

## TOMMI – Deutscher Kindersoftwarepreis 2012

### 3500 Kinder ermittelten nach intensiven Tests in 19 Bibliotheken die Sieger in den Kategorien PC- und Konsolenspiele. Zugleich entschieden knapp 2000 Leserfamilien über die Gewinner im Segment Spiele-Apps.

Bei der Ermittlung der Sieger des TOMMI 2012 hatten wieder einmal die Kinder das letzte Wort. Den ersten Platz räumten „Super Mario 3D Land“ (Nintendo), „Lost Souls – Enchanted Paintings“ (Purple Hills) und „Sesamstraße: Es war einmal ein Monster ...“ (Warner Bros. Interactive) in den Bereichen Konsole, PC sowie Kindergarten und Vorschule ab. Erstmals vergaben die Leser von „familie&co“ und „spielen und lernen“ den Preis für die beste Kinder-App. Er geht an die Medienwerkstatt Mühlacker für das Denkspiel „Pushy“. Bevor sich die Kinder in den Bibliotheken und zu Hause ans Testen machten, legte eine aus renommierten Journalisten, Experten und Pädagogen bestehende Fachjury die Nominierungen fest. Dann folgten abenteuerliche Wochen mit Stuntflügen, Quizspielen und Actionabenteuern. Nun freuen sich die diesjährigen Preisträger (siehe Anhang).

#### „Die Kinderjury kann stolz auf sich sein!“

Das schreibt Bundesfamilienministerin Dr. Kristina Schröder, Schirmherrin des TOMMI 2012, in ihrem Grußwort an die Kinder. „Einerseits hat es bestimmt viel Spaß gemacht, in virtuelle Welten abzutauchen und die neuesten Spiele und Software-Angebote zu prüfen. Andererseits habt Ihr damit auch große Verantwortung übernommen: Jedes Spiel habt Ihr für Gleichaltrige in Deutschland auf Herz und Nieren getestet und beurteilt. Das war bestimmt nicht immer einfach. Bei dem einen oder anderen Jurymitglied hat es vielleicht auch Enttäuschung gegeben, wenn der eigene Favorit ausgeschieden ist. Aber auch das gehört dazu: Eine Diskussion, in der jede Stimme zählt, und ein Ergebnis, das am Ende von allen respektiert wird.“

#### Das Besondere am TOMMI: Nur Kinder haben Stimmrecht

In den letzten Wochen herrschte in 19 Bibliotheken in Deutschland Hochbetrieb: Dort nahmen insgesamt 3500 Kinder an der Preisfindung für den TOMMI 2012 teil. Dabei entscheiden die Kinder selbstständig, wer ihrer Meinung nach die Auszeichnung verdient hat. „Mit der Teilnahme am TOMMI zeigen die Bibliotheken seit fünf Jahren, dass sie auch bei Neuen Medien keine Berührungängste kennen und für Kinder ein verlässlicher Medienstandort sind“, sagt Monika Ziller, Vorsitzende des dbv.

#### 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),



---

**TOMMI 2012**

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).

**Die TOMMI Bibliotheken 2012:**

Stadtbibliothek Berlin-Lichtenberg/Anna-Seghers-Bibliothek, Zentral- und Landesbibliothek Berlin/ Haus Amerika-Gedenkbibliothek Kinder- und Jugendbibliothek „Hallescher Komet“, Stadtbibliothek Bremen, Stadtbücherei Frankfurt am Main, Bücherhallen Hamburg/Bücherhalle Alstertal, Stadtbibliothek Hannover Kinder- und Schulbibliothek, Stadtbücherei Kiel, Stadt- und Schulbibliothek Landsberg, Stadtbücherei Landshut, Leverkusen: Stadtbibliothek Leverkusen, Stadtbibliothek Lörrach, Münchner Stadtbibliothek, Gemeindebibliothek Neuenhagen, Stadtbücherei Neukirchen-Vluyn, Stadtbücherei Regensburg, Stadtbibliothek Straubing, Regionalbibliothek Weiden, Stadtbibliothek Wismar, Stadtbibliothek Wolfsburg.

