

## TOMMI – DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS – Die Sieger 2015

„Ein Alltag mit digitalen Medien ist heute für viele Kinder ganz selbstverständlich. Sie sind häufig Expertinnen und Experten im Umgang mit Tablets oder Smartphones. Deswegen finde ich es besonders wichtig, dass sie beim Kindersoftwarepreis TOMMI die Entscheidung über die Preisträger treffen und das letzte Wort haben. Die Preisträger, aber auch die Nominierten, können Kindern und Eltern eine gute Orientierung bei der Auswahl neuer Produkte geben“, sagt Manuela Schwesig, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und Schirmherrin des Deutschen Kindersoftwarepreises. 3599 Kinder haben sich in diesem Jahr in über 20 Öffentlichen Bibliotheken in die Juryarbeit gestürzt, um die Gewinner zu küren: Bei den PC Spielen belegte „Die SIMS4-An die Arbeit“ (Electronic Arts) und bei den Konsolenspielen „Yoshi’s Woolly World (Nintendo) jeweils den ersten Platz. In der Kategorie Elektronisches Spielzeug konnte der app-gesteuerte Roboter MIP (Jazwares) und in der Kategorie Apps „Pony Style Box“ (Fox & Sheep) überzeugen. Den Sonderpreis Kindergarten & Vorschule teilen sich „Knard“ (Minnameier) und „Fiete Choice“ (Ahoiii). „Beim TOMMI üben Kinder partizipativ aktive Medienkritik“, sagt Co-Initiator Thomas Feibel vom Büro für Kindermedien, Berlin, „denn Kinder spielen nun mal anders, wenn sie Spiele prüfen und beurteilen.“

### Trophäen 2015 kommen aus dem 3-D-Drucker

In diesem Jahr gab es ein Novum: Erstmals entstanden die berühmten TOMMI-Trophäen in einem aufwändigen 3-D-Druck-Projekt mit TOMMI-Jury-Kindern aus der Stadtbibliothek Bayreuth RW21 und dem FABLAB Bayreuth e.V. „Gerade als Verlag sind wir besonders stolz drauf“, ergänzt Co-Initiator Marko Petersen, Geschäftsführer der Family Media, „die Öffentlichen Bibliotheken als besonders innovativen Partner beim TOMMI an unserer Seite zu wissen. Diese Maker-Space-Aktion beweist: Es gibt keinen besseren Vermittler gelebter Medienkompetenz.“



Den **Sonderpreis Kindergarten & Vorschule** ermittelten Prof. Dr. Stefan Aufenanger von der Johannes-Gutenberg-Universität in Mainz und seine Mitarbeiter am Institut für Erziehungswissenschaft in Kindertagesstätten. Weitere Partner des Preises sind 2015 das ZDF-Kinder- und Jugendprogramm, die Frankfurter Buchmesse, Google und der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv).



### Fachjury 2015 unter dem Vorsitz von Thomas Feibel (Familie&Co):

Titus Arnu (Süddeutsche Zeitung), Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Universität Mainz), Dr. Jasmin Bastian (Universität Mainz), Prof. Dr. Linda Breitlauch (Hochschule Trier), Martin Eisenlauer (Bild am Sonntag), Stephan Freundorfer (freier Journalist), Luisa Friederich (RW21 Stadtbibliothek Bayreuth), Carsten Görig (Spiegel Online), Moses Grohé (love4games.org), Steffen Haubner (Kölner Stadtanzeiger), Bertram Küster (Bild.de), Anatol Locker (freier Journalist), Dr. Kathrin Mertes (Universität Mainz), Tanja Praschak (ZDF Kinder- und Jugendprogramm), Kurt Sagatz (Tagesspiegel), Prof. Dr. Friederike Siller (Fachhochschule Köln), Dr. Michael Spehr (Frankfurter Allgemeine Zeitung) und Tomke Schubert (Schülerin).



