



TOMMI

Deutscher Kindersoftwarepreis 2020

Unter der
Schirmherrschaft
der Bundesministerin
für Familie, Senioren
Frauen und Jugend
Franziska Giffey

Berlin, 17. September 2021



TOMMI - DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS 2021:

Die TOMMINierungen stehen fest!

Die TOMMI-Fachjury durfte alles machen, was Kinder und Jugendlichen besonders viel Spaß macht: In sieben Kategorien durch Jump'n' Run-Welten springen, Rennen fahren, Mars-Sonden und Roboter programmieren oder ganze Dörfer hochziehen. Auffällig ist 2021 die hohe Qualität der Einreichungen und der starke Trend zum Koop-Spiel. Erstmals wurden auch USK 12 Spiele nominiert.

Jetzt stehen die Nominierungen fest und die Kinderjury legt in 20 Bibliotheken in Deutschland, Österreich und der Schweiz los, um den Kindersoftwarepreis TOMMI zum 20. Mal zu verleihen.

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

Save the Date: Preisverleihung 2021

Wann: Sonntag, 24.10.2021, um 20:00 Uhr

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

Die Fachjury TOMMI Kindersoftwarepreis 2021

Vorsitz: Thomas Feibel ([FEIBEL.DE](https://www.feibel.de))

Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Universität Mainz), Prof. Dr. Jan M. Boelmann (Zentrum für didaktische Computerspielforschung), Prof. Dr. Linda Breitlauch (Hochschule Trier), Christoph Drösser (Freier Journalist), Martin Eisenlauer (Bild am Sonntag), Thilo Engelhardt (Rektor, Waldparkschule Heidelberg), Julia Fastner ([jugendschutz.net](https://www.jugendschutz.net)), Stephan Freundorfer (Journalist), Carsten Görig (Der Spiegel), Moses Grohé ([love4games.org](https://www.love4games.org)), Holger Gutwald-Rondot (Schulleiter Kraichgau-Realschule Sinsheim), Steffen Haubner (Kölner Stadtanzeiger), Steffen Heil (Auerbach Stiftung), Daniel Heinz (Digitale Spiele bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW), Dr. Lisa König (Zentrum für didaktische Computerspielforschung), Martin Leupold (Schulleiter der Grundschule Wendisch Evern), Anatol Locker (Journalist), Gabi Massier (Pädagogische Leiterin der WDS Kinder- und Jugendhilfe Bad Arolsen), Dr. Kathrin Mertes (Projektmanagerin und Medienpädagogin Digitalpakt Schule RLP, Investitions- und Strukturbank Rheinland-Pfalz, Mainz), Anne Reichenbach (KiKA, „Team Timster“), Matthias Rode (ZDF-Kinder- und Jugendprogramm), Miriam Ruhenstroth ([mobilsicher.de](https://www.mobilsicher.de)), Michele Salvatore (Biblioplay.ch), Prof. Frauke

Schade (Hochschule Angewandte Wissenschaften Hamburg), Linda Scholz (Spieleratgeber-NRW), Prof. Dr. Friederike Siller (Technische Hochschule Köln), Jürgen Slegers (Technische Hochschule Köln), Dr. Michael Spehr (Frankfurter Allgemeine Zeitung), Monika Stahl (Stadtbücherei Frankfurt), Yanis & Luiz Valentini (Schüler), Bettina Wegenast (BiblioPlay.ch), Dorothee Wiegand (c't).

In diesen Bibliotheken testet die Kinderjury:

DEUTSCHLAND

- **Baden-Württemberg** Stadtbücherei Biberach an der Riß - Medien- und Informationszentrum
Stadtbibliothek Freiburg
Stadtbibliothek Ludwigsburg
Stadtbibliothek Pforzheim
- **Bayern** Münchner Stadtbibliothek am Gasteig
Stadtbibliothek Bayreuth
- **Berlin** Stadtbibliothek Berlin-Lichtenberg: Anna-Seghers-Bibliothek
- **Brandenburg** Neuenhagen: Anna-Dietzen-Bibliothek
- **Hamburg** Bücherhallen Hamburg: Bücherhalle Alstertal
- **Hessen** Stadtbücherei Frankfurt am Main:
Bibliothekszentrum Sachsenhausen und
Bibliothekszentrum Höchst
- **Mecklenburg-Vorpommern** Stadtbibliothek Ribnitz-Damgarten
- **Niedersachsen** Stadtbücherei Wolfsburg
- **Nordrhein-Westfalen** Stadtbibliothek Leverkusen
Stadtbibliothek Euskirchen
- **Sachsen-Anhalt** Stadt- und Schulbibliothek Landsberg
- **Schleswig-Holstein** Stadtbücherei Kiel

ÖSTERREICH

- **Dornbirn** Stadtbibliothek Dornbirn

SCHWEIZ

- **Basel** GGG Stadtbibliothek Basel: Bibliothek Schmiedenhof
- **Baselland** Kantonsbibliothek Baselland, Liestal
- **Bern** Kornhausbibliothek Bern: Hauptstelle

Herausgeber und Partner des Preises

Herausgeber des TOMMI ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Partner des Preises sind die Auerbach Stiftung, der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, die Frankfurter Buchmesse, Google, jugendschutz.net, KIKA, mobilsicher.de, 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 2021

Bildung

App: Operation Legendär	Bettenhäuser, Israel Jacobson Netzwerk für Jüdische Kultur und Geschichte e.V.
App: Nepo Missions	Fraunhofer-Institut
App: Katze Q – Ein Quanten-Adventure	Kamibox
Elektr. Spielzeug: Osmo Coding Starter Kit, Version 2021	Tangible Play
Web: Der Kanzler*Innen-Simulator	SWR/Planet Schule
App: Investnuts	VisualVest
App: Fuchs im Netz	CLT Creative Learning Technologies GmbH
Buch mit VR: Ozeane	Carlsen Verlag
App: LiLaLolle – inklusives Lernen	Weißbach & Matouschek GbR
App: Spaceburgers – Journey to Green Haven	Bayern Innovativ/Gentle Troll Entertainment

Konsole

Sackboy - A Big Adventure	Sony
Mario 3D World & Bowser's Fury	Nintendo
Just Dance 2021	Ubisoft
Miitopia	Nintendo
Spielestudio	Nintendo
Story of Seasons – Pioneers of Olive Town	Marvelous
New Pokémon Snap!	Nintendo
Hoa	PM Studios
El Hijo – A Wild West Tale	Handygames
Gelly Break Deluxe	Byte Rockers Game

App

Katze Q – Ein Quanten-Adventure	Kamibox
Unsere Sandmännchen App	AHOIII & RBB
Trauriger Tiger toastet Tomaten	Flat White Byte
Fuchs im Netz	CLT Creative Learning Technologies GmbH
Dino Dino	AHOIII & BTF Games
Die Olchis -Turmbau für Kids	Fox & Sheep
Lyxo	Emoak
Die Drei!!! - Picknickdrama	USM
Lazuli und die Wörter	Funline Media
NEPO Missions	Fraunhofer-Institut

PC

A Juggler's Tale	Mixtvision
Dorfromantik	Toukana Interactive
Labyrinth City: Pierre the Maze Detective	Pixmain
Can't Drive This	Pixelmaniac
Die SIMS4 Landhaus-Leben	EA Electronic Arts
Gelly Break Deluxe	Byte Rocker's Game
Townscaper	Raw Fury
El Hijo – A Wild West Tale	Handygames
The Big Con	Skybound Games
Fling to the Finish	Daedalic

