



TOMMI

Deutscher Kindersoftwarepreis 2022

FEIBEL.DE

Auerbach
Stiftung



dbv

deutscher
bibliotheks
verband

mein SPIEGEL

Deutschlandfunk Kultur

familie&CO
Die Familienzeitschrift

FRANKFURTER
BUCHMESSE

GAMING
OHNE
GRENZEN

KiKA
von ARD und ZDF

Partner&Söhne

ZDF

TOMMI - DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS 2022

Die TOMMIierungen stehen fest!

Beim TOMMI kommt für die Fachjury immer etwas Urlaubsstimmung auf: Auf PCs, Konsolen oder Apps erkunden sie fremde Welten, züchten Kulturen auf magischen Ewigkeitsbäumen oder besteigen steile Berge. Ihre Nominierungen stehen jetzt fest. Nun sind Kinder und Jugendliche als Expert*innen in Öffentlichen Bibliotheken in Deutschland, Österreich und Schweiz dran, die nominierten Spiele und digitalen Lernangebote zu testen und schließlich am Ende die Gewinner auszuwählen.

Die 21. Verleihung wird dieses Jahr erneut in einer Sendung des KiKA-Medienmagazins „Team Timster“ stattfinden.

Save the Date: Preisverleihung 2022

Wann: Sonntag, 23.10.2022, um 20:00 Uhr

Wo: Bei KiKA und auf [kika.de](https://www.kika.de)

Ohne Bibliotheken geht beim TOMMI nichts – jetzt auch mit Schnupper-TOMMI

Über 50 Öffentliche Bibliotheken von Alzenau bis Zürich ermöglichen der Kinderjury die TOMMIierten Spiele und Lernangebote mit Geräten und Fachpersonal zu testen. Erstmals können in diesem Jahr auch über 30 kleinere Bibliotheken im ländlichen Raum beim TOMMI mitmachen. Beim so genannten Schnupper-TOMMI haben sie die niedrigschwellige Möglichkeit, in der Kategorie „Apps“ an der Preisfindung mitzuwirken. Eine Übersicht der teilnehmenden Bibliotheken finden Sie hier:
<https://www.kindersoftwarepreis.de/teilnahme-bibliotheken/>

Die Fachjury 2022

In der Fachjury wirkten zahlreiche renommierte Fachjournalist*innen, Wissenschaftler*innen und Pädagog*innen unter dem Vorsitz des Medienexperten Thomas Feibel mit. Die Übersicht der Jurymitglieder kann hier abgerufen werden: <https://www.kindersoftwarepreis.de/jury/fachjury/>

Herausgeber und Partner des Preises

Herausgeber des TOMMI ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Partner des Preises sind die Auerbach Stiftung, Biblioplay, Dein Spiegel, der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, die Frankfurter Buchmesse, Gaming ohne Grenzen, KiKA, Partner & Söhne und das ZDF.

PRESSEKONTAKT

FEIBEL.DE Büro für Kindermedien

Thomas Feibel

Jenaerstr. 15

10717 Berlin

Tel: 030.85733030

Mob: 0172.9319446

tom@feibel.de

www.kindersoftwarepreis.de

DIE TOMMINIERUNGEN 2022

Die detaillierten Begründungen der Fachjury finden Sie unter

<https://www.kindersoftwarepreis.de/gewinner-nominierte/tomminierte-2022/>

Und gesammelt in einem separaten PDF unter

https://www.kindersoftwarepreis.de/wp-content/uploads/2022/09/TOMMINierungen22Begrundungen_gekuerzt.pdf

BILDUNG

Web: Wiebkes wirre Welt	Kubikfoto
App: EZRA	Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e.V.
App & Web: KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie	Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung
Web: NordseeLife	NABU/Kubikfoto
App mit Stift und Spielfigur: Edurino - erstes Lesen & Schreiben	Edurino GmbH
musiculum SPIEL	musiculum, Kiel
Web: Sibel's Journey	Food For Thought
Kreative Apps für die Schule (Bundle)	Fox & Sheep
Klim: S21 - Das Spiel zur Klimaanpassung	Gentle Troll Entertainment GmbH / Research Group for Earth Observation (rgeo)
Zack & Irgendwas-mit-Ose	SWR Planet Schule

Konsole

Kirby und das vergessene Land	Nintendo
Mario Party SUPERSTAR	Nintendo
Nintendo Switch Sports	Nintendo
Gran Turismo 7	Sony
Big Brain Academy: Kopf an Kopf	Nintendo
Rabbids: Party of Legends	Ubisoft
Grow: Song of the Evertree	505 Games
One Hand Clapping	Handy Games
Mario Strikers: Battle League Football	Nintendo
Landwirtschafts-Simulator 22	GIANTS Software

App

EXIT - Der Fluch von Ophir	USM
INFLAMMANIA 2 - Fight to Cure - Das Entzündungsspiel	Universitätsklinikum Erlangen, Medizinische Klinik 3 - Rheumatologie und Immunologie
Willi und die Wunderkröte	Tivola Games
Urban Riders	Villa Hirschberg Online
One Hand Clapping	Handy Games
Skillstar - Erfülle die Mission Verbraucherhelden	Stiftung Jugend und Bildung
Fiete Brainbox (Beta)	Ahoiii
EZRA	Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e.V.
musiculum SPIEL	musiculum, Kiel
Kreative Apps für die Schule (Bundle)	Fox & Sheep

PC

One Hand Clapping	Handy Games
Sonority	Application Systems Heidelberg
Insurmountable	Daedalic Entertainment
Jars	Daedalic Entertainment
Die Sims 4 Highschool-Jahre (Erweiterungspack)	EA
Onde	Mixtvision
Growbot	Application Systems Heidelberg
Zombie Rollerz: Pinball Heroes	Daedalic Entertainment
Landwirtschafts-Simulator 22	GIANTS Software
Itorah	Assemble Entertainment

TOMMI Jugendpreis (USK 12)

Dungeons of Dreadrock	Prof. Dr. Christoph Minnameier
LEGO® Star Wars™: Die Skywalker Saga	Warner Bros. Entertainment
Horizon Forbidden West	Sony
Endling - Extinction is Forever	Handy Games
Kena: Bridge of Spirits	Maximum Games
Sibel's Journey	Foot For Thought
Wildcat Gun Machine	Daedalic Entertainment
Der Artenvielfalt auf der Spur	Greenpeace

Kategorie Elektronisches Spielzeug

Early Coding	Fischer Technik
App mit Stift und Spielfigur: Edurino - erstes Lesen & Schreiben	Edurino GmbH
Osmo Little Genius Starter Kit	Tangible Play Inc. / Osmo
KEKZ - All-in-One Kinder Audioplayer	Kekz GmbH
IQ-Mini	Smart Toys
Exost Rhino Wave	Silverlit

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

Early Coding	Fischer Technik
KEKZ - All-in-One Kinder Audioplayer	Kekz GmbH
App mit Stift und Spielfigur: Edurino - erstes Lesen & Schreiben	Edurino GmbH
Programmieren mit dem Elefanten	WDR
Fuxdoo	Matthias Deutsch
Pixi Gute-Nacht-Geschichten	Carlsen Verlag

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI 2022

TOMMINIERUNGEN BEGRÜNDUNGEN

KATEGORIE BILDUNG

Wiebkes wirre Welt (Kubikfoto)

Das sagt die Fachjury: Mondlandungsfake, Echsenmenschen, Impfdiktatur? Ja, genau, Wiebke steckt tief drin im Sumpf der Verschwörungstheorien. Gleichzeitig ist sie aber so sympathisch und naiv, dass Spielende als Agent*innen einer geheimnisvollen Organisation gar nicht anders können, als für Aufklärung zu sorgen. Ein origineller Dreh und eine tolle schauspielerische Leistung machen diesen Mix aus spannenden Videogame und Film zu etwas Besonderem. Wer „Wiebkes wirre Welt“ nicht besucht, wird demnächst von Außerirdischen entführt.