---

**TOMMI 2015**
**In diesen Öffentlichen Bibliotheken testeten die Kinder**

<b>Baden-Württemberg</b>	Stadtbibliothek Lörrach Stadtbücherei Biberach, Medien- und Informationszentrum
<b>Bayern</b>	RW21 – Stadtbibliothek Bayreuth Stadtbücherei Landshut Münchner Stadtbibliothek Am Gasteig Stadtbibliothek Straubing
<b>Berlin</b>	Stadtbibliothek Berlin-Lichtenberg: — Anna-Seghers-Bibliothek — Anton-Saefkow-Bibliothek — Egon-Erwin-Kisch-Bibliothek — Bodo-Uhse-Bibliothek
<b>Brandenburg</b>	Anna-Ditzen-Bibliothek, Neuenhagen Stadt- und Landesbibliothek im Bildungsforum Potsdam
<b>Bremen</b>	Stadtbibliothek Bremen
<b>Hamburg</b>	Bücherhallen Hamburg: Bücherhalle Alstertal
<b>Hessen</b>	Stadtbücherei Frankfurt am Main: Bibliothekszentrum Sachsenhausen
<b>Mecklenburg-Vorpommern</b>	Stadtbibliothek Wismar
<b>Niedersachsen</b>	Stadtbibliothek Hannover Stadtbibliothek Wolfsburg
<b>Nordrhein-Westfalen</b>	Stadtbibliothek Leverkusen Stadtbibliothek Euskirchen
<b>Sachsen</b>	Stadtbibliothek Leipzig
<b>Sachsen-Anhalt</b>	Stadt- und Schulbibliothek Landsberg
<b>Schleswig-Holstein</b>	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 2015 von ZDF Kinder- und Jugendprogramm, der Frankfurter Buchmesse, Google und dem Deutschen Bibliotheksverband e.V. (dbv). Manuela Schwesig, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend ist Schirmherrin des Deutschen Kindersoftwarepreises.

**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 Spieldschungel.
- Der TOMMI setzt sich positiv mit dem Thema Computer- und Konsolenspiele auseinander.
- Der TOMMI bindet jährlich mehrere tausend Kinder in mehr als 20 Bibliotheken 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,

---

**TOMMI 2015**

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 1:**

Siegerehrung anlässlich des Deutschen Kindersoftwarepreises „TOMMI“ 2015 im Rahmen der Frankfurter Buchmesse.

**Bildunterschrift 2:**

Erstmals entstanden die berühmten TOMMI-Trophäen in einem aufwändigen 3-D-Druck-Projekt mit TOMMI-Jury-Kindern aus der Stadtbibliothek Bayreuth RW21 und dem FABLAB Bayreuth e.V.

**Pressekontakt:**

Thomas Feibel - Büro für Kindermedien FEIBEL.DE

Tel: 030/85733030

Fax: 030/85406073

E-Mail: tom@feibel.de

**Die Sieger:****KONSOLE****PLATZ 1****WiiU: Yoshis Woolly World (Nintendo)**

**Das sagt die Fachjury:** Das Äquivalent zu einer Überdosis Zuckerwatte: Jeder weiß, dass zuviel nicht gut ist, aber aufhören geht nicht. Erstens ist die Präsentation so unglaublich niedlich, dass sich niemand daran satt sieht. Grafik, Musik und Sound erzeugen einen flauschigen Kosmos. Zweitens wird das Spiel in höheren Levels anspruchsvoller - hier zeigt sich, was der Zocker drauf hat. Und drittens (und wohl am wichtigsten) ist der Zweispielermodus.

**Das sagt die Kinderjury:** „Yoshis Woolly World“ gewinnt den TOMMI 2015, weil es so süß und toll ist. Ein böser Magier hat Yoshis Freunde in Wolle verwandelt und wir müssen sie retten. Die Welt ist flauschig bunt. Weil alles aus Wolle ist, sieht die Grafik perfekt aus. Die Yoshi-Figur ist voll niedlich und macht so verrückte „Ploing“-Geräusche. Toll fanden wir, dass er so schön fliegen konnte. Wir sind herumgeflattert und haben mit Wolle geschossen. Die Level sind sehr kreativ und in jedem haben sich Wollknäule versteckt. Es ist total lustig, dass man sich gegenseitig fressen und durch die Luft spucken kann.