USK 12

It Takes Two	EA Electronic Arts
Immortals Fenyx Rising	Ubisoft
Marvel's Spider-Man: Miles Morales	Sony
The Legend of Zelda: Skyward Sword HD	Nintendo
Dreams	Sony
rebelcatz. Sieben Leben gegen Hatespeech	iRights.Lab
Biomutant	THQ Nordic

Elektronisches Spielzeug

Elektr. Spielzeug: Osmo Coding Starter Kit, Version 2021	Tangible Play
Mazzy – Dein smarterer App-Roboter	Kosmos
DKT Smart	Wiener Spielkartenfabrik/Piatnik
π	Kosmos
Mecha Dragon	Clementoni

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

App: Dino Dino	AHOIII & BTF Games
App: Unsere Sandmännchen App	AHOIII & RBB
App: Die Olchis -Turmbau für Kids	Fox & Sheep
App: LiLaLolle – inklusives Lernen	Weißbach & Matouschek GbR
App: Pias Lernreise - Reime	Pias Education

TOMMINIERUNGEN BEGRÜNDUNGEN

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen 2021

BILDUNG

IOS UND ANDROID: OPERATION LEGENDÄR- EIN SCHÜLERSTREICH (BETTENHÄUSER, ISRAEL JACOBSON NETZWERK FÜR JÜDISCHE KULTUR UND GESCHICHTE E.V.)

Das sagt die Fachjury: „Operation Legendär“ ist eine exzellent grafisch und gestalterisch für ältere Kinder umgesetzte XR-App. Die interaktive Graphic Novel erzählt ein historisches Ereignis der deutschen-jüdischen Geschichte und vermittelt Perspektiven des jüdischen Lebens in Deutschland. SchülerInnen entdecken und erkunden die ehemalige Synagoge und Reformschule in Seesen und werden Zeugen eines Schulstreichs. Eine wirklich besondere App!

Ab 10 Jahre

IOS UND ANDROID: NEPO MISSIONS (FRAUNHOFER-INSTITUT FÜR INTELLIGENTE ANALYSE- UND INFORMATIONSSYSTEME IAIS)

Das sagt die Fachjury: Mit „NEPO Missions“ wird spielerisch das Programmieren erlernt. Zurzeit steht eine Mission mit 17 Aufgaben zur Verfügung. Zu den einzelnen Aufgaben gibt es ein Intro, das Kinder auch noch einmal anschauen können. Programmiert wird mit farbigen, zusammensteckbaren Blöcken. Bei Schwierigkeiten gibt es auch Hilfestellung. Die gestellten Aufgaben sowie die zur Verfügung stehenden "Werkzeuge" werden sinnvoll eingeführt und sind danach leicht verständlich nutzbar.

Anmerkung von jugenschutz.net: Ist eine Aufgabe zu schwer, wird Hilfe außerhalb der App auf der Website roberta-home.de angeboten. Gerade jüngere Kinder sollten dabei von ihren Eltern Unterstützung bekommen, damit sie nicht aus Versehen auf für sie ungeeigneten Seiten landen.

Ab 10 Jahre

IOS: KATZE Q - EIN QUANTENADVENTURE (KAMIBOX)

Das sagt die Fachjury: „Katze Q“ widmet sich der Quantenphysik. Innerhalb der Spielumgebung müssen kleine Physik-Rätsel gelöst werden. Sie schalten wiederum wissenswerte Fakten rund um das Thema frei. Über ein Handy haben die jungen Spieler*innen zudem die Möglichkeit, sich mit Anna Schrödinger zu unterhalten, die viele wertvolle Tipps beim Lösen der Aufgaben gibt. Kinder lernen spielerisch sich mit Physik auseinanderzusetzen. Fördert Interesse und Neugierde an MINT-Fächern.

Ab 10 Jahre

ELEKTR. SPIELZEUG: OSMO CODING STARTER KIT - FASSUNG 2021 (TANGIBLE PLAY)

Das sagt die Fachjury: Das „Osmo Coding Starter Kit“ verbindet drei Programme in einem Set. Ein kleines Monster läuft durch eine fantastische Welt und sammelt Erdbeeren, Holz und andere Dinge, um sein Lager zu verschönern. Der Clou des Spiels liegt in der Steuerung: Anstatt Befehle einzutippen, legen Kinder die Steuerbefehle *Lauf, Spring, Nimm, Wiederhole* mit Legeplatten vor das Tablet. Hierbei lernen Kinder spielerisch die Grundlagen des algorithmischen Denkens. Das Programm ist motivierend und abwechslungsreich.

Anmerkung von jugenschutz.net: Prinzipiell für Kinder sicher. Es gibt allerdings keine klare Trennung von Kinderangebot und dem, was sich an Erwachsene richtet. Über Verlinkungen gelangen Kinder so ggf. ungewollt schnell in den Store oder zu Angeboten des Anbieters, auf denen weitere Produkte vorgestellt und beworben werden. Eine Kindersicherung, die das verhindert, gibt es nicht

Ab 5 Jahre

ONLINE: DER KANZLER*INNEN SIMULATOR – AKTUALISIERTE FASSUNG (SWR)

Das sagt die Fachjury: Bei diesem interaktiven Wissensangebot von Planet Schule empfinden Kinder spielerisch nach, was es bedeutet, Kanzlerin oder Kanzler zu sein. Denn wer allzu großzügig Wahlversprechen verteilt und den Koalitionspartner nicht mit Bedacht auswählt, bleibt vielleicht nur kurz im Amt. Um erfolgreich sein zu können, werden Kampagnen öffentlichkeitswirksam geschaltet, Berater konsultiert, das Budget verwaltet, die Beliebtheitswerte beobachtet und diplomatisches Kalkül unter Beweis gestellt. Dabei schafft es die Simulation, komplexe Wechselwirkungsprozesse zu vereinfachen und für ältere Kinder verständlich aufzubereiten.

<https://www.planet-schule.de/demokratie/kanzlersimulator/>

Ab ca. 10 Jahre

APP: INVESTNUTS (VISUALVEST)

Das sagt die Fachjury: Diese App bringt Kindern die Aspekte von Investition spielerisch näher. In der Rolle eines Eichhörnchens entscheiden sie selber, welche Nüsse beziehungsweise Bäume sie pflanzen, da alle Baumtypen unterschiedliche Erträge bringen. Hier muss also clever gewirtschaftet werden, um am Ende einen Gewinn zu erzielen. Kinder lernen zudem, warum langfristiges Planen sinnvoll ist. Die komplexen Mechaniken werden verständlich erklärt, die Bedienung funktioniert intuitiv und auch die audiovisuelle Darstellung ist kindgerecht gestaltet. Das Spiel ist kurzweilig und lädt dazu ein, öfter gespielt zu werden. Ein Hinweis: Es handelt sich um einen kommerziellen Anbieter, dies ist beim Einsatz der App zu bedenken.

Anmerkung von mobil sicher.de: Die App baut Kontakt zum Analysedienst von Google auf. Google erhält dabei mit der IP-Adresse ein personenbeziehbares Datum und kann die erhobenen Informationen für eigene Zwecke nutzen.

