantiert. Da die App keine Verlinkungen oder Werbung enthält, ist sie für Kinder sicher.

Ab 5 Jahre

Lauras Stern – Sprachen lernen (Rothkirch Cartoon-Film), iOS, Android

Das sagt die Fachjury: Die App bietet Minispiele, Kreativangebote und die Möglichkeit, Sprachen zu lernen. In Erinnerungsspielen sollen Gegenstände wieder korrekt abgelegt werden. In anderen Spielen gilt es, Objekte durch Antippen zu suchen. Es lässt sich die ganze Zeit einfach die Sprache wechseln – so spielen die Kinder nochmals auf Englisch, Spanisch oder Französisch. Zudem malen die Kinder Bilder oder gestalten Postkarten und Einladungen. Die Grafik orientiert sich an den Laura-Filmen. Solide.

Ab 5 Jahre.

ExplorArt Klee – Paul Klees Kunst, für Kinder (Lapisly) iOS

Das sagt die Fachjury: Eine optisch wunderschön gestaltete und kreativ umgesetzte App, die Kinder spielerisch auf Grundlage von Paul Klees Bildern in geheimnisvolle Kunst-Welten führt und ihre Fantasie beflügelt. Während sie eine niedliche Katze durch das Spiel, dürfen die Kinder eine Menge ausprobieren: Klees Werke lassen sich neu erschaffen oder mit Musik hörbar

TOMMI 2016

machen. Eine schöne Idee! Durch vollständige Vertonung ist die App auch schon von jüngeren Kindern zu bedienen. Keine störenden Verlinkungen.

Ab 6 Jahren

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

Max und die Geheimformel (Tivola), iOS, Android

Das sagt die Fachjury: Der Hund Max wird von seinem Onkel gebeten, die geheime Zahlenformel in seinem Haus zu suchen. Das komplette Haus des Onkels ist bunt und verrückt gestaltet. Fast alles lässt sich antippen und reagiert darauf. Zudem werden Zahlen gefunden und gelernt. Die Figuren sind einfach gezeichnet und simpel animiert, dafür wurde ihnen aber mit viel Liebe zum Detail Leben eingehaucht. Die Bedienung funktioniert einfach und intuitiv. Der CD-ROM-Klassiker als App.

Ab 4 Jahren

Ubongo (USM), iOS, Android

Das sagt die Fachjury: Ziel ist es, bestimmte Formen in einem vorgegebenen Gesamtbild zusammenzuführen. Das Prinzip erinnert an das Legespiel Tangram. Zu Anfang bekommen Kinder eine Einführung in die Steuerung, die sich nach Belieben wiederholen lässt. Durch die verschiedenen Modi wird es nicht zu schnell 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 Jahren

Lana und Tom (Simone Rus), iOS, Android

Das sagt die Fachjury: Der Spieler begleitet die sympathischen Kindercharaktere Lana oder wahlweise Tom bei ihrer Fantasiereise durch die Welt der Berufe. Ein schönes Thema für eine Kinder-App! Sparsame Animationen lenken nicht von der Geschichte ab, sondern unterstützen sie behutsam. Die Bedienung ist einfach und kindgerecht. Die App ist vollständig vertont und funktioniert ohne Lesekenntnisse. Sie ist kostenlos und verzichtet auf ausgehende Links oder sonstige Verknüpfungen – das macht sie für Kinder sehr sicher.

Ab 5 Jahre

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 überkommt, hat die Verbrecherjagd großen Unterhaltungswert.

Ab 6 Jahre

TOMMI 2016**PC****PC & Mac: Nelly Cootalot – The Fowl Street (Application Systems Heidelberg)**

Das sagt die Fachjury: Ein überaus lustiges Piratenabenteuer mit der selbstbewussten und unerschrockenen Protagonistin Nelly Cootalot. Die einfache Navigation und eine stimmige, nicht zu aufwendige Grafik machen das Spiel zu einem angenehmen und entspannten Erlebnis. Trotzdem wird auch das logische Denkvermögen gefordert, da Nelly viele knifflige Rätsel lösen muss. Bei manchen Aufgaben müssen Kinder tatsächlich wie ein echter Pirat denken und die Gegenspieler austricksen. Ein Super-Spiel.

