

# **TOMMI – Deutscher Kindersoftwarepreis 2020: Die TOMMIierungen stehen fest!**

<https://doi.org/10.1515/bd-2020-0103>

Beim TOMMI ist es auch in diesem Jahr alles andere als langweilig: Mit Mountainbikes raste die Fachjury steile Berge herab, schipperte in einer anspruchsvollen Wirtschaftssimulation durch die Karibik oder baute und programmierte Roboter. Die meisten Einreichungen gab es jedoch in der neuen Kategorie „Bildung“, die aufzeigt, wie innovativ der Markt digitaler Wissensvermittlung 2020 aussieht. Nun stehen die TOMMIierungen fest und die Kinderjury darf in rund 20 Öffentlichen Bibliotheken in ganz Deutschland die Spiele-Apps, Computer- und Konsolenspiele sowie elektronische Spielzeuge ausgiebig testen. Bundesfamilienministerin Dr. Franziska Giffey ist Schirmherrin des Deutschen Kindersoftwarepreises. Die Verleihung wird dieses Jahr nicht auf der Frankfurter Buchmesse, sondern in einer Livesendung des KiKA-Medienmagazins „Timster“ stattfinden.

## **Save the Date; Preisverleihung 2020**

Wann: Samstag, 17.10.2020, um 17:00 Uhr

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

## **Die Fachjury TOMMI Kindersoftwarepreis 2020**

Vorsitz: Thomas Feibel (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 in San Francisco), Martin Eisenlauer (Bild am Sonntag), Julia Fastner (jugendschutz.net), Stephan Freundorfer (Journalist), Tim Gailus (KiKA, „Timster“), Carsten Görig (für „Der Spiegel“), 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), Dr. Kathrin Mertes (Projektmanagerin und Medienpädagogin Digitalpakt Schule Rheinland-Pfalz, Investitions- und Strukturbank Rheinland-Pfalz, Mainz), Matthias Rode (ZDF-Kinder- und Jugendprogramm), Tina Römer (Oberstudienrätin an der Christian-Rauch-Schule, Bad Arolsen), Prof. Frauke Schade

(Hochschule Angewandte Wissenschaften Hamburg), Ava Schmidle (Schülerin), Linda Scholz (Spieleratgeber NRW), Prof. Dr. Friederike Siller (Technische Hochschule Köln), Jürgen Slegers (Technische Hochschule Köln), Dr. Michael Spehr (Frankfurter Allgemeine Zeitung), Lukas Teutloff (Bibliothek Wolfsburg), Dorothee Wiegand (c't).

### In diesen Bibliotheken testet die Kinderjury:

---

<b>Baden-Württemberg</b>	Stadtbücherei Biberach an der Riß – Medien- und Informationszentrum Stadtbibliothek Ludwigsburg Stadtbibliothek Freiburg Stadtbibliothek Pforzheim
<b>Bayern</b>	Münchner Stadtbibliothek am Gasteig Stadtbibliothek Unterschleißheim
<b>Berlin</b>	Stadtbibliothek Berlin-Lichtenberg: Anna-Seghers-Bibliothek
<b>Brandenburg</b>	Gemeindebibliothek Blankenfelde-Mahlow Anna-Ditzen-Bibliothek, Neuenhagen
<b>Hamburg</b>	Bücherhallen Hamburg: Bücherhalle Alstertal
<b>Hessen</b>	Stadtbücherei Frankfurt am Main: Bibliothekszentrum Sachsenhausen Bibliothekszentrum Höchst
<b>Mecklenburg-Vorpommern</b>	Stadtbibliothek Ribnitz-Damgarten
<b>Niedersachsen</b>	Stadtbibliothek Hannover Stadtbibliothek Wolfsburg
<b>Nordrhein-Westfalen</b>	Stadtbibliothek Leverkusen Stadtbibliothek Euskirchen
<b>Sachsen</b>	Leipziger Städtische Bibliotheken
<b>Sachsen-Anhalt</b>	Stadt- und Schulbibliothek Landsberg
<b>Schleswig-Holstein</b>	Stadtbücherei Kiel

---

### 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, Dein SPIEGEL Partner & Söhne und das ZDF-Kinder- und Jugendprogramm.