**Sonderpreise in den Kategorien „Beste Kinder-App“ und „Kindergarten/Vorschule“**

Erstmals wurde in diesem Jahr in der Kategorie „Beste Kinder-App“ ein Leserpreis vergeben. Beteiligt haben sich an der Abstimmung knapp 2000 Leserinnen und Leser der im Family Media Verlag erscheinenden Zeitschriften „familie&co“ und „spielen und lernen“. „Auch im Bereich der Smartphones und Tablet-PCs suchen Eltern nach Orientierung und Qualität“, erklärt Marko Petersen, Geschäftsführer der Family Media. „Mit dem App-Leserpreis und der aktiven Einbindung unserer Leser tragen wir dazu entscheidend bei.“

Der Sonderpreis „Kindergarten und Vorschule“ wurde auch in diesem Jahr in enger Zusammenarbeit mit der Medienforschung der Stiftung Lesen vergeben. Dazu fanden umfangreiche Tests in Kindergärten und Bibliotheken statt. „Das Fördern der Lesefähigkeit beschränkt sich nicht nur auf Bücher. Auch digitale Medien wie E-Books, Apps oder multimediale Lernspiele können eine sinnvolle Ergänzung darstellen und spielerisch die Lust auf das Lesen fördern“, meint Dr. Simone C. Ehmig, Leiterin des Instituts für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen.

**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.

---

**TOMMI 2012**
**Hintergrundinformationen zu Family Media:**

Der Verlag Family Media zählt mit seinen großen Zeitschriften 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.

**Hintergrund Thomas Feibel**

Thomas Feibel ist der führende Journalist in Sachen Kinder und Neue Medien. Der Medienexperte leitet das Büro für Kindermedien und arbeitet unter anderem für „spielen und lernen“ und „Familie & Co“. Er schreibt Sachbücher („Kindheit 2.0“, Stiftung Warentest) und hält Vorträge und Seminare. Außerdem verfasst er Kinder- und Jugendbücher. Im April 2013 erscheint sein „Facebook-Roman“ (Arbeitstitel) bei Carlsen für Kinder ab der 5. Klasse. Thomas Feibel veranstaltet auch Workshops in Schulen. Er lebt in Berlin.

**ANHANG****PC PLATZ 1****LOST SOULS – Enchanted Paintings (Purple Hills)**

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 eingerichteter, leichter Schwierigkeitsgrad hilft gerade Anfängern, ins Spiel zu kommen – ohne deshalb langweilig zu sein. **Das sagt die Kinderjury:** „Lost Souls“ gewinnt Platz 1 beim TOMMI, weil (Trommelwirbel!) es eine gute Kombination aus Such- und Rätselspiel ganz nach unserem Geschmack ist. Das untypische Wimmelbildspiel ist sehr knifflig. Wir mussten viel nachdenken und konnten uns dabei gleichzeitig amüsieren. In der packenden Story schlüpfen wir in die Rolle einer alleinerziehenden Mutter, um ihr Kind vor einem bösen Zauberer zu retten. Dazu sollten wir wie ein Detektiv viel suchen, genau hinsehen und kombinieren. Manchmal waren wir sogar richtig verzweifelt, wenn wir die Lösung nicht fanden. Darum machte das Spiel auch gerade mit anderen zusammen viel Spaß. Einer von uns wusste immer einen Rat. Zum Glück gibt es ab und zu auch im Spiel selbst Tipps. Neben der genialen Grafik gefiel uns, dass die Aufgaben und Lösungen in Bildern steckten. Wir konnten nicht mehr aufhören und haben während des Spiels oft überhaupt nicht gemerkt, wie schnell die Zeit vergeht.