Ab 8 Jahre

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

Mousecraft (Avanquest)

Das sagt die Fachjury: Ein Labyrinthspiel, das mit immer schwierigeren Leveln das logische Denken fordert und fördert. Es besticht durch konsistente und ansprechende Grafik und 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

PC & Mac: Die Drei ??? Und der Riesenkrake (USM)

Das sagt die Fachjury: Ein Detektivabenteuer mit einer großen Menge verschiedener Rätsel. Für Fans der „Drei ???“-Reihe sowieso fast schon ein „Muss“. Für alle anderen ein interessantes Abenteuer, das die grauen Zellen in Schwung bringt. Die Grafik ist sehr schön und funktional, es könnte ein paar mehr animierte Elemente geben. Such- und Kombinationsspiele fordern das logische Denken ziemlich gut, aber es gibt keine „unmöglichen“ Aufgaben, sodass man recht zügig die Aufgaben erledigen und zum nächsten Kapitel voranschreiten kann. Für Schlauköpfe.

Ab 8 Jahre

Web: www.skatinsel.de und www.skatinsel.academy (Daniel Schäfer)

Das sagt die Fachjury: Der Deutsche Skatbund klagt seit Jahren über Mitgliederschwund. YU-GI-OH! und andere Trading-Card-Games stehlen dem vermeintlich langweiligen Klassiker die Schau. Dass Skat keineswegs langweilig ist – und auch nicht viel komplizierter als die Sammelkarten-Konkurrenz – beweist diese wunderbar gemachte Webseite, die einem das Kartenspiel Schritt für Schritt mit viel Humor und pädagogischem Geschick näherbringt. Statt verstaubter Stammtischweisheiten werden einem die Regeln hier eingängig und nicht zuletzt mithilfe der liebevollen Grafik beigebracht. Skat ist Kultur.

Ab 8 Jahre

TOMMI 2016**Obliteracers (Deck 13)**

Das sagt die Fachjury: Dieses Rennspiel für Mehrspieler wird in verschiedenen Spielmodi bestritten. Die Runden sind kurz und das Spielgeschehen läuft hektisch ab. Die Steuerung erfordert Übung, um im rasanten Rennen zu bestehen. Die lustigen Items wie Schutzschild oder Rakete können genutzt werden, um Feinde abzuschießen, zu behindern oder sich einen Vorteil zu verschaffen. Geschick ist alles.

Ab 8 Jahre

Web: www.archiraum.de (raum122 UG)

Das sagt die Fachjury: Dieser Architektur-Webseite ist sofort anzumerken, dass hier viel Herzblut und Liebe eingeflossen ist. Es macht Spaß, die interaktive Karte zu erkunden, und ehe man sich's versieht, haben Kinder etwas über die Geschichte und Bedeutung der menschlichen Behausungen gelernt. Die Mischung aus Info, Knobeleyen und Quiz-Einlagen ist genau richtig, sodass Kinder immer wieder etwas Neues anklicken, um zu sehen, was sich dahinter wieder verbergen mag. So wird Besuchern der Seite Architektur ganz nebenbei nahegebracht.

Ab 7 Jahre

Heaven's Hope (EuroVideo)

Das sagt die Fachjury: Ein waschechter Engel stürzt auf unsere Erde, sucht fortan seinen Heiligenschein und will nur eines: wieder in den Himmel zurück. Das ist die originelle Story dieses Rätselspiels. Die detailverliebte Grafik lebt von ihrem etwas düsteren, aber nie bedrohlichen Charme, der mit viel Wortwitz und schrägem Humor konterkariert wird – daran haben auch Erwachsene ihren Spaß. Ein weiterer Beweis, dass Rätselspiele immer noch ein gewinnbringender und unterhaltsamer Zeitvertreib sind. Stundenlanges Knobeln garantiert.