Ab 8 Jahre

IOS UND ANDROID: FUCHS IM NETZ -DAS CYBERSECURITY-SPIEL (CLT CREATIVE LEARNING TECHNOLOGIES GMBH)

Das sagt die Fachjury: "Fuchs im Netz" ist sehr gelungen. Die Aufbereitung ist kindgemäß und spannend. Die Rahmenhandlung mit dem gestrandeten Fuchs, dem Vater und seinem Sohn ist sehr charmant. Sehr schön wie die Themen Kommunikation, Internetnutzung und Netzsicherheit aufbereitet, neue und alte Impulse aufzeigt und ins Spiel dauerhaft integriert werden. Toll auch, dass es Lesetexte gibt, so kann jede/jeder in seiner Geschwindigkeit bleiben. Das Spiel zum Thema Cybermobbing und Gefahren des Internets bezieht dabei Stellung ohne Angst zu machen und lässt sich gut in schulischem Kontext einsetzen.

Ab 8 Jahre

VR UND BUCH: OZEANE (CARLSEN VERLAG)

Das sagt die Fachjury: Auf gut 50 Seiten behandelt "Ozeane" die faszinierenden Unterwasserwelten unseres Planeten, ihre wichtigsten Erscheinungsformen und vielfältigen Bewohner, aber auch die Bedrohungen, denen die Ozeane durch die Menschheit ausgesetzt sind. Das attraktiv gestaltete Buch lädt für sich schon zum ausgiebigen Abtauchen ein, die Beigabe einer schnell zusammengefalteten Papp-VR-Brille sorgt aber für noch eindringlichere Erlebnisse. Dank zugehöriger App und einer Papp-VR-Brille werden die Leser direkt in ein halbes Dutzend animierte Szenarien aus dem Buch versetzt. Eine kurze, aber tolle Erfahrung für junge Forscher.

Anmerkung von jugendschutz.net: Für Kinder sehr sicher.

Ab 8 Jahre

IOS: LILALOLLE- INKLUSIVES LERNEN (WEIßBACH & MATOUSCHEK GBR)

Das sagt die Fachjury: „LiLaLolle“ erfüllt den Anspruch, eine inklusive App zu sein, außerordentlich gut. Noch immer gibt es (zu) wenige Apps für Kinder mit Unterstützungsbedarfen, die diese passgenau und bedarfsgerecht beim Lesen und Schreiben lernen unterstützen. „LiLaLolle“ setzt hier an und bietet Kindern verschiedene und individualisierbare (Lern-)Wege, welche sich an der kindlichen Entwicklung orientieren. Als Zielgruppe sind jüngere Kinder bestimmt und damit eine Altersgruppe, in der eine gezielte Förderung sinnvoll und vielversprechend ist.

Ab 5 Jahren

IOS UND ANDROID: SPACEBURGERS - JOURNEY TO GREEN HAVEN (BAYERN INNOVATIV/ GENTLE TROLL ENTERTAINMENT)

Das sagt die Fachjury: Auf knappe Güter muss man aufpassen! Und die Essensrationen an Bord des Raumschiffs in diesem Spiel sind richtig knapp. Nur wer sichere Passwörter vergibt und regelmäßig Backups wichtiger Botschaften anlegt, hat stets genügend Spaceburger, um die Mannschaft bei Laune zu halten. Schräge Typen und unerwartete Wendungen in der Spielgeschichte machen jede Menge Spaß, während die Kinder ganz nebenbei die Bedeutung von Passwortschutz und Datensicherheit kennenlernen. Unterhaltung und Lernen sind hier in perfekter Balance. Die witzige Story von „Spaceburgers“ fesselt und macht gleichzeitig überzeugend deutlich, wie man seine Daten schützt.

Ab 8 Jahre

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen KONSOLE

PS4: SACKBOY – A BIG ADVENTURE (SONY)

Das sagt die Fachjury: Der finstere Vex hat die Sacklinge entführt, um ihre Kreativität und Fantasie für seine finsternen Pläne zu missbrauchen. Um dies zu verhindern, machen sich die Spielenden in der Rolle von Sackboy auf den Weg und bereisen unglaubliche Welten. Die Level beinhalten klassische Sprungpassagen und Hindernisse, sind aber auch voller kreativer Ideen, wie Trampoline, Laserstrahlen oder rotierende Räder. Überall gibt es etwas Neues zu entdecken, Geheimnisse zu finden und mit fast allen Objekten kann interagiert werden. Ein echtes Gute-Laune-Spiel!

Ab 8 Jahre

SWITCH: MARIO 3D WORLD & BOWSER'S FURY (NINTENDO)

Das sagt die Fachjury: Dieses Spiel gab es schon mal für die Wii-U und ist mit dem Zusatzspiel „Bowser's Fury“ neu für die Switch erschienen. Das Game hat jedoch nichts von seiner Faszination eingebüßt: Mario hüpfet, klettert und verwandelt sich in eine zuckersüße Katze. Das zweite Spiel ist ein anderes Kaliber: Baby-Bowser bittet Mario um Hilfe, um die Samtpfotenküste vom schwarzen Schleim zu befreien. Gemeinsam muss das Duo Gegner besiegen, Rätsel lösen, Geschicklichkeitspassagen überwinden und gegen den gigantischen Wut-Bowser antreten.

Ab 8 Jahre

SWITCH: JUST DANCE 2021 (UBISOFT)

Das sagt die Fachjury: Wenn der TOMMI ansteht, wird zur jährlichen Just Dance-Version getanzt. Das simple Spielprinzip, eine Choreografie nachzutanzten – so gut wie's eben geht – macht nach ein paar Minuten selbst bekennenden Couch Potatoes Freude. Dank verschiedener Schwierigkeitsgrade sind auch Eltern nicht überfordert, und für die Jüngsten gibt's kinderfreundliche Tänze. Die Musikauswahl besteht aus Chartmusik, EDM, lateinamerikanischer Musik und K-Pop. Großartiges Bewegungsspiel.

Ab 6 Jahre

SWITCH: MIITOPIA (NINTENDO)

Das sagt die Fachjury: In diesem Abenteuer schlüpfen die Kinder buchstäblich in die Rolle der Helden. Denn die selbsterstellten Miis können auf die verschiedenen Figuren in diesem Rollenspiel verteilt werden. Hierbei verwendet das Spiel Mechaniken, die aus klassischen Rollenspielen bekannt sind, inszeniert diese jedoch in einem lustigen und kindgerechten Setting. Die Dialoge sind lustig und auch die Möglichkeit, mit seinen Freunden in den Kampf zu ziehen, macht Spaß.

Ab 8 Jahre

SWITCH: SPIELESTUDIO (NINTENDO)

Das sagt die Fachjury: Mit diesem Baukastensystem kreieren und designen kleine und große SpieleentwicklerInnen ihre eigenen Games. Verschiedene interaktive Lektionen führen in die Themen ein. Zudem werden auch erste Grundlagen der Logik von Spieleprogrammierung vermittelt und die Kinder dürfen ihre Kreationen direkt ausprobieren. Die eigenen Spiele können anschließend auch mit anderen geteilt werden. Egal ob Jump & Run oder Rennspiel - nach dem Einstieg sind die Möglichkeiten sehr vielfältig.