EZRA (Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e.V.)

Das sagt die Fachjury: In diesem Spiel erleben Heranwachsende eine Geschichte rund um Fake-News und Posts in den sozialen Medien. Die App thematisiert, dass man Meinungen, Kommentare und Argumente im Netz nicht einfach glauben, sondern lieber selbst Fakten recherchieren sollte. Das Point&Click-Adventure ist hierbei in einem ansprechenden Zeichentrick-Look gehalten und die Figuren sind sympathisch und authentisch realisiert, wodurch das Spiel auch Jüngeren eine altersgerechte erste Schnittstelle zu politischer Partizipation bietet

App & Web: KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie (Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung)

Das sagt die Fachjury: Im Bus, auf dem Schulhof, dem Arbeitsplatz oder der Familienfeier – oft hören wir, wie andere Menschen nicht nur Blödsinn erzählen, sondern auch sexistische, menschenverachtende Kommentare und Parolen von sich geben. Wie können wir darauf reagieren? Richtig kontern will gelernt sein. „KonterBUNT“ bietet gute Argumente, passende Minispiele, ein Parolenverzeichnis, sowie einen Strategie-Guide, der zahlreiche Techniken auflistet, die sich im Umgang mit Stammtischparolen bewährt haben. Nützlicher Helfer beim Engagement für die Demokratie.

NordseeLife (Kubikfoto/NABU)

Das sagt die Fachjury: Kinder kennen die Nordsee als Urlaubsziel, doch die wenigsten wissen, welche Pflanzen und Tiere die faszinierende Welt unter der Wasseroberfläche bewohnen und welche Gefahren sie bedrohen. Die 360-Grad-Bilder dieser App vermitteln das sehr anschaulich. Sie lassen sich im eigenen Tempo nach Lust und Laune erkunden. Das authentische 3D-Erlebnis wird durch einen tollen Sound ergänzt. Solide Bildungsinhalte sind der zentrale Bestandteil dieses Angebots: Hier klickt man sich nicht gelangweilt durch langatmige Texte, um ein Sternchen einzuheimsen. Die App weckt vielmehr echtes Interesse für das schützenswerte Ökosystem der Nordsee.

Edurino - erstes Lesen & Schreiben (Edurino GmbH)

Das sagt die Fachjury: Mit einer Füchsin geht es in die Welt der Reime, Anlaute und Silben. Das Spiel wird mit einem Stift und einer Spielfigur geliefert. Nach einer kurzen Erläuterung zur Nutzung des Stifts, kann es mit der App auch schon losgehen. Die Spieler*innen werden durch einen Parcours von verschiedenen Aufgaben geführt. Die Aufgaben sind, eine nach der anderen zu bewältigen. Damit steigern sich dann auch die Schwierigkeitsgrade. Ohne Lesen können zu müssen, bringt die App die Lernenden mit der Sprache in Kontakt und führt sie spielerisch an die Funktion und den Aufbau von Sprache heran. Sehr innovativ.

musiculum SPIEL (musiculum SPIEL)

Das sagt die Fachjury: In der Musikwerkstatt „musiculum“ treffen Kinder auf den Affen Fragmento, der ihnen mit seinen Spielkarten knifflige Rätsel aufgibt. Elefant Bombastico hat allerlei Material dabei, aus dem die Spieler*innen Instrumente bauen. Wo fängt man da an? Erst werden

die Löcher in die Blockflöte gebohrt, dann können die Einzelteile zusammengefügt werden. Papagei Glissandra schließlich schult das Gehör. Die App vermittelt kindgerecht und spielerisch solide Grundkenntnisse rund um bekannte Instrumente und macht Lust auf die faszinierende Welt der Musik. „musiculum“ ist besonders für Kinder interessant, die sich für Musik begeistern oder selbst ein Instrument spielen. Mit verschiedenen Minispielen zu Streich-, Blas- oder Schlaginstrumenten.

Sibel's Journey (Food For Thought)

Das sagt die Fachjury: In diesem Point&Click-Adventure besucht Sibel ihre Tante in Berlin, führt Dialoge mit verschiedenen Personen und löst kleine Aufgaben. Hierbei werden spannende und relevante Themen angesprochen, wie Geschlecht, Sexualität, Körper oder persönliche Grenzen. Die Spielenden erfahren durch Sibel was Body Positivity oder LGBTQIA+ bedeuten. Die Geschichte ist zwar textlastig, aber Minispiele lockern das Gameplay auf. Die Gestaltung ist in Cartoon-Optik gehalten. Die Themen werden sensibel vermittelt, so können sich Jugendliche spielerisch über die Themen Gender und Sexualität informieren.

Kreative Apps für die Schule - Bundle (Fox & Sheep)

Das sagt die Fachjury: Aus Videoschnipseln, Tönen oder vielen bunten Objekten etwas Eigenes erschaffen, das funktioniert normalerweise nur mit komplizierten Programmen. Mit drei kindgerechten Editoren für Grafik, Audio und Video ermöglicht dieses App-Paket schon Grundschüler*innen den Einstieg ins eigenständige Gestalten. Das fördert nicht nur die Kreativität, sondern schult auch das Hören und Sehen der Werke anderer Künstler. Vor allem aber macht es eine Menge Spaß. Übersichtlich, einfach zu bearbeiten. Das Einfügen von eigenen Materialien ist leicht. Guter Einstieg in die Audioproduktion.

Klim: S21 - Das Spiel zur Klimaanpassung (Gentle Troll Entertainment GmbH / Research Group for Earth Observation (rgeo))

Das sagt die Fachjury: Dieses Serious Game thematisiert die Folgen des Klimawandels. Ein wichtiges Thema, das viele Kinder und Jugendliche beschäftigt und beunruhigt. Das Spiel sensibilisiert die Spielenden für das bedeutsame Thema und zeigt ebenfalls praktikable Schutzmaßnahmen auf. Spielbar sind unterschiedliche Bereiche, wie Land- oder Forstwirtschaft, um die Auswirkungen des Klimas in unterschiedlichen Gebieten zu erfahren. Jede getroffene Entscheidung hat direkte Folgen und schult damit das Verständnis für Ursache und Wirkung.