---

**TOMMI 2012**
**PC PLATZ 2****Die SIMS3 – einfach tierisch (EA)**

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 selbstgezoogene Mischlingswelpen, elegante Springpferde oder exotische Reptilien – die Tiere bringen auf jeden Fall frischen Wind in den Spiele-Klassiker. **Das sagt die Kinderjury:** „Die SIMS3 – einfach tierisch“ gewinnt Platz 2 beim TOMMI, weil wir sowieso Simulationsspiele sehr mögen und wir in diesem Spiel alles machen konnten wie im echten Leben. Nur ist es hier nicht so schlimm, wenn mal was schief geht. Wir konnten Familien gründen, Häuser bauen, Kinder bekommen und ein komplettes Leben mit einem Sim durchspielen. In diesem Add-On kommen aber noch die Haustiere dazu. Es macht unbeschreiblich viel Spaß, sich einen Hund auszusuchen und dann noch seine Fellfarbe zu verändern. Aber auch seine Eigenschaften wie großer Mut und Intelligenz legen wir selbst fest. Es begeistert uns, dass wir uns um die Tiere kümmern und mit ihnen spielen oder sie trainieren können. Die Grafik ist toll und der Sound lustig. Nur eins gefiel uns nicht: Es war schwer, Geld zu bekommen und im Beruf befördert zu werden.

**PC PLATZ 3****Skylanders – Spyro`s Adventure (Activision)**

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. **Das sagt die Kinderjury:** „Skylanders-Spyro`s Adventure“ gewinnt Platz 3 beim TOMMI, weil es ein ganz tolles Spiel ist. Es läuft am PC und Mac und ist nicht einmal abgestürzt! „Skylanders“ ist ein schönes, vielseitiges und vor allem langes Spiel. Es hat einfach eine tüchtige Portion Fantasy-Pep darin, die uns sehr gut gefallen hat, obwohl die Dialoge manchmal etwas zu lang sind. Gerne haben wir die Aufgabe übernommen, die Welt vor dem bösen Zauberer Kaos zu retten. Besonders viel Spaß hatten wir daran, im Team oder auch mal gemeinsam mit den Kindern von der Konsolenjury zu spielen. Wir mussten dazu viele Rätsel lösen, Gegenstände suchen und vor allem auch kämpfen und ballern. Natürlich sehen die Spielfiguren einfach klasse aus und der Wechsel auf dem Portal lief immer schnell und unkompliziert, wenn ein Held mit dem Element der Luft oder Magie benötigt wurde. Die Welt sieht einfach super aus. Der nächste Urlaub sollte in die Skylands führen.

---

**TOMMI 2012**
**KONSOLE PLATZ 1****Super Mario 3D Land (Nintendo)**

„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. **Das sagt die Kinderjury:** „Super Mario 3D Land“ gewinnt Platz 1 beim TOMMI, weil es einfach das beste Superspiel der Welt ist. Da wir Mario eigentlich schon gut kennen, legen wir problemlos los. Dabei ist dieses Jump´n Run noch viel besser als „Super Mario Bros.“, weil es so viele Items gibt und es weder zu schwer, noch zu leicht ist. Die Level sind unglaublich lang, sehr, sehr abwechslungsreich und ändern dabei auch immer wieder die Laufrichtung. Und der 3D-Effekt ist einfach der Wahnsinn. Wenn wir zum Beispiel in 3D mit einem Propeller in tiefe Abgründe springen, dann bekommt jeder dabei irgendwie weiche Knie. Manchmal stossen wir nur durch Zufall auf Geheimverstecke. „Super Mario 3D Land“ ist eines der besten Mario-Spiele überhaupt, es bietet ganz viel Spielspaß und wird nie langweilig. Kaum haben wir es durch, fangen wir gleich wieder von vorne an. So muss ein gutes Spiel sein.