Ab 10 Jahre

SWITCH: STORY OF SEASONS - PIONEERS OF OLIVE TOWN (MARVELOUS)

Das sagt die Fachjury: In diesem Farmspiel übernehmen die Spielenden den Bauernhof des Großvaters und bringen diesen wieder auf Vordermann. Die Spielfigur kann hierbei frei gestaltet werden. In klassischer Weise werden Felder bestellt, Tiere versorgt, Rohstoffe gesammelt und das eigene Haus erweitert. In der naheliegenden Stadt gibt es allerhand zu entdecken und es können Freundschaften mit den BewohnerInnen geschlossen werden. Um die Zusammenhänge zu verstehen, wird jedoch auch viel Lesebereitschaft gefordert.

Ab 8 Jahre

SWITCH: NEW POKÉMON SNAP! (NINTENDO)

Das sagt die Fachjury: Die Wiederveröffentlichung des 1999 erschienenen „Pokémon Snap“ überzeugt durch schöne Landschaften, in denen Pokémon umherstreifen und darauf warten, von uns fotografiert zu werden. Bewertet werden die Fotos von Professor Mirror, in dessen Labor man die besten Schnappschüsse bearbeiten und speichern kann. Spielerischen Tiefgang sollte man nicht erwarten: Dieses Spiel zielt auf Fans und Handy-Gamer, die gerne „Pokémon Go“ spielen.

Ab 8 Jahre

PS4, SWITCH: HOA (PM STUDIOS)

Das sagt die Fachjury: Die handgemalte Grafik, die meditative Musik und die friedliche Atmosphäre lädt Spielende herzlich ein, die Spielfigur Hoa auf ihrer Reise durch eine verzauberte Spielwelt zu begleiten. Ziel ist es, den Weg dorthin zu finden, wo alles begann. „Hoa“ ist ein Spiel, das Spielenden gerne eine "Auszeit" aus der oft stressigen Realität anbietet, sie prompt mit Harmonie eindeckt und verzaubert. Ein tolles Spiel für zwischendurch, für Jüngere und Ältere, die eher Entspannung und Rätselspaß statt Adrenalin und Action suchen.

Ab 7 Jahre

PS4, SWITCH: EL HIJO - A WILD WEST TALE (HANDYGAMES)

Das sagt die Fachjury: Die Handlung dieses Spiels ist schnell erklärt: Lass dich nicht erwischen! Doch das ist in diesem Versteck-Spiel, dessen Handlung in einer Wild-West-Umgebung angesiedelt ist, zunächst gar nicht so einfach. Die Spielmechanik ist aber schnell erlernt und somit bietet das Spiel Spaß für Groß und Klein. Toll sind das stimmig und stimmungsvoll umgesetzte Setting, die

witzigen Einfälle und der Umstand, dass unser kleiner Held ganz und gar ohne Gewalt auskommt. Und funktioniert eine Passage mal nicht, lässt sie sich einfach wiederholen.

Ab 8 Jahre

PS4, SWITCH: GELLY BREAK DELUXE (BYTE ROCKERS GAME)

Das sagt die Fachjury: Die beiden Schleimwesen Gel und Lee in „Gelly Break Deluxe“ müssen sich zusammentun, um ihre Heimat vor dem fiesen Evil Blob zu retten. Sie tun das in typischer Jump'n'Run-Manier - also durch Überwindung ausgedehnter Hüpfspielpassagen. Was aber gar nicht typisch ist: Die beiden müssen häufig auch zusammenarbeiten, um Plattformen zu passieren oder fantasievolle Gegner auszuschalten. Das gemeinsame Abenteuer verlangt einiges an Grips, Geschick und Kommunikation und sorgt für jede Menge Frohsinn, wenn es mal nicht so klappt, wie eigentlich gewünscht und geplant.

Ab 8 Jahre

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen

APP

IOS: KATZE Q - EIN QUANTENADVENTURE (PHILIPP STOLLENMAYER)

Das sagt die Fachjury: Schrödingers Katze gibt Kindern einen lehrreichen Einblick in die Physik, über Schrödinger, Atome, Zufälle und Quanten. Die App „Katze Q“ ist zudem frech, bunt und mit vielen liebevollen Details gestaltet. Die Rahmengeschichte regt zum Dranbleiben an und macht einfach Spaß. Im „Kittypedia“ lässt sich eine Menge lernen. Wem das zu viel Text ist, der kann das Theoretische ganz praktisch in den vielen Rätseln erfahren. Kindgerechte Lösungshilfen, eine ohrwurmverdächtige Musik und das alles ohne Werbung oder In-App-Käufe. Wow!

Ab 10 Jahre

IOS UND ANDROID: UNSERE SANDMÄNNCHEN APP (RBB)

Das sagt die Fachjury: Die Sandmännchen-App überzeugt auf ganzer Linie. Das Highlight: Kindern steht eine riesige bunte Spielewelt zur Verfügung, in der sie allerhand ausprobieren, bewegen und kreieren können. Auf Knopfdruck lassen sich dort auch eigene kleine Geschichten aufnehmen. Zudem gibt es eine ganze Menge toller Videos und Hörgeschichten vom beliebten Gute-Nacht-Geschichten-Erzähler und seinen Freunden, sowie immer die aktuelle Sandmann-Folge.

Anmerkung von jugendschutz.net: Für Kinder sehr sicher.

Ab 4 Jahre

IOS: TRAUIGER TIGER TOASTET TOMATEN (FLAT WHITE BYTE)

Das sagt die Fachjury: Das Spiel „Trauriger Tiger Toastet Tomaten“ ist eine Zungenbrecher-App für Kinder im Grundschulalter und basiert auf dem gleichnamigen Buch von Nadia Budde. Im Zentrum steht der traurige Tiger, der Tomaten toastet. Hinter jeder Tomate versteckt sich ein Buchstabe des Alphabets und zu jedem Buchstaben gibt es ein kleines Spiel mit Alliterations-Reimen. Hier werden dann Gedichte entdeckt, kreierte oder auch richtig zusammengesetzt. Die Zeichnungen sind sehr lustig gemacht und wenn man alle Buchstaben durchgespielt hat, ist der Tiger wieder glücklich. Und wir sind es auch.

Anmerkung von jugendschutz.net: Für Kinder sehr sicher.

Ab 8 Jahre

IOS UND ANDROID: FUCHS IM NETZ -DAS CYBERSECURITY-SPIEL (CLT CREATIVE LEARNING TECHNOLOGIES GMBH)

Das sagt die Fachjury: In dieser App erhalten Kinder die wichtigsten Informationen zum Thema Datenschutz. Es wird beispielsweise spielerisch vermittelt, warum ein sicheres Passwort notwendig ist oder wie sich ein gutes Passwort zusammensetzen sollte. Die Rahmenhandlung wird von einem Fuchs aus dem Weltall erzählt, der bei einem Vater und seinem Sohn notlandet. Die Geschichte sowie die Figuren sind kindgerecht geschrieben und schön illustriert. Zudem ist der Wechsel zwischen Geschichte, Minispielen und Informationen gut gelungen und durchweg aufschlussreich und kindgerecht gestaltet.

Anmerkung von jugendschutz.net: Für Kinder sehr sicher.

Ab 8 Jahre

IOS UND ANDROID: DINO DINO (AHOIII)

Das sagt die Fachjury: Diese App spricht kleine und große Fans von Dinosauriern an. Hier können einerseits verschiedene Aufgaben und kleine Spiele absolviert werden, andererseits gibt es zahlreiche Informationen über Dinosaurier. Die Aufgaben sind interessant gestaltet, so müssen Kinder z.B. den Dinos die richtigen Körperteile oder das korrekte Futter zuordnen. Durch die Spiele und Infokarten lernen die Kinder, wann welche Arten gelebt oder was sie gefressen haben oder wie schwer sie im Vergleich zu heutigen Fahrzeugen sind.