Zack & Irgendwas-mit-Ose (SWR Planet Schule)

Das sagt die Fachjury: Coole Wissensseite mit Gaming-Elementen zum Thema Zucker. Die sehr schön designte Seite erklärt in vier Bereichen die Wirkung, die Geschichte und die chemischen Hintergründe von Zucker sowie in welchen Lebensmitteln wieviel Zucker enthalten ist. Das Ganze ist gerahmt von lustigen und interessanten Gesprächen zwischen Zack und dem Zuckermonster, die toll vertont wurden. Wissen vermittelt die Website mit kleineren Aktivierungsmethoden (Zuckerwürfel schätzen, Süßigkeiten herstellen, Ur-Mensch navigieren), die abwechslungsreich und spaßig sind.

KATEGORIE KONSOLE

Switch: Kirby und das vergessene Land (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Ein aufgeblasenes Kaugummi als Hauptfigur in einem Spiel: Kirby erinnert an Hubba Bubba und bewegt sich fast auch so: Rollen, hüpfen, herumschwabbeln und fliegen. Das ist absurd genug, doch in „Kirby: Das vergessene Land“ kann Kirby auch Gegenstände schlucken und dann deren Fähigkeiten nutzen: Als Auto, das herumfährt, als Baugerüst, das durch die Gegend hüpfet oder als Baustellenhütchen, das Löcher sprengen kann. Das macht Spaß. Die dystopisch aussehende Welt passt im Verlauf des Spiels immer besser zur Geschichte.

Switch: Mario Party Superstar (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Vor 24 Jahren durften auf der N64-Konsole die ersten Mario-Partys gefeiert werden - und da „Mario Party Superstars“ ein Best-of aus dem Debüt und den zwei N64-

Folgetiteln darstellt, ist es nicht unwahrscheinlich, dass selbst Eltern beim Spielen nostalgische Gefühle entwickeln, während sie von ihren Kindern in satten 100 Minispielen ausgebootet werden. Serientypisch sind die kleinen Geschicklichkeitsspielchen - von Rugby-Rempelei bis Kugelchaos - abwechslungsreich, urkomisch und meist ziemlich schadenfroh. Ein kurzweiliges Vergnügen für alle Altersstufen, nur ohne Mitspieler*innen geht dem Spiel recht schnell die Puste aus.

Switch: Nintendo Switch Sports (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Auf der Wii-Konsole wurde „Nintendo Sports“ eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten - und umgekehrt, dank dieses Titels wurde die Wii zu einer der bestverkauften Konsolen. Das simple Sport-Spektakel ist auch auf der Switch ein großer Bewegungsspaß (ohne übertrieben große Exaktheit von den Spieler*innen zu fordern), wobei die sechs unterschiedlichen Disziplinen Tennis, Bowling, Badminton, Volleyball, Fußball und der Kampfsport Chanbara für ausreichend Abwechslung sorgen. Zu immer neuen Höchstleistungen motiviert außerdem der Verdienst von Erfahrungspunkten und das Freischalten von Gegenständen zur Individualisierung der eigenen Spielfigur.

PS4/PS5: Gran Turismo (Sony)

Das sagt die Fachjury: Die „Gran Turismo“-Reihe ist zurück. Wie in jedem neuen Teil darf man auch hier wieder über die große Auswahl an Straßen-, Renn- und Offroad-Wagen staunen. Diesmal sind es über 400 Stück von 60 verschiedenen Automobilherstellern aus aller Welt. Zusätzlich gibt es die komplette Geschichte der einzelnen Fahrzeuge nachzulesen, was dem Spiel eine besondere Tiefe gibt. Die Grafik ist wunderschön, die Steuerung weniger arcademäßig, sondern realistisch. So wird das „zu schnell in eine Kurve fahren“ umgehend bestraft, indem man sich sehr schnell im Acker wiederfindet. In der Cockpitperspektive gefällt das realistische Geschwindigkeitsgefühl.

Switch: Big Brain Academy: Kopf an Kopf (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Knobeln für Anfänger*innen und Fortgeschrittene: In „Big Brain Academy“ geht es darum, Rätsel und andere kleine Denksportaufgaben schnell und gut zu lösen. Das klingt erstmal wenig spannend, doch wer auch nur ein wenig Interesse daran hat, sein Gehirn etwas zu fordern, findet hier reichlich Futter. In vielen kniffligen Minigames kann man seinen so genannten Gehirnwert ermitteln. Sie sorgen für nicht nur für Abwechslung, sondern motivieren zum Weiterspielen. Auch das Sammeln der Medaillen bieten einen Anreiz weiterzuspielen. Ab zehn gesammelten Medaillen erhält man zusätzlich ein Geschenk. Beste Hirnkost.

Switch: Rabbids: Party of Legends (Ubisoft)

Das sagt die Fachjury: Wenn die Rabbids ins Spiel kommen, ist großes Hallo vor dem Fernseher garantiert. Dieses Partyspiel entführt bis zu vier Spieler*innen in eine chaotische, „Kung Fu Panda“-artige Welt. Der Abenteuer-Modus schickt die Rabbids auf eine Suche quer durchs Land, um Bücher zu sammeln. Diese erhält man durch das Bestreiten kleinerer Spiele. Wer sich nicht abenteuerlich fühlt, kann die etwa 50 Minigames einzeln spielen. Sie sind temporeich, einfach zu verstehen und mit kleinen Erklärungen über die Steuerung und Ziele des Spiels versehen. Alles in allem ein großer Spaß, und empfehlenswert für alle, die sich mit Freund*innen und Familie messen und lachen wollen.

Switch: Grow: Song of the Evertree (505 Games)

Das sagt die Fachjury: „Grow: Song of the Evertree“ überrascht positiv. Wir spielen eine Farming-Simulation mit gemächlichem Pacing und knuddeligen Tieren und kümmern uns um eine bonbonbunte Fantasy-Landschaft, die es zu bewirtschaften gilt. Dazu packt das Game noch eine ausgefeilte Aufbausimulation, in der es Spielende das heimische Dorf ausbauen lässt. In jedem Level warten Rohstoffe. Um an diese zu kommen, jäten Spieler*innen Unkraut, räumen Müll weg, pflanzen und gießen, fangen Insekten und fischen. Auch nach Stunden überrascht „Grow: Song of the Evertree“ noch mit neuen Spielmechaniken.

Switch, PS4: One Hand Clapping (Handy Games)

Das sagt die Fachjury: „One Hand Clapping“ ist bei den Spielen der aktuellen TOMMI-Saison eine echte Überraschung. Denn das Spiel wird nicht mit Bewegung, sondern mit der Stimme gesteuert. Und zwar mit der Gesangstimme. Für Menschen, die es nicht gewohnt sind unter der Dusche zu singen, ist das eine echte Herausforderung. Zugleich lernt man, der eigenen Stimme zu vertrauen. Die Stimme übernimmt auch bei Rätseln die Steuerung im Spiel. Das gelingt meistens sogar richtig gut. Wobei die Steigerungen zwischen den Levels nicht ohne sind. Toll!