**KONSOLE PLATZ 2****New Super Mario Bros. 2 (Nintendo)**

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. **Das sagt die Kinderjury:** „New Super Mario Bros. 2“ gewinnt Platz 2 beim TOMMI, weil es ein richtiger Klassiker ist, der mit seinem tollen Spielspaß niemals aus der Mode kommt. Auch wenn er seinem Vorgänger ähnlich sieht, ist das für uns aber kein Nachteil. Wir mögen Jump´n Run Spiele schon allein, weil sie so viel Geschick brauchen und nie langweilig werden. Außerdem weiß hier keiner, was als Nächstes passiert. „New Super Mario Bros. 2“ ist sehr witzig, spannend und knifflig. Besonders gut kamen bei uns die Spezialeffekte an, die viel besser als beim Vorgänger sind. Mario hat verschiedene Anzüge, die ihm besondere Fähigkeiten geben. Zum Beispiel wenn Mario selbst zu Gold wird, alles einstürzt und zu Münzen wird. Überhaupt haben wir noch nie zuvor Level gesehen, die so rappelvoll mit Goldmünzen sind. Alles ist perfekt.

---

**TOMMI 2012**
**KONSOLE PLATZ 3****Skylanders – Spyro`s Adventure (Activision)**

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 Anfasen stärker, zum anderen macht es einfach Spaß, zu zweit gegen den bösen Kaos 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. **Das sagt die Kinderjury:** „Skylanders-Spyro`s Adventure“ gewinnt Platz 3 beim TOMMI, weil es top ist und richtig viel Action und Abenteuer hat. Es ist total cool diese toll gemachten Figuren anzufassen und mit dem leuchtenden Portal zu spielen. Bei uns haben wir die Figuren aufgeteilt und es war immer der dran, der das richtige Element hatte. Manchmal mussten wir uns auch helfen, wenn eine Figur schlapp gemacht hat. In die spannende Geschichte um den fiesen und dummen Kaos, der die Macht an sich reisst, kamen wir richtig gut rein und sie hat uns auch sehr neugierig gemacht, wie es wohl weiter geht. Außerdem: In welchen Spielen dürfen wir schon mal Feuer spucken und uns mit Hexen anlegen? Durch die Vielseitigkeit der Aufgaben wird es auch nie langweilig. Leider ist das Spiel so lang, dass manche von uns nicht dazu kamen, die Skylands zu retten. Schon allein deshalb müssen wir auf jeden Fall in die Bücherei zurück.

**SONDERPREIS KINDERGARTEN & VORSCHULE****Sesamstraße: Es war einmal ein Monster...****(Warner Bros. Interactive)****Xbox/Kinect**

Mit Elmo und dem Krümelmonster gehen Kinder auf eine interaktive Reise, um eine Geburtstagsparty zu 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, auf einander zu achten und miteinander zu kommunizieren. **Das sagen die Medienpädagogen:** Die Sesamstraße ist einer der Klassiker unter den Kinderseerien, der damals wie heute die Kinder unterhält und zum Lachen bringt. Doch mit dem Spiel für die Xbox 360 steigen Kinder interaktiv in die Geschichten mit den beliebten Figuren ein. Der Kinect-Sensor ermöglicht gerade den jungen Spielern, die Figuren mit ihren eigenen Körperbewegungen zu steuern. Auch werden Herumtoben und Konsolenspiel auf kluge Weise miteinander verbunden. Das Spiel selbst erzählt die Geschichte des Monsters Marco, für das eine Geburtstagsparty organisiert werden soll. Nun kommen die Kinder zum Einsatz: Sie laufen durch eine liebevoll gestaltete Welt, sammeln im Wald Luftschlangen und Lampions. Am Baum der Wunder dürfen sie Früchte pflücken oder mit freundlichen Monstern musizieren. Und am Ende wartet natürlich die große Party, auf der die kleinen Abenteurer mit Grobi tanzen. Alles in allem ist es ein Spiel, das viel Spaß und Bewegung verspricht. Das ist jedoch längst nicht alles. Fast nebenbei werden Taktgefühl, die Grob- und Feinmotorik,

---

**TOMMI 2012**

die Reaktionsfähigkeit sowie die Hand-Augen-Koordination gefördert. Im Zweispielermodus lernen die Kinder sich abzuwechseln, sich abzusprechen und somit gemeinsam zum großen Ziel zu gelangen. „Es war einmal ein Monster“ bietet also die Möglichkeit wunderbare Spielwelten zu erleben ohne dabei Stillsitzen zu müssen.