Anmerkung jugendschutz.net: Auf der Übersichtskarte der App findet sich ein Link zum Merchandise-Store mit der Aufforderung "Buy here". Dieser ist zwar mit einer Kindersicherung versehen, für eine App, die sich an Kinder richtet, ist eine solche Kaufaufforderung jedoch fehl am Platz.

Ab 5 Jahren

iOS und Android: DIE OLCHEIS - TURMBAU FÜR KIDS (FOX & SHEEP)

Das sagt die Fachjury: Spielspaß ist hier garantiert: Auf der Müllhalde der Olchis muss ein hoher Turm aus Schrott gebaut werden. Der sollte breit sein, damit er stabil bleibt und nicht zu sehr wackelt. Angefeuert von den Olchis wird man nun zum miesigen Baumeister. Aber Obacht! Es gibt einige Störenfriede, die versuchen, den Turmbau zu boykottieren. Die Bedienung ist einfach und das Spielprinzip auch ausreichend bekannt. Beim ersten Durchlauf gibt es noch Ratschläge zum besseren Bau.

Anmerkung von jugendschutz.net: Innerhalb der App gibt es die Aufforderung, die App zu bewerten. Hierbei können Kinder unabsichtlich in den Store geleitet werden, die App richtet sich jedoch explizit an Kinder ab 4 Jahren. Da die App im Offline-Modus spielbar ist, sollten Eltern die Internet-Verbindung ausschalten.

Ab 5 Jahren

IOS UND ANDROID: LYXO (EMOAK)

Das sagt die Fachjury: Ziel bei „Lyxo“ ist es, einen Lichtstrahl so zu lenken, dass er auf die Zielkugel trifft. Was anfangs noch recht leicht erscheint, wird schnell zu einer kniffligen Angelegenheit, da im Dunkeln versteckte Formen dafür sorgen, dass das Licht nicht mit nur einer Aktion zum Ziel umgeleitet werden kann. Dann sind mehrere Trial and Error – Schritte nötig. Kinder lernen u.a. das Prinzip von Einfallswinkel = Ausfallswinkel kennen. Zahlreiche Level mit unterschiedlichen Herausforderungen sorgen dafür, dass es Kindern hierbei nicht langweilig wird.

Anmerkung von jugendschutz.net: Für Kinder sehr sicher.

Ab 8 Jahren

IOS UND ANDROID: DIE DREI !!! PICKNICKDRAMA (USM)

Das sagt die Fachjury: Bei „Die drei !!!“ handelt es sich um ein klassisches Point-and-Click-Adventure, das handwerklich solide gemacht ist und mit einer guten Geschichte überzeugt. Die Rätsel sind knifflig und gut. Die Handlung ist spannend, aber nicht gruselig. Auch wenn das Spiel

auf ein Smartphone heruntergeladen werden kann, richtig Freude wird man wohl erst auf einem Tablet haben. Das Knobeln macht einfach Spaß und Dinge ausprobieren auch. Die Hilfestellungen sind sehr nützlich. Preis-Leistung sind ausgewogen.

Anmerkung von jugendschutz.net: Für Kinder prinzipiell sehr sicher. Außer die Aufforderung zur Bewertung der App, die Kinder ungewollt aus der App heraus und in den Store führen kann.

Ab 8 Jahren

IOS: LAZULI UND DIE WÖRTER (FUNLINE MEDIA)

Das sagt die Fachjury: Lazuli ist eine kindgerechte App mit verschiedenen Aufgaben, um das Schreiben von Wörtern zu lernen. Der Wissenserwerb und das Lernen werden durch das Füttern des Hundes gerahmt, was motiviert, auch die schwierigeren Aufgaben zu lösen. Der Einstieg erweist sich als sehr einfach und kindgerecht. Alles wird sprachlich erklärt und kann sich auch mehrmals angehört werden. Wurde eine Aufgabe nicht korrekt gelöst, kann man sie erneut versuchen. Die App sticht positiv hervor, da die verschiedenen zu lösenden Aufgaben, in Form von Mini-Games, abwechslungs- und variantenreich sind.

Anmerkung von jugendschutz.net: Für Kinder sehr sicher.

Ab 6 Jahren

IOS UND ANDROID: NEPO MISSIONS (FRAUNHOFER-INSTITUT FÜR INTELLIGENTE ANALYSE- UND INFORMATIONSSYSTEME IAIS)

Das sagt die Fachjury: Ziel ist es einen Marsroboter von der Erde aus zu steuern. Schöner Einstieg mit einer ansprechenden Rahmengeschichte, um sich dann mit Programmieraufgaben zu beschäftigen. Die Programmierung ist an Scratch angelehnt und arbeitet mit entsprechenden Blöcken. Eine Hilfe-Funktion ist verfügbar. Die Simulation hat einen stark motivierenden Aufbau, da sie sich von leichten Aufgaben zu schwereren und komplexeren Aufgaben vorarbeitet. Kinder lernen spielend programmieren und können ihre Ergebnisse sofort sehen und deren Umsetzung beobachten.

Ab 10 Jahren

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen

PC und Web

PC: A JUGGLER'S TALE (MIXTVISION)

Das sagt die Fachjury: „A Juggler's Tale“ katapultiert SpielerInnen mitten in eine Marionettentheater-Geschichte mit einem sehr angenehmen Erzähler und wunderschönen Grafiken. Als Protagonisten Abby, einer kleinen Marionette, entfliehen sie dem Zirkus und begeben sich auf eine Reise durch pittoreske Landschaften. Aber als an Fäden hängende Marionette eine Reise ins Unbekannte zu unternehmen, birgt ungeahnte Herausforderungen, die nur mit Kreativität und Lösen kniffliger Rätsel zum Erfolg führen kann. Eine erfrischend ungewöhnliche Story im Sidescroller-Stil. Teilweise etwas unheimlich.

Ab 8 Jahren

PC: DORFROMANTIK (TOUKANA INTERACTIVE)

Das sagt die Fachjury: Die zentralen Merkmale bei diesem Legespiel sind das entschleunigte Gameplay und das ansprechende Design. Ähnlich eines analogen Brettspiels werden nach und nach Karten angelegt, um eine Landschaft aufzubauen. Dies geschieht ohne Druck und die Regeln sind einfach und intuitiv verständlich. Die geringen Einstiegshürden, die Brettspiel-Ästhetik und die harmonische Atmosphäre machen den Titel für eine breite Zielgruppe ansprechend. Da die Landschaftskarten bei jedem Spielstart zufällig generiert werden, gestaltet sich jede Partie neu.

Ab 8 Jahren

PC: LABYRINTH CITY: PIERRE THE MAZE DETECTIVE (PIXMAIN)

Das sagt die Fachjury: Labyrinth-Detektiv Pierre ist der sympathische Held einer japanischen Wimmel-Bilderbuchreihe, die mit dieser liebevollen Umsetzung auf gelungene Weise interaktiv wird. Die Spielfigur muss sich durch diverse Wimmel-Settings bewegen, hier verschiedene detektivische Aufgaben lösen, Gegenstände und Personen finden. Nicht immer ganz einfach, aber meistens abwechslungsreich: mal muss man sich seinen Weg horizontal suchen und mal vertikal. Ein Spiel, in das man sich gut vertiefen kann: um seine Ziele zu erreichen müssen Hinweise gelesen und Wege erschlossen werden. Dabei werden die Ziele immer der Reihe nach vorgegeben.