Switch: Mario Strikers: Battle League Football (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Ausgewiesene FIFA-Fans sind naturgemäß skeptisch, was jede Art von Fußballsimulation angeht. „Mario Strikers Battle League Football“ ist allerdings eine angenehme Überraschung. Es ist nicht nur eine gute Fußballsimulation, sie macht auch durch das Spiel mit den Figuren aus der Super-Mario-Welt richtig Spaß. Und sie wirkt durchdacht. Sowohl, was die unterschiedlichen Eigenschaften der Charaktere angeht, die sie in ihr Spiel einbringen, als auch die Steuerung bei den Fußballmatches selbst. Die Komplexität sorgt zudem für langen Spielspaß.

PS4: Landwirtschafts-Simulator 22 (GIANTS Software)

Das sagt die Fachjury: Der legendäre „Landwirtschafts-Simulator“ glänzt in der neuesten Version nicht nur durch seine detailreiche, realistische und atmosphärische Grafik, sondern auch durch ein Spielprinzip, das ein besonders breites Spielepublikum anspricht. Wer einfach nur mal in einer wuchtigen Landmaschine Platz nehmen und ein wenig durch die Landschaft tuckern will, kommt hier ebenso auf seine Kosten wie Spielende, die auf Acker und Hof Komplexität und Herausforderung suchen - beispielsweise durch Zuschalten von Jahreszeiten und Produktionsketten. Der Simulator ist unterhaltsam und spannend, lehrreich und anspruchsvoll. Ein Spiel, das Kinder wie Eltern an den Bildschirm bannt.

KATEGORIE APPS

EXIT - Der Fluch von Ophir (USM)

Das sagt die Fachjury: Der Schriftsteller Tony Harlane ist spurlos verschwunden. Wir bekommen den Auftrag, ihn zu finden und erfahren, dass der Schriftsteller zuletzt in den Wichita Mountains in Oklahoma über Spukhäuser recherchiert hat. Was gibt es für Gerüchte über die Gegend, in der unsere Suche beginnt? Und gibt es wirklich eine Stadt aus Gold? Spannend vereint das Game die Spielmechaniken von Escape-Rooms und den beliebten „Exit“-Spielen. Kreative, knifflige und auch klassische Rätsel versprechen gute Unterhaltung für Nachwuchs-Schnüffler*innen und Adventure-Fans.

INFLAMMANIA 2 - Fight to Cure - Das Entzündungsspiel (Universitätsklinikum Erlangen, Medizinische Klinik 3 - Rheumatologie und Immunologie)

Das sagt die Fachjury: Diese App schafft etwas, was wir unter Edutainment verstehen: Sie verbindet wunderbar Spielspaß und Wissensvermittlung. Es reicht nämlich nicht, Wissen nur mit hippen Bildern und Texten zu hinterlegen. Diese App zeigt mithilfe spielerischer Elemente sehr gut, wie sich Infektionen und Krankheiten im Körper ausbreiten. Durch die unterschiedlichen Figuren und ihre Funktionen bleibt einiges Wissen allein durchs Spielen hängen. Wer sein Wissen vertiefen möchte, kann das im Immuxikon nachlesen. Hier wird nicht versucht, das Wissen frontal einzutrichtern. Tolle App! Macht Spaß.

Willi und die Wunderkröte (Tivola Games)

Das sagt die Fachjury: „Willi und die Wunderkröte“ ist ein wirklich schön gezeichnetes Spiel, das mit einer interessanten Steuerung für langanhaltenden Spielspaß sorgt. Und Spaß macht das Spiel von Anfang an. Ganz nebenbei erfahren die Spieler*innen jede Menge über die unterschiedlichsten Krötenarten und ihren jeweiligen besonderen Eigenschaften. Und diese werden erzählt von Willi, der aus Sendung "Willi wills wissen" Kindern bestens bekannt ist. Am besten haben an dem Spiel die schön gestalteten Level und die sich kontinuierlich steigernde Komplexität der Krötenfähigkeiten gefallen.

Urban Riders (Villa Hirschberg Online)

Das sagt die Fachjury: In „Urban Riders“ sind wir als Fahrradkurier*in in der Großstadt unterwegs, haben drei Spuren, auf denen wir hin und her wechseln und kontinuierlich Hindernisse, denen wir ausweichen müssen. Eine plötzlich geöffnete Fahrertür, ein von hinten drängelnder Lastwagen oder ein Hund, der vors Rad springt – all dies kennen Fahrradfahrer in Städten. Spielende nehmen unterschiedliche Jobs an, transportieren Dokumente, Blutkonserven oder anderes, die sie ans Ziel bringen müssen. Schon grafisch ein Hammer.
PS: Wählt man beim ersten Öffnen der App das Alter unter 12 Jahren aus, werden Stürze weniger dramatisch dargestellt.

One Hand Clapping (Handy Games)

Das sagt die Fachjury: In „One Hand Clapping“ wird deine Stimme zum zweiten Controller. Singe oder summe dir deinen Weg durch die vielen bunten Welten und bekämpfe die dort herrschende Stille. Zwar machen Rhythmus und Tonhöhe einen Unterschied, jedoch muss niemand eine professionelle Gesangsstimme haben. So lösen wir Puzzles und manövrieren uns durch die Level. Gesang setzt Transportmittel wie Fahrstühle in Bewegung. Die Spielatmosphäre sowie der Soundtrack sind beruhigend, was das Spiel zu einer kinderfreundlichen Sonntagnachmittagsbeschäftigung macht. Die Spielmechanik ist interessant, kreativ und einzigartig. Sehr, sehr lustig und spannend.

Skillstar - Erfülle die Mission Verbraucherhelden (Stiftung Jugend und Bildung)

Das sagt die Fachjury: Fragt man Kinder, womit sie später ihren Unterhalt verdienen wollen, antworten immer mehr Social Media Star. Und an diese Kinder richtet sich dieses Spiel. Es zeigt, dass alle Helden mal mit ganz wenigen Follower*innen angefangen haben. Und damit die Zuschauerschaft wächst, reicht es nicht, nur regelmäßig zu posten und auf Kommentare zu reagieren, sondern man muss auch an seinen Skills arbeiten - in der Software simuliert durch Minigames, die auch noch Spaß machen. Eine tolle Botschaft, die überdies auch noch ohne erhobenen Zeigefinger auskommt.

Fiete Brainbox - Beta (Ahoiii)

Das sagt die Fachjury: „Fiete Brainbox“ beinhaltet mehrere Themenwelten (Ozean, Wald, Zahlen) mit inhaltlich passenden Minispielen. Spieler*innen können einen individualisierbaren (geschlechtsneutralen) Charakter erstellen, um die Brainbox zu erkunden. In jeder Themenwelt gibt es eine schön illustrierte interaktive Karte mit Infopunkten. Ein Klick auf Infopunkte teilt kompakt formulierte Informationen. Das in verschiedenen Levels erlernte Wissen kann durch ein Quiz abgefragt werden. In jeder Themenwelt sind Minispielformen zu finden (Sudoku, Kreuzworträtsel, Baukasten, mit Pixeln zeichnen, Winkel ausmessen, Wörter buchstabieren). Um die App werbefrei zu nutzen, muss man ein Abo abschließen.

EZRA (Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e.V.)