**Beste Kinder-App****iOS und Android: Pushy (Medienwerkstatt 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 Pushy's Fähigkeiten, so kann er zum Beispiel auf besonderen Feldern von einem Raum zum nächsten gelangen und die Strecke damit abkürzen. Vorsicht Suchtfaktor!

**Hochauflösendes Bildmaterial, wie zum Beispiel die Packshots der Gewinner, liegt vor und kann jederzeit unter der unten angegebenen Kontaktadresse angefordert werden.**

**Weitere Informationen auch unter: [www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de)**

**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](mailto:i.schult@mg-medweth.de)



**Grußwort**  
**der Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend,**  
**Dr. Kristina Schröder,**  
**Schirmherrin für den Deutschen Kindersoftwarepreis „TOMMI“ 2012**  
**an die Kinderjury**

Liebe Kinderjury des „TOMMI“ 2012,

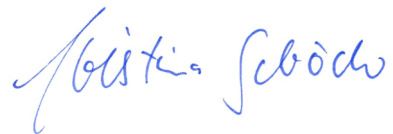
wer könnte Kindersoftware besser testen als die, für die sie gemacht ist? Eben! Eine Kinderjury ist die beste Jury, die man sich dafür denken kann. Einerseits hat es bestimmt viel Spaß gemacht, in virtuelle Welten abzutauchen und die neuesten Spiele und Software-Angebote zu prüfen. Andererseits habt Ihr damit auch große Verantwortung übernommen: Jedes Spiel habt Ihr für Gleichaltrige in Deutschland auf Herz und Nieren getestet und beurteilt. Das war bestimmt nicht immer einfach. Bei dem einen oder anderen Jurymitglied hat es vielleicht auch Enttäuschung gegeben, wenn der eigene Favorit ausgeschieden ist. Aber auch das gehört dazu: Eine Diskussion, in der jede Stimme zählt, und ein Ergebnis, das am Ende von allen respektiert wird. Und Ihr habt es geschafft: Mit Unterstützung von 3.500 Kindern, die sich in diesem Jahr an der Kinderjury beteiligt haben, steht das Ergebnis nun fest. Die Kinderjury kann stolz auf sich sein!

Ich bin mir ganz sicher: Auch die Jury der erwachsenen Fachleute hat jedes Jahr Respekt vor dem Moment, an dem Ihr Euer Ergebnis übergebt, und fragt sich: Wie kommt unsere Auswahl bei den Kindern an? Genau darin liegt für mich das Besondere am TOMMI: Dass die Frage, was zu einem guten Spiel gehört, gemeinsam von Erwachsenen und Kindern entschieden wird. Das ist mir als Bundesjugendministerin besonders wichtig. Denn Kinder und Erwachsene müssen gemeinsam lernen, damit sie fit sind für die vielfältigen Möglichkeiten neuer Medien. Für die Erwachsenen heißt das: Sie müssen Beispiel und Anleitung für etwas geben, in das sie selbst vielfach noch nicht „hineingewachsen“ sind – die meisten haben in ihrer eigenen Kindheit noch nicht den Umgang mit Computern und Spielekonsolen kennengelernt. Und für Euch heißt das,



dass ihr neben Spielfreude auch mögliche Risiken mit bedenken müsst. Ich bin sicher: Wenn man miteinander im Gespräch bleibt, führt das zu guten Entscheidungen und zu einem verantwortungsvollen Umgang mit Computerspielen.

Auch im Jahr 2012 stand der Kindersoftwarepreis TOMMI vor der Herausforderung, aus den vielen Computer- und Konsolenspielen, die in diesem Jahr für Kinder neu erschienen sind, die besten auszuwählen. Allen Preisträgern gratuliere ich herzlich und danke allen, die so engagiert in der Kinderjury mitgearbeitet haben! Ich hoffe sehr, dass es auch im nächsten Jahr eine so starke und erfolgreiche Kinderjury wie Euch gibt!



Eure Kristina Schröder