**PLATZ 2****WiiU, Xbox 360: Skylanders Trap Team (Activision)**

**Das sagt die Fachjury:** Aus der Spielfigur ins Spiel und wieder zurück. Das erfolgreiche Skylanders-Prinzip erfindet sich jedes Jahr neu. Die Idee, digitale Figuren in Fallen zu locken, wo sie dann auf ihren nächsten Einsatz warten, ist schon genial. Auch wenn es mittlerweile viele Nachahmer gibt: Die Skylanders sind das Original und machen nicht wie andere den Fehler, sich allein auf die schönen Figuren zu verlassen und das eigentliche Spiel zu vernachlässigen.

**Das sagt die Kinderjury:** „Skylander Trap Team“ gewinnt den TOMMI 2015, weil es keine bessere Verbindung zwischen echtem Spielzeug und Videospiele gibt. Wir hatten so unglaublich tolle Figuren und wollten am liebsten selbst in dieser fantasiereichen Skylander-Welt leben. Die vielen Missionen waren sehr gut aufgebaut. Die Fallen hatten es echt in sich und die vielen Feinde auch. Das Spiel wird auch immer schwerer. Die Welt vor Schurken zu retten, macht aber nun mal einfach einen Riesenspaß. Die Action ist toll. Uns hat sehr gefallen, wie gut sich „Skylander Trap Team“ mit mehreren Freunden spielen lässt.

---

**TOMMI 2015****PLATZ 3****WiiU: SPLATOON (Nintendo)**

**Das sagt die Fachjury:** Einmal richtig doll mit Farbe spritzen: „Splatoon“ lässt Spieler in Teams gegeneinander antreten. Das Ziel: Möglichst viel Fläche des Levels mit der eigenen Farbe bespritzen. Und darauf hoffen, dass man selbst nicht von einem gegnerischen Farbstrahl erwischt wird. Ein großer Spaß, der dadurch noch besser wird, dass durch einen hervorragend gestalteten Einzelspieler-Modus das Spiel auch allein noch sehr viel Freude macht.

**Das sagt die Kinderjury:** „Splatoon“ gewinnt den TOMMI 2015, weil es das beste Actionspiel ist und einen Riesenspaß macht, mit Farbe herumzuspritzen. Weil es so schnell ist, kommt auch gar keine Langeweile auf. Wir mussten in den verschiedenen Leveln unser Revier markieren. Zu viert verloren wir allerdings auch mal den Überblick und mussten uns ziemlich anstrengen, um zu gewinnen. Das Solospiel im Offlinemodus hatte die besten und aufregendsten Level. Die Karten sind richtig gut und schön gebaut. So macht die Farbkleckerei richtig Spaß. Die Grafik hat gar keine Grafikfehler (z.B. langsame Grafik).

**PC****PLATZ 1****PC & Mac: SIMS4 – An die Arbeit (Electronic Arts)**

**Das sagt die Fachjury:** Darauf haben Fans der Reality-Simulation lange gewartet: Mit dem AddOn „An die Arbeit“ malochen sich Kinder als Arzt, Polizist oder Wissenschaftler hoch. Wer in den medizinischen Dienst geht, muss sich zunächst als Krankenschwester oder Pfleger auszeichnen, bis er die nächsthöhere Stufe erklimmt. Und wer eine Boutique oder Bäckerei eröffnet, findet dazu neue Outfits. Insgesamt eine sehr umfangreiche Erweiterung, schon fast ein eigenes Spiel.