Das sagt die Fachjury: Ein temporeiches Point&Click-Adventure, das engagiert der Frage nachgeht, wie man hierzulande an politischen Diskussionen teilnehmen und seinen Standpunkt finden und vertreten kann. Witziger Dreh: Die freche Ezra erklärt ihrem Opa die Rolle von Social Media und öffentlicher Kommunikation. Das Spiel widmet sich relevanten Themen und trifft den richtigen Ton. Es erzählt schwierige Themen auf leichte Art, ohne unzulässig zu vereinfachen.

musiculum SPIEL (musiculum, Kiel)

Das sagt die Fachjury: In der App wird die Instrumentenlehre und die Musik spielerisch erlernt. Die drei Spielvarianten: Zuordnen, Töne finden und Zusammenbauen sind leicht zu bedienen und die Aufgaben sind intuitiv zu verstehen. Es bedarf keiner Tutorials oder anderer Erklärungen. Das Spiel ist kindgerecht und schön gestaltet und Affe, Elefant und Co. führen einen durch die Mini-Games. Wichtiges Thema ist die Instrumentenkunde. Hier gibt es Tonbeispiele und Bildbeispiele zu Blas-, Saiten-, Akustik- und Schlaginstrumenten. Das Zusammenbauen der Instrumente vermittelt Nachwuchsmusiker*innen, wie diese zusammengesetzt sind. Viele Tonbeispiele. Einfache Animationen. Wenn nötig, gibt es Hilfestellungen.

Kreative Apps für die Schule -Bundle (Fox & Sheep)

Das sagt die Fachjury: Ein wirklich sehr intuitives Grafikprogramm für alle Kinder ab fünf Jahren. Uns beeindruckt, dass das Spiel komplett ohne Erklärtexte auskommt. Das Programm ist deshalb geeignet, schon kleinen Künstler*innen den Einstieg in die Welt der Grafikprogramme zu ermöglichen. Für kleine und große Hände empfiehlt sich die Installation auf einem Tablet mehr als auf einem Smartphone, denn die kleinen „Anfasser“ sind manchmal etwas schwer zu treffen. Die Gestaltung ist kindgerecht und die Figuren und Töne sind lustig. Außerdem können auch eigene Geräusche aufgenommen werden. Kinder probieren sich hier frei und kreativ aus.

KATEGORIE PC

One Hand Clapping (Handy Games)

Das sagt die Fachjury: Bei „One Hand Clapping“ ist es besser, die Tür beim Spielen zu schließen. Denn sonst kommen Eltern überraschend ins Zimmer, die sich über die merkwürdigen „Geräusche“ wundern. Denn bei diesem Spiel wird nicht nur mit den üblichen Computerwerkzeugen navigiert, sondern vor allem mit der Stimme. Nur wer den richtigen Ton in der richtigen Situation und dem richtigen Rhythmus trifft, kann die Plattformen in die gewünschte Richtung steuern. Doch dunkle Mächte versuchen den Sieg zu verhindern. Ein cleveres, originelles und vor allem sehr, sehr vergnügliches Spiel. Das bringt jeden zum La-la-lachen!

Sonority (Application Systems Heidelberg)

Das sagt die Fachjury: „Der Ton macht die Musik“ und die richtigen Töne müssen in diesem Spiel von der sympathischen Protagonistin Esther erst gefunden und immer wieder neu und passend kombiniert werden. Esther ist dabei, ihrem besten Freund, einem erkrankten Bären, zu helfen. Dafür muss sie eine magische Melodie finden, die jeden heilen kann. Beim Lösen der Rätsel helfen die richtigen Töne, etwas Musikverständnis oder die lehrreichen Hinweise, die das Spiel bereithält. Spiel mit noch einigen Ecken und Kanten, aber einem frischen Ansatz und solider Umsetzung.

Insurmountable (Daedalic Entertainment)

Das sagt die Fachjury: „Der Berg ruft!“ und dank „Insurmountable“ können wir diesem Ruf folgen. Das Spiel präsentiert das Bergsteigen als herausforderndes Roguelike-Adventure, bei dem drei Berge erklommen werden müssen. Fehler verzeiht das Spiel nicht, denn sie lösen eine Kettenreaktion aus - und wir starten erneut am ersten Berg. Eiskaltes, neues Spielkonzept mit dynamisch änderndem Wetter und prozedural generierten Berge, die dafür sorgen, dass kein Aufstieg dem Vorherigen gleicht. Irgendwie anders, aber ein Game das spieldynamisch ausgewogen ist und zu gefallen weiß.

Jars (Daedalic Entertainment)

Das sagt die Fachjury: »Jars« ist ein Tower-Defense-Spiel in einem ungewöhnlichen Setting: Jedes Level zeigt ein Kellerregal, das mit Vorratsgläsern gefüllt ist. In diesen befinden sich Fieslinge wie Spinnen, Mistkäfer oder Ratten, gegen die sich die Spieler*innen mit Dartpfeilen, befreundeten Mücken oder Igel verteidigen müssen. Dabei ist weniger Geschick als Reaktionsschnelligkeit gefragt. Wirklich knifflig wird es in den ersten Level nie, und man schafft jedes Level ohne viel nachzudenken. Die fantastische Gestaltung überrascht immer wieder mit lustigen oder skurrilen Details. Wunderschön gestaltetes, etwas schauriges Spiel.

Die Sims 4 Highschool-Jahre, Erweiterungspack (EA)

Das sagt die Fachjury: Eine wirklich sehr schön gestaltete Welt, mit schier unendlich vielen Möglichkeiten. Der Erweiterungspack wird Kinder und Jugendliche begeistern, weil er ermöglicht, das Leben als junger Erwachsener im Highschool-Alter „auszuprobieren“. Dabei dürfen auch romantische Gefühle, Liebe und entsprechende Erfahrungen nicht fehlen. Die Sims wollen sich beständig weiterentwickeln und wir können sehr viel Zeit investieren, sie bei ihrer Entwicklung zu

unterstützen. Die Entwickler*innen haben die Spieler*innen eine riesige Spielfläche gebaut, auf der sie sich wunderbar ausprobieren können. Riesenrad-Fahrt inklusive.

Onde (Mixtvision)

Das sagt die Fachjury: Eine Welt aus Klang und Licht, in der Spielende von sphärischen Melodien durch abstrakte Landschaften getragen werden - eine meditative Reise, die an Spieleklassiker wie „Flow“ oder „Flower“ erinnert. Im Spiel lernen wir, immer neue Wege aus Klang und Licht zu erschaffen, lösen Rätsel, die uns in Welten der Tiefsee oder des Weltraums katapultieren. Gibt es ein Ziel im Spiel oder ist es bereits der Weg selbst? Ohne die Frage zu beantworten, ist festzuhalten, dass „Onde“ ein besonderer Sound-Surfing-Plattformer ist, der Spielende in den Bann zu ziehen vermag, sie in eine wunderschöne Atmosphäre einhüllt und ihnen ein entspanntes Spielerlebnis bietet. Das ist doch wunderbar.