Ab 8 Jahren

PC: CAN'T DRIVE THIS (PIXEL MANIACS)

Das sagt die Fachjury: "Can't Drive This" ist Chaos, Stress und Spielspaß in einem. Bis zu vier Spielende messen sich gleichzeitig in diesem ungewöhnlichen Kooperationspiel. Das Spielprinzip ist erfrischend neu: Eine/r fährt, die anderen bauen zeitgleich erst die Rennstrecke. Wie im Spiel Tetris werden die Bauelemente vom Spiel vorgegeben und nacheinander dem Bautrupp gereicht, der die Streckenelemente in Sekundenbruchteilen sinnvoll verbauen muss. Zeit ist im Spiel stets Mangelware, denn wenn das Auto zu langsam fährt, explodiert es.

Ab 8 Jahren

PC: DIE SIMS 4 LANDHAUS-LEBEN (ELECTRONIC ARTS)

Das sagt die Fachjury: Die Basisversion kennt man, auch die Landhaus-Version ist wieder gut gelungen. Das Spiel ist einfach zu verstehen und selbsterklärend. Die Spielenden haben dabei nicht unendlich viel Geld zur Verfügung und muss haushalten. Details und Grafik sind mit viel Liebe gestaltet. Tiere müssen versorgt werden und die Kuh beispielsweise gemolken. Es gibt Huhn-Wettbewerbe und Märkte, auf denen man die Erzeugnisse verkaufen kann. Außerdem muss nebenbei ein Job ausgeübt werden, weil es anfangs noch nicht zum Leben reicht, eine Kuh zu besitzen.

Ab 8 Jahren

PC: GELLY BREAK DELUXE (BYTEROCKER'S GAMES)

Das sagt die Fachjury: In diesem Jump'n'Run erobern die Gellies ihren Heimatplaneten von dem bösen Evil Blob zurück. Besonders viel Spaß macht dies gemeinsam, es funktioniert aber auch alleine sehr gut. Der Clou dieses Plattformers ist es, dass nur Gellies derselben Farbe auf gewissen Plattformen stehen können. Dies erfordert im Team Koordination und Absprachen, kann aber auch zu Chaos und vielen lustigen Momenten führen. Neben den zu meisternden Sprungpassagen müssen auch Feinde besiegt und weitere Gellies gerettet werden.

Ab 8 Jahren

PC: TOWNSCAPER (RAW FURY)

Das sagt die Fachjury: Es ist leicht, sich in das Aufbauspiel "Townscaper" zu verlieben. Hier braucht es kein ausgeklügeltes Ressourcenmanagement oder eine komplizierte Steuerung, um sich immer neue Traumstädte zu erschaffen. Mit jedem Klick wächst die Stadt und aus einem kleinen Haus wird ein großes, aus einem niedrigen ein hohes, aus mehreren eine Straße, ein Viertel, von einem Dorf hin zu einer ganzen Stadt. Und alles, was die Spielenden bauen sieht harmonisch und wunderschön aus. Ein Spiel ohne jede Hektik.

Ab 7 Jahren

PC: EL HIJO - A WILD WEST TALE (HANDYGAMES)

Das sagt die Fachjury: Seit vielen Jahren erfreut sich das Spielegenre "Stealth-" oder "Schleich-Spiele" wachsender Beliebtheit. Gegner werden nicht mit Gewalt ausgeschaltet, um Ziele zu erreichen - ganz im Gegenteil. Spielende versuchen unentdeckt zu bleiben, bewegen sich schleichend im Schatten, oder beobachten ihre Gegenspieler, ohne dass diese sie bemerken. Damit es nicht eintönig wird, kommen immer neue Gameplaymechaniken hinzu und halten die Spielenden bei Laune.

Ab 8 Jahren

PC: THE BIG CON (SKYBOUND GAMES)

Das sagt die Fachjury: In diesem Krimi-Abenteuer will die Teenieheldin die Videothek ihrer Mutter retten. Hierbei nutzt der Titel viele Adventure-Mechaniken. So müssen Gespräche geführt, Objekte eingesammelt und sinnvoll eingesetzt werden. Hierbei arbeitet der Titel sehr stark mit der Ästhetik der 90er Jahre und vielen Verweisen auf die damalige Zeit. Die Story ist spannend erzählt, die Dialoge sind gewitzt und die Figuren interessant gestaltet. Anzumerken ist jedoch auch, dass ein Fokus des Spiels darin besteht, Leute zu betrügen und sie zu beklaunen.

Ab 8 Jahren

PC: FLING TO THE FINISH (DAEDALIC ENTERTAINMENT)

Das sagt die Fachjury: Gemeinsam gilt es, einen Parcours zu absolvieren und ans Ziel zu kommen. Der Clou ist, dass die beiden Spielfiguren im wahrsten Sinne des Wortes aneinanderhängen. Neben dem Erreichen der Ziellinie, können noch zusätzliche Aufgaben absolviert werden. Die Spielenden müssen sich hier gemeinsam koordinieren und absprechen. Die Spielmechanik ist innovativ und macht viel Spaß, genretypisch kann es hier aber auch chaotisch zugehen. Das Spiel kann wahlweise mit mehreren Personen, aber auch alleine gespielt werden.

Ab 8 Jahren

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen

USK 12

PS4: IT TAKES TWO (ELECTRONIC ARTS)

Das sagt die Fachjury: Die schwedische Spieleschmiede Hazelight Studios hat ein fantastisches Action-Adventure produziert, bei dem der Humor und das Setting an "Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft" erinnert hat. So müssen die Spielenden gemeinsam agieren und sich gegenseitig absprechen, aufeinander warten und helfen, um voranzukommen. Die Dialoge und Grafik sind großartig, die Rätsel knifflig und sie können auch nur zu zweit gelöst werden. Familien werden mit diesem Game sehr viel Spaß haben.

Ab 12 Jahren

PS4/SWITCH: IMMORTALS FENYX RISING (UBISOFT)

Das sagt die Fachjury: Im Kampf gegen mythische Kreaturen und den tödlichsten Titanen der griechischen Mythologie wird es nicht langweilig. Das Spiel „Immortals Fenyx Rising“ bietet in verschiedenen Schwierigkeitsstufen den Spielenden die Möglichkeit, alle Prüfungen zu bestehen. Die offene Spielwelt und die gute Mischung aus Kämpfen, Rätseln, Aufgaben, Belohnungen und Freiheit formen ein "Feelgood-Spiel", mit dem Spielende rundum glücklich werden können. Ob Fenyx Heldin oder Held ist, können die Spielenden selbst entscheiden - es kann auch gerne mal eine blaue Heldin mit Vollbart sein.

Ab 12 Jahren

PS4: MARVEL'S SPIDER-MAN: MILES MORALES (SONY INTERACTIVE)

Das sagt die Fachjury: Einfach einen neuen Spider-Man einsetzen und alles wird gut? Bei Miles Morales klappt das. Der ist am Anfang unbeholfen, lässt Hubschrauber abstürzen und ist auch nicht ganz unschuldig am Einsturz einer Brücke. Doch die leichte Patschigkeit macht ihn sympathisch und lässt ihn zu einem normalen Menschen werden – der sich halt ab und an mal an Spinnenfäden durch die Straßenschluchten New Yorks hangelt. Toll aussehend und gut unterhaltend ist „Spider-Man: Miles Morales“ Popcorn-Gaming, bei dem wenig Langeweile aufkommt. Toller Soundtrack.