**Das sagt die Kinderjury:** „SIMS4 - An die Arbeit“ gewinnt den TOMMI 2015, weil wir die SIMS lieben. Wir durften unseren eigenen Menschen und ein passendes Heim für ihn erstellen. Wir hatten auch großen Spaß daran, uns ständig um ihn zu kümmern. Es ist einfach toll, einen Job für ihn zu finden. Wir mussten aus ganz vielen verschiedenen Berufen wählen und uns darin verbessern. Das Spiel ist sehr kreativ und lässt uns viele Freiheiten. Es zeigt auch, dass unsere Entscheidungen immer auch Folgen hatten. Es ist großartig, seinem Sim ein schönes Leben zu bauen. Man kann sogar heiraten, das ist so schön ☺. Granatenbewertung ☺

**PLATZ 2****PC: Fifa 15 (Electronic Arts)**

**Das sagt die Fachjury:** Flüssiger und realistischer als zuvor lassen sich im Kultspiel die Spieler steuern. Die verfeinerte Grafik sorgt für außerordentlichen Spielspaß. Wie schon in früheren Versionen können Kinder mit ihrem Team gegen Freunde oder den Computer antreten, auch online. Zudem lassen sich mit dem eigenen Lieblingsspieler Trainingsparcours absolvieren oder mit einem Team eine ganze Saison bestreiten. Auf jeden Fall das richtige Spiel für Fußballfans!

**Das sagt die Kinderjury:** „Fifa“ gewinnt den TOMMI 2015, weil es reale Fußballstars aus der echten Bundesliga hat und wir mit ihnen unsere eigene Mannschaft so zusammenstellen können, wie wir wollen. Das Spiel hat eine gute Grafik, eine gute Steuerung und ist gut verständlich. Trotzdem ist es auch schwierig, aber auf eine gute Art. Einige von uns spielen Fifa an der Konsole. Am PC ist es schwerer, aber geil. Wie in einem echten Spiel waren wir beim Elfmeterschießen richtig aufgeregt und es ist spannend, an seiner eigenen Taktik zu arbeiten. Manche von uns haben Fifa 16 schon auf dem Wunschzettel.

**PLATZ 3****PC: Die 3 ??? Kids: Jagd auf das Phantom (USM)**

**Das sagt die Fachjury:** Bob, Peter und Justus begeben sich auf die Jagd nach dem Phantom. Um ans Ziel zu gelangen, müssen sie knifflige Aufgaben und kleine Minispiele bestehen oder Wimmelbilder genau betrachten, die durch große Abwechslung glänzen und mitunter die eigene Beobachtungsgabe mächtig her-

---

**TOMMI 2015**

ausfordern. Wenn die Detektive doch mal ratlos sind, können sie spielerisch unter Einsatz von Kirschkernen doch noch zum Ziel gelangen.

**Das sagt die Kinderjury:** „Die drei ??? – Jagd auf das Phantom“ gewinnt den TOMMI 2015, weil wir Kriminalfälle nicht nur lieben, sondern sie auch wie ein echter Detektiv lösen können. Es gab so viele knifflige Rätsel. Wie die echten „drei ???“ mussten wir sehr viel denken und überlegen. Dabei haben wir uns ständig untereinander beraten und setzten so unseren eigenen detektivischen Spürsinn ein. Ein richtiger Kriminalfall kann gar nicht schwer genug sein. Auch die Spielideen wie Kirschkern spucken oder ein Auto zu lenken gefielen uns richtig gut. Gerade weil die Aufgaben so unterschiedlich waren, wurde das Spiel nicht langweilig.

**ELEKTRONISCHES SPIELZEUG****PLATZ 1****Roboter mit App: MIP (Jazwares) / iOS, Android**

**Das sagt die Fachjury:** Dieser Roboter sorgt für gute Laune: Dieses nach Segway-Art balancierende Zweirad macht dabei komische Geräusche, reagiert auf Gesten, mit denen man es in verschiedene Richtungen schicken kann und es fällt immer mal wieder um. Außerdem schleppt es Gegenstände und balanciert das Gewicht geschickt aus. Originell und schnell.