Growbot (Application Systems Heidelberg)

Das sagt die Fachjury: „Growbot“ ist ein Kunstwerk. Das Point&Click-Spiel verbindet eine herzerwärmende Geschichte um das Roboter mädchen Nara mit gut durchdachten Rätseln. Auf ihrer Reise durch den Weltraum trifft sie lauter merkwürdige Charaktere, zum Beispiel ein Sternbäuchlein – ein Yeti-ähnliches Zottel-Lebewesen mit einer eigenen Galaxie im Bauch. Hier stimmt einfach sehr vieles: vom besonderen illustrativen Grafikstil bis zum angenehmen Soundtrack. „Growbot“ ist ein märchenhaftes Game, das lange im Gedächtnis bleibt.

Zombie Rollerz: Pinball Heroes (Daedalic Entertainment)

Das sagt die Fachjury: Mal wieder muss sich eine Spielwelt mit einer Zombieplage herumschlagen. Doch wie das in „Zombie Rollerz: Pinball Heroes“ geschieht, ist äußerst ungewöhnlich. Die Spielenden wandern über eine Brettspielartige Oberwelt, sammeln Gegenstände, öffnen Truhen und konfrontieren Gegner. Dabei schaltet das Game in einen Kampfbildschirm, der einem simplen Flipperautomaten ähnelt: Anrückende Zombie-Horden fegt man mit geschlenzten Kugeln von der Bildfläche, wobei es meist auch Zusatzziele wie Kisten und Schalter zu treffen oder geheime Passagen zu entdecken gibt. „Zombie Rollerz: Pinball Heroes“ ist eine gewagte Genremixtur, die nach kurzer Eingewöhnung richtig viel Spaß macht.

Landwirtschafts-Simulator 22 (GIANTS Software)

Das sagt die Fachjury: Im neuen Landwirtschafts-Simulator-Teil können wir wieder in aller Ruhe Farmen und Felder bewirtschaften. Auch dieser Teil des Simulationsspiel punktet durch einen großen Fuhrpark an landwirtschaftlichen Maschinen namhafter Hersteller. Koop-Modus und Crossplay ermöglichen es uns, mit jedem*r beliebigen Freund*in zusammen zu farmen oder die große Open-World zu erkunden. Vorteilhaft für alle, die das Spiel schon kennen, denn einsteigerfreundlich ist „Landwirtschafts-Simulator 22“ wie auch die Vorgängerteile nicht. Wie bei allen realistischen Simulationen muss man alle Fähigkeiten erlernen, dann aber hat man großen Spaß daran.

Itorah (Assemble Entertainment)

Das sagt die Fachjury: Von mesoamerikanischer Kultur inspiriert, entführt „Itorah“ in eine liebevoll handgezeichnete Welt voller Rätsel und Labyrinth. Die titelgebende Protagonistin muss über Abgründe springen und kniffligen Fallen ausweichen. Mit jeder neuen Fähigkeit wird sie mächtiger und kann zuvor unüberwindbare Hindernisse aus dem Weg räumen. Anders als die meisten eher düsteren Genre-Vertreter, ist dieses farbenfrohe Spiel vor allem für eine jüngere Zielgruppe geeignet. Ab der ersten Sekunde fühlt sich die Steuerung dabei intuitiv und flüssig an, sowohl Kämpfe als auch Rätsel bleiben immer fair und nachvollziehbar und eine übersichtliche Karte hilft, sich jederzeit in den unterirdischen Gängen zurechtzufinden.

TOMMI Jugendpreis USK12

Dungeons of Dreadrock (Prof. Dr. Christoph Minnameier)

Das sagt die Fachjury: Dieses Spiel lässt mit seiner Achtziger-Optik nicht nur die Herzen von Retro-Fans höherschlagen. Die gut durchdachten 100 Puzzles, die es in „Dungeons of Dreadrock“ zu lösen gilt, steigern sich mit der Zeit, wobei der Schwierigkeitsgrad beherrschbar bleibt. Als Spieler*in arbeitet man sich Level für Level tiefer in den Dungeon vor. Dabei warten Fallen, denen man geschickt ausweichen muss und verschiedene Monster und Rätsel. Die zu Beginn noch relativ leicht zu durchschauenden Rätsel werden spätestens ab der 15. Ebene ziemlich knifflig. Jeder Erfolg motiviert dafür umso mehr. Die bunte 2D-Retrooptik erzeugt eine manchmal schaurige, jedoch nie gruselige Atmosphäre.

LEGO® Star Wars™: Die Skywalker Saga (Warner Bros. Entertainment)

Das sagt die Fachjury: In „LEGO Star Wars: Die Skywalker Saga“ lassen sich legendäre Szenen aus der Science-Fiction-Filmreihe mit Legofiguren nachspielen: vom Lichtschwertkampf bis zum Podracer-Rennen. Die Mischung stimmt: Es gibt wohldosierte Action, lustige Dialoge und gut eingestreute Rätsel. Besonders der kooperative Aspekt gefällt: Hin und wieder muss man zwischen den Charakteren wechseln, um voranzukommen. Insgesamt ein großer Spaß, auch für Menschen, die nicht alle Filme gesehen haben. Die Macht ist stark in diesem Game.

Horizon Forbidden West (Sony)

Das sagt die Fachjury: In „Horizon Forbidden West“ steuern wir im zweiten Teil der Spielereihe erneut die junge Jägerin Aloy durch eine postapokalyptische Welt, in der nun eine geheimnisvolle und tödliche Bedrohung und eine zerstörerische Künstliche Intelligenz lauert. Dem Kampf gegen Maschinenmonster schließen sich alte und neue Bekannte an und sorgen für ein atmosphärisch dichtes und spielerisch ausgewogenes Abenteuer. Das ausbalancierte Gameplay, die opulent präsentierte Spielwelt, in der wir die Reise und Kämpfe immersiv miterleben, und eine Heldin, mit der wir uns gerne in jedes Abenteuer stürzen und die Welt retten, sorgen dafür, dass die Spielreihe noch lange ein echter Playstation-Referenztitel bleibt. Und auch in puncto Barrierefreiheit geht das Game voran und macht sehr viel richtig.

Endling - Extinction is Forever (Handy Games)

Das sagt die Fachjury: In diesem Survival-Abenteuer übernehmen die Spielenden die Rolle einer Fuchsmutter. In der feindseligen Außenwelt muss sie Hindernisse überwinden, Futter für ihre Jungen finden und Gefahren aus dem Weg gehen. Im Verlauf ist sie ebenfalls auf der Suche nach einem ihrer Jungen, welches von einem Menschen entführt wurde. Dabei begleiten die anderen Fuchskinder sie. Ihnen müssen die Spielenden Fähigkeiten für das Überleben in der Wildnis vermitteln. Die Geschichte ist sehr emotional erzählt und die audiovisuelle Darstellung ist sehr gut umgesetzt. Schnell findet man sich in die Rolle der Tiere ein. Spannend und berührend.

Kena: Bridge of Spirits (Maximum Games)

Das sagt die Fachjury: „Kena“ ist ein Spiel, das man sehr schnell ins Herz schließt. Das liegt zunächst mal an den knallsüßen Rott, den kleinen Geistertierchen, die Kena auf ihrer Reise begleiten. Sie helfen einem, Objekte zu verschieben oder Gegner abzulenken. Dadurch werden die Kämpfe nicht so schnell langweilig. Kenas Aufgabe ist es, gefangene Geister zu befreien und eine Verderbnis, die die Spielwelt befallen hat, aufzuhalten. Vieles von diesem fantastischen Setting erinnert an die Anime-Filme von Hayao Miyazaki. Große Kunst!