Ab 10 Jahre

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

NBA 2K16 (2K)

Das sagt die Fachjury: Die ausgefeiltste und tiefeschürfendste Basketball-Simulation, die es gibt. Von Aufstellung und Taktik bis hin zu einzelnen Spielzügen und spektakulären Dunks werden Kinder konkret und aktiv in die Basics des Sports eingeführt. Dank des umfangreichen Tutorials und der diversen Trainings-Modi bekommen selbst blutige Anfänger eine echte Chance. Das Spielsystem ist relativ schnell zu erlernen, bis zum Champion ist es aber dennoch ein harter und steiniger Weg – ganz wie im richtigen Leben. Klasse. Ab 9 Jahre

Elektronisches Spielzeug**LEGO Education WeDo 2.0 (LEGO Education)**

Das sagt die Fachjury: Mit LEGO Education WeDo 2.0 bauen Kinder im Grundschulalter ihre ersten programmierbaren Maschinen und Roboter. Mithilfe von Sensoren und einem Motor

TOMMI 2016

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 Education WeDo 2.0 bietet einen einfachen, spannenden Einstieg in die Welt programmierbarer Maschinen. Das Konzept setzt kaum Grenzen bei den Konstruktionen. Ab 6 Jahre.

SPACE HAWK (Ravensburger Digital)

Das sagt die Fachjury: Gelungene Symbiose aus analogem Spielzeug und digitaler Welt: Nach dem Herunterladen der App startet das Raumschiff. Erste Missionen führen Kinder behutsam ins Spielkonzept ein. Erklärvideos zeigen kindgerecht Funktionen der App – auf ein Herausführen ins Internet wird so verzichtet. Sehr positiv zu bewerten: Installation und Erstkonfiguration ist laut Spielanleitung Elternsache. Nach dem Herunterladen der App ist zudem keine Verbindung zum Internet mehr nötig. Diese kann zur Sicherheit des Kindes deaktiviert werden. Ab 8 Jahre.

Leyo Conni lernt englisch (Carlsen)

Das sagt die Fachjury: Die App in Verbindung mit dem Buch funktioniert sehr gut. Es gibt Lern- und Prüfphasen und kleine Quiz- und Puzzlespiele, die das Gelernte spielerisch abfragen. Die Sprachqualität ist angenehm, die unterschiedlichen Erwachsenen- und Kinderstimmen sowie die Soundeffekte einfach nur Top. Die Lektionen könnten etwas ausführlicher sein, aber für absolute Sprachanfänger ist das digitale Lernsystem wunderbar geeignet. Schöne Grafiken mit sehr gelungenem Einsatz von Augmented Reality.

Ab 5 Jahre

Ting-Starterset Schule (Tessloff)

Das sagt die Fachjury: Ein guter Einstieg in die immer größer werdende Ting-Welt. In dieser lernt man unter anderem, wie man sich selbst mit einem Thema beschäftigt. In der modernen Medienwelt sind vielen Kindern Bücher ja erst mal zu dröge. Die „belebten“ Ting-Bücher sind da ein guter Weg, solche „Leseverweigerer“ an das Medium Buch heranzuführen. Wichtig ist dabei die richtige Mischung auf Wissensvermittlung und Spaß – und die haben die Ting-Macher mittlerweile sehr souverän drauf.

Ab 5 Jahre

Anki Overdrive Supertrucks (Anki)

Das sagt die Fachjury: Überholmanöver wie im richtigen Leben, futuristische Waffen und automobile 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 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

Lumi Gaming Drone (Wowwee)

Das sagt die Fachjury: Die Lumi Gaming Drohne 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.

Postanschrift: Family Media GmbH & Co. KG · Postfach 5560 · D-79022 Freiburg

Hausanschrift: Family Media GmbH & Co. KG · Konrad-Goldmann-Straße 8 · D-79100 Freiburg

Sitz: Freiburg im Breisgau · Geschäftsführer: Marko Petersen · Eingetragen beim Amtsgericht Freiburg, HRA 50 66 · Steuer-Nr. 06387/50004

TOMMI 2016

Ab 8 Jahre

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule**App: Fiete Mathe (Ahoiii), iOS, Android**