Ab 12 Jahren

SWITCH: THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD (NINTENDO)

Das sagt die Fachjury: In der Neuauflage des Klassikers "Legend of Zelda"-Abenteuers rettet Held Link wie immer seine Freundin Zelda. Die wird durch einen Wirbelsturm aus einer idyllischen Himmelsstadt ins unbekannte und feindselige Erdland befördert. In typischer Action-Adventure-Manier wird viel erkundet und gekämpft, es müssen Rätsel gelöst und Spezialgegenstände kreativ eingesetzt werden. Dabei gefallen vor allem die fantasievoll-charmanten Charaktere, der künstlerische Grafikstil und die gelungene Bewegungssteuerung der Heldenaktionen.

Ab 12 Jahren

PS4: DREAMS (SONY INTERACTIVE)

Das sagt die Fachjury: Dreams ist in erster Linie ein riesiger Werkzeugkasten, um eigene Spiele zu bauen und gleichzeitig eine Spielwelt, in der die Spiele anderer gespielt werden können, die weltweit von der Community geteilt werden. Neben der immer größer werdenden Spieleauswahl zeigt die im Spiel eingebundene Einzelspieler-Kampagne "Art's Dream", was mit "Dreams" alles erstellt werden kann. Auch für eigene Animationen, Kurzfilme, Musikstücke, Bilder liefert "Dreams" das passende Werkzeug. Es braucht allerdings etwas Zeit, sich die Bedienung und alle Editors-Funktion anzueignen.

Ab 12 Jahren

APP: REBELCATZ. SIEBEN LEBEN GEGEN HATESPEECH. (IRIGHTS.LAB)

Das sagt die Fachjury: Mit einem rundenbasiertem Strategie-Spiel in Retro-Optik gegen Hatespeech im Netz- Ziel ist es so viele Unterstützer wie möglich gegen Hasskommentare zu gewinnen und so die Angriffe der „Hater“ abzuwehren. Hier wurde ein ernstes Thema wunderbar spielerisch aufgearbeitet und liebevoll vertont. Es vermittelt Social-Media Kompetenz und bietet verschiedene Schwierigkeitslevel, die man im Laufe des Spiels freischalten kann. Weiterführende Informationen und Beratungsstellen zum Thema Hasskommentare und Hass im Netz finden sich direkt auf der Startseite unter „Infos“ verlinkt!

Ab 12 Jahren

PS4: BIOMUTANT (THQ NORDIC)

Das sagt die Fachjury: Im Spiel „Biomutant“ geht es für die Spielenden in eine postapokalyptische Zeit, in der sich die Menschheit nach einer globalen Umweltkatastrophe selber ausgelöscht hat. Überlebt haben indes genetisch mutierte Tierwesen, wie unser Held, eine Art Kung-Fu-beherrschender Power-Waschbär mit übernatürlichen Fähigkeiten. Diese setzt er im Spiel in unzähligen Kämpfen gegen nicht minder sonderbare Gegner ein. Wenn er nicht gerade die offene Spielwelt erkundet, Dinge einsammelt, Aufgaben und Rätsel löst und bei alledem seine Fähigkeiten verbessert.

Ab 12 Jahren

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen Elektronisches Spielzeug

ELEKTRONISCHES SPIELZEUG: OSMO CODING STARTER KIT, VERSION 2021 (TANGIBLE PLAY INC.)

Das sagt die Fachjury: Das Osmo Coding Starter Kit bietet drei verschiedene Einstiege in die einfache Logik-Programmierung. Dabei können die SpielerInnen entscheiden, ob sie die Figur „Awbie“ durch einen Wald voller Hindernisse führen, eigene Musikkompositionen gestalten oder zu zweit knifflige Puzzle lösen wollen. Die Spielmechanik ist in der Handhabung perfekt für die Zielgruppe geeignet. Hier vereinen sich Logikverständnis und einfaches Coding mit Spielspaß und Abwechslung.

Anmerkung von jugendschutz.net: Prinzipiell für Kinder sicher. Es gibt allerdings keine klare Trennung von Kinderangebot und dem, was sich an Erwachsene richtet. Über Verlinkungen gelangen Kinder so ggf. ungewollt schnell in den Store oder zu Angeboten des Anbieters, auf denen weitere Produkte vorgestellt und beworben werden. Eine Kindersicherung, die das verhindert, gibt es nicht.

Ab 5 Jahren

ELEKTRONISCHES SPIELZEUG: MAZZY — DEIN SMARTER APP-ROBOTER (KOSMOS VERLAG)

Das sagt die Fachjury: „Mazzy“ ist ein Roboter von Kosmos. Er überzeugt mit seinem Charme und den vielfältigen Möglichkeiten. Er kann per App programmiert werden, Gefühlsausdrücke darzustellen und durch die Gegend zu fahren. Als Highlight kann Mazzy tanzen und selbst Musik abspielen. Mit ihm ist immer was los und er ist ein freudiger Alltagsbegleiter. Mazzy lässt sich sehr leicht und intuitiv per App bedienen, aber auch mit direkten Tastenkombinationen. Nicht nur seine Funktionen überzeugen, auch der Aufbau war einfach zu bewerkstelligen.

Anmerkung von jugendschutz.net: Für Kinder sehr sicher.

Ab 10 Jahren

ELEKTRONISCHES SPIELZEUG: DKT SMART (WIENER SPIELKARTENFABRIK/PIATNIK)

Das sagt die Fachjury: Wir haben gelernt, dass DKT keineswegs ein Monopoly-Klon ist, sondern in Österreich anstelle von Monopoly gespielt wird. DKT steht für "Das kaufmännische Talent". Die App ist die zeitgemäße Ergänzung zum Brettspiel und erhöht den Spielspaß enorm. DKT ist ein gutes Beispiel dafür, dass eine durchdachte App ein Brettspiel nicht ablöst, sondern ergänzt. Kinder werden mit der App gut klarkommen, allerdings empfiehlt sich die Installation auf dem Tablet.

Anmerkung von jugendschutz.net: Beim Start wird zwingend die Eingabe einer E-Mailadresse zur Registrierung verlangt. Dies wäre zur Nutzung der App nicht erforderlich.

Ab 10 Jahren

ELEKTRONISCHES SPIELZEUG: SOLAR-BOTS (KOSMOS VERLAG)

Das sagt die Fachjury: Die Idee ist toll: Kinder können spielerisch lernen, Solarsysteme für sich zu nutzen. Solar Bots sind kleine Fahrzeuge, die erst zusammengebaut werden müssen und dann vom Sonnenlicht angetrieben werden. Das macht Spaß und gibt einiges an Verständnis für die Kraft der Sonne – und lässt nach Lösungen für offensichtliche Probleme suchen. Aber was für eine Arbeit! Wer Solar-Bots an seinen Nachwuchs verschenkt, sollte selbst viel Zeit einplanen.

Anmerkung von jugendschutz.net: Für Kinder sehr sicher.