**Das sagt die Kinderjury:** Der Roboter „MIP“ gewinnt den TOMMI 2015, weil wir ihn sofort in unser Herz geschlossen haben. Wir haben gestaunt, wie MIP es schaffte, auf nur zwei Rädern das Gleichgewicht zu halten. Wir haben Äpfel, Gummibärchen und andere Sachen aufgeladen und er konnte das sofort geschickt ausbalancieren. Wenn der Roboter trotzdem mal umfällt, macht er witzige Geräusche. Es macht Spaß, ihn mit einem Tablet zu lenken, auch weil er dann Sachen gemacht hat, die er nicht durfte. Wir konnten ihm Gefühle geben und ihn programmieren, damit er etwas macht. Lustig ist es, wenn der MIP tanzt.

**PLATZ 2****Rennspiel mit App: Anki Overdrive (Anki) / iOS, Android**

**Das sagt die Fachjury:** Perfekte Mischung aus echtem Rennspiel und Videogame: Da die Autos nicht auf Schienen fahren, sondern sich frei über die Piste bewegen können, sind spektakuläre Überholmanöver, Ausbremsen des Gegners und Powerslides möglich. Auch per App erfolgen virtuelle Angriffe auf die Gegner. Toll: Die Strecken werden im Handumdrehen aufgebaut, indem einfach die Matten aneinandergelegt werden, sogar über Hindernisse hinweg.

**Das sagt die Kinderjury:** „Anki Overdrive“ gewinnt den TOMMI 2015, weil es das beste Rennspiel der Welt ist. Anders als bei der Carrera-Bahn gibt es keine Spuren und die Autos können ständig die Seiten wechseln. Die Autos sind schnell und geil. Zu viert ist es richtig schwierig zu gewinnen, weil alle Fahrer ihre Autos verbessern und man ständig von irgendwem beschossen wird. Dass wir unsere Wagen aufwerten können, ist ein zusätzlicher Spaßfaktor. Doch das Beste ist, dass wir immer wieder echte neue Strecken und auch Brücken bauen dürfen, bei denen die Autos ein Stück weit fliegen, wenn sie schnell genug sind.

**Platz 3****Tablet: Kurio Smart Kindertablet (KD Germany)**

**Das sagt die Fachjury:** Das Kurio-Kindertablet ist ein vollwertiger Windows-Computer mit allem, was dazu gehört. Sogar die Bürosoftware-Suite Office ist mit einer Lizenz für ein Jahr an Bord. Mit der abnehmbaren Tastatur verwandelt sich das Tablet in ein Notebook, was ja auch viel besser zum Verfassen längerer Texte ist. Außerdem ist das Gerät sehr wertig verarbeitet und macht auch optisch einiges her. Spiele gibt es auch. Kurz: Ein Supereinstieg in die Computerwelt.

**Das sagt die Kinderjury:** „Kurio Smart Kindertablet“ gewinnt den TOMMI 2015, weil es ein tolles und sehr stabiles Tablet ist. Es ist leicht zu bedienen und wir müssen damit auch nicht an einem festen Platz sitzen. Dass es eine Tastatur hat, gefiel uns besonders gut. Und dass es so viele Möglichkeiten wie ein ganz normales Tablet hat. In einem Spiel mussten wir uns zum Beispiel auch bewegen und Sport treiben. Wir kön-

---

**TOMMI 2015**

nen es als sehr tolle Einführung in Gaming und Tablet-PC empfehlen. Wir können es uns sehr gut vorstellen, die Tablets auch für unsere Arbeit in der Schule einzusetzen.

**APP****Platz 1****Pony Style Box (Fox & Sheep) / iOS, Android**

**Das sagt die Fachjury:** Der Name ist Programm: Ponys stehen in Boxen und wollen gestylt werden. Fell waschen und färben, Mähne schneiden und flechten, einen schicken Sattel auflegen und ein hübsches Schleifchen an den Schweif binden - das sind die Optionen der Pony-Stylisten. Trotz Überschaubarkeit bieten sie genug Raum für ausdauernde, kreative Betätigung und eine Vielzahl niedlicher bis irrer Looks, die auf Bildschirmfotos festgehalten werden dürfen.