Sibel's Journey (Foot For Thought)

Das sagt die Fachjury: Ein Browser-Point&Click-Adventure mit unübersehbarer Botschaft: Aufklärung leisten über f, Körperbilder, sexuelle Einvernehmlichkeit und vieles mehr. Die Spielenden treffen auf Charaktere, die Informationen über die benannten Themenfelder geben. Der Bilderbuch-Look wirkt angenehm und präsentiert wuselige Bilder, auf denen es viel zu entdecken gibt. Trotz stets präsenter Message motivieren die Charaktere zum Weiterspielen und man möchte mehr über die Geschichte erfahren. LGTBQ+ ein sehr wichtiges Anliegen. Das Click&Point-Adventure hat sich zur Aufgabe gemacht, auf Vorurteile hinzuweisen, denen angehörige der LGTBQ+-Community angehören. Auch im interkulturellen Dialog.

Wildcat Gun Machine (Daedalic Entertainment)

Das sagt die Fachjury: Mit riesigen Robotern und niedlichen Katzen gegen ultrafiese Monster kämpfen? Das klingt erstmal spaßig – ist es im Falle von „Wildcat Gun Machine“ auch. Der Handlung wird eher weniger Bedeutung beigemessen, vielmehr steht hier das pure Ballern im Vordergrund. Und ehrlich gesagt, macht sowas hin und wieder auch mal richtig Spaß. Für uns ist „Wildcat Gun Machine“ ein perfektes Spiel für Zwischendurch, das hilft durch stumpfes Rumgeballer etwas Stress abzubauen.

Der Artenvielfalt auf der Spur (Greenpeace)

Das sagt die Fachjury: „Der Artenvielfalt auf der Spur“ ist eine Anwendung von Greenpeace. Wenn man den Zugriff auf Kamera und Standort freigibt, kann man mithilfe von Augmented Reality auf einer Weltkugel eine von vier Themenwelten zur Artenvielfalt auswählen. In den Themenwelten (Regenwald, das Great Barrier Reef, heimische Vögel und Supermarkt) interagieren Spielende vor Fotohintergründen mit animierten Personen oder der Umwelt und sehen sich mithilfe des Smartphones um. Klickt man auf die Personen oder Elemente der Umwelt, erscheinen Infoboxen, die einem vorgelesen werden. Gut für die Schule ab achte Klasse.

KATEGORIE Elektronisches Spielzeug

Early Coding (Fischer Technik)

Das sagt die Fachjury: Drei verschiedene Modelle warten im Baukasten „Early Coding“ darauf, von jungen Tüftler*innen und Nachwuchs-Codern ab fünf Jahren entdeckt zu werden. Im Set enthalten sind extra große Bausteine, die sich einfach zusammenstecken lassen, eine bewegliche Stoßstange mit Tastern, ein Infrarot-Spursensor, ein batteriebetriebener Controller-Baustein und eine gut bebilderte Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Zusammenbau der Modelle. Die eigentliche Programmierung findet auf dem Smartphone oder Tablet über die kostenlose App statt. Es wird eine einfache graphische Programmiersprache - ähnlich Scratch - verwendet, die einen intuitiven Einstieg ermöglicht. Toll.

App mit Stift und Spielfigur: Edurino - erstes Lesen & Schreiben (Edurino GmbH)

Das sagt die Fachjury: „Edurino“ bringt Kindern im Vorschulalter mit Spielspaß die ersten Grundlagen des Rechnens, Lesens und Schreibens näher. Neben der kindgerechten und kostenlosen App gibt es im rund 45 Euro teuren Starterset einen eigens für Kinderhände gestalteten Tabletstift und eine Spielfigur, die einen bestimmten Lernbereich freischaltet. Die Füchsin Mika begleitet „Erstes Lesen und Schreiben“, die Waschbärin Robin „Zahlen und Mengen“ und der Waschbär Niki „Erstes Englisch“. Die App ist wirklich schön gemacht, alles ist vollvertont, wird kindgerecht erklärt, ist motivierend und die Spiele haben einen eindeutigen Wiederspielwert - Kinder ab 4 Jahren werden sich hier schnell alleine zurechtfinden, Spaß haben und einiges spielerisch lernen. Aufgrund des Preises ist der Einsatz in KITAS gleich für mehrere Kinder(-generationen) zu empfehlen.

Osmo Little Genius Starter Kit (Tangible Play Inc. / Osmo)

Das sagt die Fachjury: Auch nach Jahren der Osmo-Produkte fasziniert ihr ebenso simples wie cleveres Prinzip: Ein Tablet wird in die Osmo-Basis gestellt und über die Kamera ein Reflektor gestülpt, so dass das Spiel den Bereich vor dem Tablet im Blick hat. Eine dort platzierte Matte dient als physische Spielfläche, deren Inhalte wiederum in die jeweilige App projiziert werden. Mit vier von diesen funktioniert das Starterkit - „Squiggle Magic“ und „ABCs“ nutzt als zusätzlich mitgeliefertes Spielmaterial bunte Gummibögen, -ringe und -stäbe, die zu lustigen Gesichtern und Buchstaben gelegt werden. Bei „Stories“ und „Costume Party“ wird eine Pappfigur mit verschiedenen Beinen, Rumpfen und Kopfbedeckungen ausgestattet. Auch wenn die Apps und deren Spiele nicht irre umfangreich und überschaubar lehrreich sind, so sind sie ebenso wie das Spielmaterial recht gelungen - gerade das Legen der Gesichter macht viel Spaß. Osmo ist weiterhin ein vorbildliches Produkt beim Verbinden von physischem und digitalen Spiel.

KEKZ - All-in-One Kinder Audioplayer (Kekz GmbH)

Das sagt die Fachjury: So einfach kann ein Audioplayer für Kinder sein: Der „Kekz“-Hörer verzichtet auf komplizierte Bedienelemente, Bluetooth oder App-Unterstützung und spielt stattdessen Hörspiele (aktuell rund drei Dutzend) nach Einlegen sogenannter Audiochips in die Außenseite der rechten Ohrmuschel ab. Die drei möglichen Lautstärken sind ebenso kindgerecht wie die Bedienung des Kopfhörers, die über Tippen auf die linke Ohrmuschel erfolgt. Und auch die rund 15 Stunden Laufzeit mit einer Akkuladung passen perfekt in das Bild eines durchdachten, simplen Unterhaltungsgerät für Kindergartenkinder und Grundschüler.