Ab 10 Jahren

ELEKTRONISCHES SPIELZEUG: MECHA DRAGON (CLEMENTONI GMBH)

Das sagt die Fachjury: Ein Kindheitstraum wird wahr! Mit dem „Mecha Dragon“ können Kinder ihren eigenen Drachen nicht nur steuern, ihn Feuer speien und mit den Flügeln schlagen lassen, sie dürfen ihn sogar selbst vorher zusammenbauen. Wenn der Drache dann aufgebaut ist, kann mittels einer App losgespielt werden. Es gibt drei Modi: Mit dem „free mode“ und dem „sequence mode“ lässt sich der Drache bewegen. Der Spielmodus „game mode“ bringt Kindern das Programmieren näher und zeigt, wie sich Bewegungsabläufe erstellen lassen. Der „Mecha Dragon“ macht nicht nur riesigen Spaß, sondern Kindern auch das Programmieren erlebbar!

jugendschutz.net: Gut umgesetzt: Die App ist sehr sicher

Ab 10 Jahren

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen Sonderpreis Kindergarten und Vorschule

IOS UND ANDROID: DINO DINO (AHOIII ENTERTAINMENT & BTF GAMES)

Das sagen die Pädagogen: Kinder lieben Dinosaurier, obwohl sie doch so groß und unheimlich sind. Die App Dino Dino bietet eine pädagogisch gut geführte Übersicht über die Vielfalt von Dinosauriern an, wie sie gelebt haben, wie sie aussahen und was sie sonst noch so gemacht haben. Die Anwendung gibt es in einer Vielzahl von Sprachen, so dass fast alle Kinder dieser Welt sich daran erfreuen können. Wie üblich bei solchen Apps, müssen die Kinder viel rubbeln, um die Fossilien auszugraben, und so mehr über sie zu erfahren. Man kann seinen Lieblingsdino auch ausmalen, sein Gewicht mit anderen Tieren vergleichen oder auch nur ein Puzzle machen. So werden fast alle Altersgruppen angesprochen. Eine außerordentlich schöne und informative App für Kinder, die das Lernen über Dinosaurier mit spielerischen Elementen gut verbindet.

Anmerkung jugendschutz.net: Auf der Übersichtskarte der App findet sich ein Link zum Merchandise-Store mit der Aufforderung „Buy here“. Dieser ist zwar mit einer Kindersicherung versehen. Für eine App, die sich an Kinder richtet, ist eine solche Kaufaufforderung jedoch fehl am Platz.

Ab 4 Jahren

IOS UND ANDROID: UNSER SANDMÄNNCHEN (AHOIII ENTERTAINMENT & RBB RUNDFUNK BERLIN-BRANDENBURG)

Das sagen die Pädagogen: Das allbekannte Sandmännchen kann man in einer App - ähnlich wie in „Fiete World“ - in einer Landschaft so bewegen wie man will und dabei viele Sachen erkunden und andere Figuren treffen. Es ist eine offene Anwendung, die kein besonderes Ziel verfolgt und der Phantasie und Kreativität der Kinder freien Lauf lässt. Zusätzlich gibt es Sendungen aus dem Fernsehen vom Sandmännchen, Audiodateien mit Geschichten, Gute-Nachgeschichte, eine Bildergalerie, ein Memory mit Figuren aus den Geschichten sowie ein virtuelles Klavier, auf dem man spielen kann. Da viele Kinder das Sandmännchen aus dem Fernsehen kennen, werden sie mit dieser Anwendung viel Spaß haben. Sie ist auch für jüngere Kinder gut aufgebaut und benutzbar.

Anmerkung von mobil sicher.de: Die Android-App nimmt Kontakt zu den Analyse-Dienstleistern Xiti (AT Internet) und INFOnline GmbH auf. Dies ist für die Funktionalität der App nicht notwendig. Die Dienste erhalten mit der IP-Adresse personenbeziehbare Daten der NutzerInnen.

Ab 4 Jahren

IOS UND ANDROID: DIE OLCHEIS – TURMBAU FÜR KIDS (FOX & SHEEP GMBH)

Das sagen die Pädagogen: Ein Tetris mit vielen Gegenständen aus dem Alltag wie etwa Pizzaboxen, ein Vogelkäfig, Waschbecken oder Lautsprecherboxen. Wer baut damit den höchsten Turm? Je höher man kommt, desto schwieriger wird es. Außerdem erscheinen zwischendurch Gestalten, die den Bau boykottieren wollen. Man muss schon gut aufpassen, damit der Turm nicht wackelt und umkippt. Kinder bekommen so einen Sinn für das Stapeln von Gegenständen. Sie müssen

abschätzen, wo genau der Gegenstand platziert werden muss, damit der Turm hält. Macht ganz schön viel Spaß!

Anmerkung von jugendschutz.net: Innerhalb der App gibt es die Aufforderung, die App zu bewerten. Hierbei können Kinder unabsichtlich in den Store geleitet werden, gerade da sich die App explizit an Kinder ab 4 Jahren richtet. Die Kindersicherung zur Werbung für die anderen Apps des Anbieters und für den Olchi-Store ist von Kindern sehr leicht zu umgehen. Da die App im Offline-Modus spielbar ist, sollten Eltern die Internet-Verbindung ausschalten.

IOS: LILALOLLE (WEIßBACH & MATOUSCHEK GBR)

Das sagen die Pädagogen: Schreiben lernen ist für die meisten Kinder ganz schön anstrengend. Eine gute Vorübung dazu sind so genannte Schwingübungen. Die App „LiLaLolle“ bietet dazu auf einem Tablet eine gute Grundlage. Die Kinder können bei den Übungsteilen zwischen Formen, Buchstaben, Silben und Wörtern wählen, so dass je nach Entwicklungsstand für alle etwas dabei ist. Formen und Buchstaben lernen die Kinder dadurch kennen, dass sie sie mit dem Finger nachzeichnen müssen. Bei den Silben und Wörtern setzen sie diese zusammen. Dazu schiebt man entweder Silben zu Wörtern zusammen oder man muss die Wörter buchstabieren. Alles kann auch vorgelesen werden, so dass Kinder Buchstaben, Silben und Wörter richtig kennenlernen. Die Aufgaben sind sehr umfangreich und können wiederholt werden. Vor allem für Kinder, die bald in die Schule kommen oder in den ersten Klassen der Grundschule ist die App pädagogisch gut geeignet.

Anmerkung von jugendschutz.net: Es gibt innerhalb der App einen Link zur Website, der nicht kindergesichert ist. Kinder können so ungewollt aus der App herausgeführt werden.

Ab 5 Jahren

IOS UND ANDROID: PIAS LERNREISE REIME (PIAS EDUCATION)

Das sagen die Pädagogen: Ein Lernspiel mit der Figur Pia, die die Kinder durch ihre Welt führt. Kinder mögen Reime und Pia zeigt ihnen, was sich alles reimt. Dazu müssen sie aber erst einmal eine Geräuschemaschine zusammenbauen. Das geschieht mit einem Puzzle. Danach können die Kinder verschiedene Spiele und Reime kennen lernen. Für Letzteres müssen sie auf die Objekte tippen, die sich reimen. Alles ist auch gut vertont, so dass die Kinder die Wörter sehr gut mit ihrer Aussprache verbinden können. Zwischendurch werden Sticker in einem Album gesammelt. Es gibt auch einen Teil für Eltern, indem u.a. die pädagogischen Hintergründe der Anwendung erläutert werden.

Anmerkung von jugendschutz.net: Eine sehr sichere App. Der Elternbereich ist mit einer guten Kindersicherung versehen.

Ab 5 Jahre