**Das sagt die Kinderjury:** „Pony Style Box“ gewinnt den TOMMI 2015, weil es einfach der Knaller unter den Pferdespielen ist. Wir konnten die Ponys gestalten wie wir wollten. Wir durften sie nach unserem Geschmack stylen, die Haare färben, Haarspray nehmen und ihnen sogar eine Glatze schneiden. Wenn wir das Pony föhnen, bleiben die Haare ganz merkwürdig stehen – das sieht witzig aus. Das Tier zeigt durch Schnauben oder Lachen, was ihm gefällt und was nicht. Wir können auch potthässliche Ponys machen, aber das finden die dann doof und gucken ganz böse. Wer will, darf Fotos von seinem Pony machen und verschicken.

**Platz 2****The Unstoppables (LerNetz / Cerebral- Stiftung für das cerebral gelähmte Kind) / iOS, Android**

**Das sagt die Fachjury:** Diese Gratis-App bietet die ungewöhnlichste Heldentruppe der jüngeren Spielgeschichte: Die blinde Melissa, den Rollstuhlfahrer Achim, den unheimlichen langsamen, dafür aber auch kräftigen Jan und die kleine agile Mai. „The Unstoppables“ fordert den Spieler mit kniffligen Rätseln und zeigt auf wunderbare Weise, wie jeder Einzelne ganz ungeachtet oder gerade wegen seiner körperlichen Einschränkungen zur Gemeinschaft beitragen kann. Gekonnt!

**Das sagt die Kinderjury:** „The Unstoppables“ gewinnt den TOMMI 2015, weil uns die Idee und die Geschichte sehr gut gefallen haben. Schwer beeindruckt hat uns, dass die Helden blind sind oder im Rollstuhl sitzen. Wir mussten erstmal lernen wie ein Blinder zu denken, damit man nicht überall gegen rennt. Dass die Figuren alle irgendein Problem haben, macht sie so sympathisch. Wir hatten verschiedene Personen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die sich selber helfen und gegenseitig unterstützen. Außerdem sind die Rätsel spannend und wir mussten logisch denken. Das macht für uns den Spielspaß sogar besonders spannend.

**Platz 3****Die MausApp (WDR) / iOS, Android**

**Das sagt die Fachjury:** Diese App macht dem Kinderfernseh-Klassiker alle Ehre: Sie ist eingängig und charmant gestaltet, die Inhalte sind vielfältig, vertrauenswürdig und lehrreich. Ein proppenvolles Lach- & Sachgeschichten-Archiv macht auf Abruf klüger, die Mediathek bietet jeweils die zwei jüngsten Folgen der TV-Sendung. Es dürfen amüsante kleine Denk- bzw. Geschicklichkeitstests absolviert und Fotos gemacht werden. Durchdacht und kostenlos.

**Das sagt die Kinderjury:** „Die MausApp“ gewinnt den TOMMI 2015, weil wir die Maus und ihre Sach- und Lachgeschichten lieben. Lange bevor wir ins Internet durften, war die Maus unser Freund und hat uns im Fernsehen die Welt gut und verständlich erklärt. Die MausApp steckt voller Überraschungen, die uns sehr gut gefallen haben. Mal wandert die Maus durch Höhlen oder sie taucht im Meer. Die Spiele mit dem Rohr-Zusammenbau und witzigen Sprüngen beim Wasserski haben uns viel Spaß gemacht. Und mit dem lustigen Fotoautomat können wir uns selbst den berühmten Mausschnurrbart ankleben.