Das sagen die Pädagogen: Rechnen macht Kindern Spaß, wenn man nur den richtigen Weg wählt. Die Macher von „Fiete Mathe“ haben eine interessante Lösung gefunden. Da Kinder erst einmal ein Zahlenverständnis bekommen müssen, teilen sie mit dem Finger Blöcke in die gewünschte Anzahl auf, um sie auf ein Schiff zu verfrachten. Ein sehr guter spielerischer Weg, der mit einfachen Mitteln Kindern mathematisches Denken näherbringt. Die App vermittelt spielerisch ein erstes Verständnis von Zahlen, ohne dass der Spaß dabei verloren geht. Fiete Math bietet einen tollen Einstieg in das Reich der Zahlen und motiviert die jungen Nutzer, sich mit Mathematik zu beschäftigen.

Ting: Was ist was – Komm, wir gehen in die Schule! (Tessloff)

Das sagen die Pädagogen: Das „Was ist Was“-Buch gibt einen guten Einblick in Einschulung. Kinder sehen, welche Vorbereitungen es zu treffen gilt, und sie durchleben den ersten Schultag sowie den Alltag in der Schule. Mit dem Ting-Stift können sich Kinder die Inhalte vorlesen lassen und sich somit alles selbstständig erschließen. Bei Suchspielen und Rätseln ist Konzentration gefragt, wenn es gilt, kleine Details in den Bildern zu erkennen oder Texte den richtigen Bildern zuzuordnen. Mit diesem Buch plus Ting-Stift können Kinder sich ein gutes Bild über den Schulalltag verschaffen und zugleich ihre Sinne und Konzentrationsfähigkeit trainieren.

Augmented Reality: Du bist so schrecklich schön! (Oetinger / Tigerbooks)

Das sagen die Pädagogen: Gregor, das kleine Monster, will wissen, ob es schön ist und fragt Eltern und Freunde. Das Buch ist sehr schön erzählt, liebevoll und ansprechend illustriert. Mit der TigerBooks-App werden die Seiten lebendig und einzelne Charaktere reagieren auf Berührung. Da kann es auch schon einmal passieren, dass ein Monster das Buch verlässt... Die App liest alle Texte vor und Kinder trainieren in Spielen sprachliche Fertigkeiten und visuellen Sinne. Außerdem setzt sich das Buch mit dem sehr wichtigen Thema Aussehen auseinander. Kinder erleben eine spannende, aber auch tiefgründige Geschichte, die interaktiv sehr schön aufbereitet wurde und durch kurze Spiele verschiedene Sinne schult.

APP: Tafiti (Loewe Verlag), iOS, Android

Das sagen die Pädagogen: Erdmännchen Tafiti organisiert für seinen kleinen Bruder Tutu eine große Geburtstagsparty in der Savanne und dafür muss einiges erledigen. Diese App begeistert durch schöne Grafiken und einfache Handhabung. Die einzelnen Spiele sind abwechslungsreich aufbereitet, leicht und intuitiv zu verstehen und fördern ganz unterschiedliche Bereiche. Während der Elefantenchor die auditive Aufmerksamkeit schult, kommt es im Wimmelbild darauf an, ganz genau hinzuschauen und Alltagsgegenstände zu finden und richtig wegzuräumen. Auch Fähigkeiten wie das Zählen oder das Erkennen von Anfangsbuchstaben kurzer Wörter werden geschult.

App: Der kleine Drache Kokosnuss (Random House), iOS, Android

Das sagen die Pädagogen: Der kleine Drache Kokosnuss braucht die Hilfe der kleinen Spieler, sei es bei der Überquerung eines Flusses, beim Zubereiten des Abendessens oder beim Packen wichtiger Sachen für das nächste Abenteuer. Der kleine Drache Kokosnuss ist eine sehr schön gestaltete App, die Kinder vor sehr unterschiedliche Aufgaben stellt. Beim Zubereiten des Essens ist Kreativität, wogegen beim Überqueren des Flusses Konzentration und Ausdauer wichtig sind. Auch Fähigkeiten wie das Reaktions- und Erinnerungsvermögen werden trainiert.

TOMMI 2016

Insgesamt eine schöne und abwechslungsreiche App, die nicht nur viel Spaß bringt, sondern auch die Köpfchen der jungen User fordert.