IQ-Mini (Smart Toys)

Das sagt die Fachjury: Eine fünfmal fünf Felder große Spielfläche, sechs unterschiedliche Steine und drei Plastiknippel zum Blocken einzelner Felder - mehr braucht man nicht, um sich gehörig den Kopf zu zerbrechen. Obwohl, bis auf ein Smartphone natürlich, auf dem sich mittels QR-Code auf die IQ-Mini-Website surfen lässt, wo zahllose Rätsel in drei Schwierigkeitsstufen warten. Bei diesen Rätseln wird jeweils die Lage weniger Steine vorgegeben, den Rest müssen die Tüftler*innen anschließend so anordnen, dass die komplette Spielfläche ausgefüllt ist. „IQ Mini“ ist eine pfiffige, digital angebundene Variante eines klassischen Legespiels, das immer wieder aufs Neue zu kurzen Knobelrunden animiert.

Exost Rhino Wave (Silverlit)

Das sagt die Fachjury: So leicht, der fährt sogar über Wasser: Der „Exost Rhino Wave“ ist ein ferngesteuerter Monstertruck mit XXL-Reifen, der viele Hindernisse mit Leichtigkeit überwindet. Hohes Drehmoment, schnelle Reaktion, leicht schräg gestellte Reifen, die ermöglichen, dass sich der Truck auf der Stelle drehen kann – all dies sorgt für monstermäßigen Fahrspaß. Die Steuerung über zwei Achsen-Fernbedienung ist kinderleicht. Aufgrund des leichten Gewichts und mithilfe der runterklappbaren Propeller fährt der Rhino Wave tatsächlich auch im und über das Wasser. Wilder Spielspaß für Groß und Klein.

SONDERPREIS KINDERGARTEN UND VORSCHULE

Edurino - erstes Lesen & Schreiben (Edurino GmbH)

Das sagen die Medienpädagog*innen: Das Prinzip ist ganz einfach: Kinder stellen die Fuchsfigur Mika auf das Tablet oder Smartphone und schon bedienen sie mit einem Stift verschiedene Lernanwendungen. Thematisch geht es um erste Zahlen und Mengen, sowie um erstes Lesen und Schreiben. Das Ganze ist mit vielen Gamification-Elementen versehen. Die Kinder lösen alle Aufgaben mit dem Stift. Ein gut gemachtes Lernspiel, aber mit kleinen Navigationshürden (im Spiel kann man nicht auf die Hauptseite zurück). Stift und Figuren mit dem Tablet sind eine gute Kombination. Manchmal ist der Lernweg zu streng vorgegeben, so dass die Kinder nicht selbst ihren Weg wählen dürfen. Für Eltern gibt es viele Informationen sowie die Möglichkeit, den Lernstand ihrer Kinder zu verfolgen. Die Idee, eine Figur mit einem Touchscreen zu verbinden ist originell und gibt den Kindern eine aktive Möglichkeit, selbstständig zu lernen.

iOS: Programmieren mit dem Elefanten (WDR)

Das sagen die Medienpädagog*innen: Nun zeigt der berühmte blaue Elefant auch jungen Kindern, wie Wenn-Dann-Verbindungen funktionieren. In der Elefanten-App ist dazu ein Spiel versteckt, bei dem die Kinder zuerst den Schwierigkeitsgrad entscheiden müssen. Dann bekommen sie die Aufgabe je nach der gewählten Schwierigkeit den Elefanten und einen Hasen in einer Landschaft mit verschiedenen Effekten zu versehen. Der Lerneffekt ist: Wenn du das eingibst, machen die Figuren das - ein grundlegendes Prinzip des Programmierens. Für Vorschulkinder einfach und gut gemacht.

Early Coding (Fischer Technik)

Das sagen die Medienpädagog*innen: Fischer Technik ist nun auch auf das Thema ‚Programmieren‘ gekommen und bietet ein selbstzubauendes kleines Fahrzeug an, das Kinder nicht nur mit dem Tablet selbst steuern, sondern auch programmieren können. Sind das Auto

zusammengebaut und die Batterien eingesetzt, lässt sich das Fahrzeug über Bluetooth mit dem Tablet verbinden. Mit der dazugehörigen App lassen sich dann kleine Programme zusammenstellen. Dabei können auch einige Sensoren am Fahrzeug genutzt werden. Die Navigation auf dem Tablet ist nicht ganz einfach und sehr junge Kinder benötigen da manchmal eine Unterstützung durch Erwachsene. Ein anregendes Spielzeug für Kinder, mit dem sie erste Eindrücke davon bekommen, wie digitale Medien funktionieren.

Android: Fuxdoo (Matthias Deutsch)

Das sagen die Medienpädagog*innen: Wie oft passiert es, dass Eltern mit ihren Kindern Lieder singen wollen, aber nicht mehr genau die Melodie oder gar den Text kennen? Die App „Fuxdoo“ bietet da Hilfe an. Die bekanntesten Kinderlieder lassen sich nicht nur mit Instrumentalbegleitung sowie Gesang abspielen, sondern dazu wird auch der passende Liedtext angezeigt. So singen Eltern gemeinsam mit ihren Kindern die bekannten Kinderlieder, ohne zwischendurch improvisieren zu müssen, da ihnen der Text fehlt. Die Kinder können sich die Lieder aber auch alleine anhören und dazu singen. Sind sie schon ein wenig lesefähig, werden die u singenden Textstellen gelb markiert. Eine gute pädagogische Idee.

KEKZ - All-in-One Kinder Audioplayer (Kekz GmbH)

Das sagen die Medienpädagog*innen: Manchmal gehen Eltern die Geschichten, die die Kinder auf ihrem Audiogerät laut hören, auf den Keks. Dies macht sich der Kekzhörer zunutze und bietet einen Kopfhörer für Kinder an. Dann hören nur sie und nicht ihre Umgebung die Geschichten. Die Kopfhörer sind auf die Kinderköpfe angepasst und müssen nirgendwo angeschlossen werden. Denn die Hörgeschichten sind auf einem Audiochip gespeichert, der von außen auf eine Hörmuschel aufgesteckt wird. Das Angebot an Geschichten ist umfangreich und dauern zwischen 45 Minuten und einer Stunde. Der Kopfhörer hat auch einen Lautstärkereglern mit Begrenzung, damit die Kinderohren nicht krank werden. Mit dem Kekzhörer können Kinder selbstständig ihre Musik oder Geschichten hören.

iOS: Pixi Gute-Nacht-Geschichten (Carlsen Verlag) Das sagen die Medienpädagog*innen: Kinder mögen Gute-Nacht-Geschichten. Am liebsten, wenn sie vorgelesen werden. Für Vorlesegeschichten sind die Pixie-Bücher bekannt. Aber es gibt auch Situationen, in denen die Kinder die Geschichten gerne selbst hören wollen. Die App zu den Büchern ermöglichen dies. Viele schöne Geschichten stehen hier als Hörbücher zur Verfügung. Die App lässt sich einfach bedienen, die Kinder können selbstständig ihre Lieblingsgeschichte aus unterschiedlichen Themenbereichen auswählen. Die Geschichten sind kindgerecht und werden mit guten Stimmen vorgelesen. Manche sind zum Einschlafen vielleicht für einige Kinder etwas zu spannend, wenn sie nur angehört und nicht wie beim Vorlesen interpretiert und begleitet werden können. Die App gibt den Kindern, die noch nicht lesen können, eine Eigenständigkeit, um sich „ihre“ Geschichten anhören zu können.