---

**TOMMI 2015****Sonderpreis Kindergarten und Vorschule****App: Fiete: Choice (Ahoiii) / iOS, Android**

Was passt nicht? Das fragt sich Fiete in jedem Level, in dem es gilt, jenes Objekt zu finden, das nicht in die Reihe passt. Was anfangs mit Schwein, Schaf & Co. noch recht einfach erscheint, steigert sich aber mit jedem Level. Alte Formen wiederholen sich, aber mit veränderten Details. Dann ist Konzentration gefragt, um Fiete zu helfen. „Fiete“ ist eine App mit einer sehr einfachen Spielstruktur, die auch für die jüngsten Spieler leicht verständlich ist. Die Level werden nach und nach schwieriger, geben aber die Möglichkeit, nachzudenken, zu pausieren und das Spiel auch zu unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder weiterzuspielen. Fiete fördert die Konzentrationsfähigkeit und schult auch die visuellen Sinne, wenn es darum geht, detailreichere Aufgaben zu lösen. Zudem setzt sich die App mit altersgerechten Alltagsobjekten wie Tieren, Fahrzeugen, Bausteinen und Lebensmitteln auseinander, die anhand von unterschiedlichen Merkmalen wie Art, Farbe oder Menge unterschieden werden müssen.

**Das sagen die Medienpädagogen:** Bei „Fiete Choice“ hatten die testenden Kinder ganz unterschiedliche Ideen, wie sie das Spiel mit 100 Leveln mit mehreren Spielern bestreiten können: Entweder wurde gegeneinander oder aber mit gegenseitiger Unterstützung um jeden Stern gekämpft, was mit ansteigendem Level nicht immer ganz so leicht war. Hier wechseln die Unterscheidungskriterien in jeder Aufgabe, denn wenn es in einer Spielrunde noch darum ging, den größten Fisch zu finden, so kann es sein, dass sie in der nächsten Runde den Fisch finden mussten, der gegen den Strom schwamm. Doch mit kleinen Hilfen gelang den Kindern die kognitive Umstellung auf andere Formen, Tiere und weitere Gegenstände sowie auf verschiedene Unterscheidungskriterien sehr schnell und die jungen Spieltester waren sehr motiviert.

**App: Knard (Christoph Minnameier) / iOS, Android**

Knard ist ein Waldgnom, der sich sein Baumhaus mit einer Eule teilt – die beiden mögen sich sehr! Doch eines Nachts hat Knard einen seltsamen Traum. Am nächsten Morgen ist die Eule verschwunden und sein Baumhaus zerstört. Sofort macht er sich auf die abenteuerliche Suche nach seinem Freund, doch dabei begegnen ihm nicht nur fiese Höhlentrolle. Aber natürlich gibt es ein Happy End. Knard ist eine großartige Vorlese-App mit einer spannenden Geschichte. Eine tolle Erzählstimme, eingängige Musik und die wunderschönen Illustrationen unterstreichen die in Reimform erzählte Geschichte. Insbesondere der Protagonist Knard ist für Kinder ein tolles Vorbild, wenn es darum geht, mutig zu sein und für Frieden zu sorgen. Mit dieser App haben Kinder somit die Möglichkeit, sich auf unterhaltsame Art und Weise mit den Themen Freundschaft und Mut auseinanderzusetzen und können sich auf Spannung bis zum Schluss freuen.

**Das sagen die Medienpädagogen:** „Knard“ hat sich schnell in die Herzen der Kinder geschlichen. Gemeinsam mit Knard blätterten die Kinder sich in der leicht bedienbaren App durch ein fantasievoll gestaltetes Abenteuer, in dem es noch viel zu entdecken gibt. Die testenden Kinder hatten viel Spaß, die Animationen und Geräusche auf den Seiten zu entdecken, ließen sich von der stimmungsvollen Musik in den Bann ziehen und reagierten insbesondere auf direkte Ansprache, zum Beispiel auf Knards „Psst“, wenn er sich vorsichtig in die Höhle der Trolle schleicht, um die Eule zu befreien. Bei so viel Spannung gibt es jedoch immer wieder Passagen, in denen sich die kleinen Spieler entspannen konnten. So wird diese App zu einem fesselnden Abenteuer, das jedoch auch Raum zum Zurücklehnen gibt.