**Pressekontakt****FEIBEL.DE Büro für Kindermedien**

Thomas Feibel

Jenaerstr. 15, 10717 Berlin

Tel.: 030 85733030, Mobil: 0172.9319446, E-Mail: tom@feibel.de

URL: <http://www.kindersoftwarepreis.de>**DIE TOMMINIERUNGEN 2020****Bildung**

Discovery Tour: Das antike Griechenland	PC	Ubisoft
Einfach programmieren lernen mit Scratch	Buch mit QR-Codes	Carlsen
Laika – Die Spur des goldenen Knochens	App	Mad About Pandas
KryptoKids – Das Abenteuerspiel zum Thema Datenschutz	App	Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Bookii Hören und Staunen Musikinstrumente	Bookii	Tessloff
Anton PLUS (großes Update 7/2020)	App	Solocode
#digiclass	App	Tinkerbrain
Virtual Lab ( <a href="http://www.basf.kids-interactive.de">www.basf.kids-interactive.de</a> )	Webseite	BASF
Lernwerkstatt 10	App	Medienwerkstatt Mühlacker
Deutsche digitale Kinderuniversität des Goethe-Instituts	PC	Goethe Institut
„Berlin 1945“ in der BerlinHistory App	App	Berlin History e.V.

## Konsole

Animal Crossing: New Horizons	Nintendo
Ring Fit Adventure	Nintendo
Paper Mario: The Origami King	Nintendo
Pokémon Schwert/Schild	Nintendo
Just Dance 2020	Ubisoft
Crash Team Racing Nitro Fueled	Activision
Tilt Pack	Navel
Captain Tsubasa: Rise Of New Champions	Namco Bandai
Luigi's Mansion 3	Nintendo
Port Royale 4	Kalypso

## PC

Luna The Shadow Dust	Application Systems Heidelberg
Port Royale 4	Kalypso
Lonely Mountains: Downhill	Thunderful Publishing
SpongeBob SquarePants – Battle for Bikini Bottom	THQ Nordic
Die Sims 4 – Nachhaltig leben	Electronic Arts
Die drei ??? – Fluch des Flaschenteufels	USM
Rock Of Ages 3: Make & Break	Modus Games
Bee Simulator	Big Ben
Tony Hawk's Pro Skater 1+ 2	Activision
Skully	Modus Games

## Apps

Die drei ??? – Fluch des Flaschenteufels	USM
Kleine Löschmeister	Versicherungskammer Bayern
Anton PLUS (großes Update 7/2020)	Solocode
#digiclass	Tinkerbrain
Fiete World – Erweiterung USA & Mexiko	Ahoiii
Catch The Match	Application Systems Heidelberg
„Berlin 1945“ in der berlinHistory App	Berlin History e.V.
Berlin Scooter	Lololand
Democratia – The Isle of Five	Blindflug Studios
Hearooz	KB & B

## Elektronisches Spielzeug

Lego Super Mario Starterset	Lego
Shifu Orboot	Shifu/Soular
Osmo Genius Starter Kit	Tangible Play
Morpho – Dein 3-in-1 Roboter	Kosmos
Tap It!	HCM Kinzel

## Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

Shifu Orboot	Shifu/Soular
Osmo Genius Starter Kit	Tangible Play
Kleine Löschmeister	Versicherungskammer Bayern
Tiger und Bär	Creata/McDonald's Germany
Ben & das verschwundene Pony	Cortea

# TOMMINIERUNGEN BEGRÜNDUNGEN

## Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen

### BILDUNG

#### **PC: Discovery Tour: Das antike Griechenland (Ubisoft)**

Das sagt die Fachjury: Ubisofts lebendes Museum bietet rund 30 interaktive Thementouren durch das antike Griechenland. Vorträge ermöglichen die Begegnung mit Zeitzeugen; Anekdoten, Bildmaterial und kurze Texte machen Leben, Kultur, Politik und historische Ereignisse im antiken Griechenland lebendig. Gelerntes kann am Ende jeder Tour durch ein Quiz überprüft werden. Mankos sind der zum Teil unkritische Umgang mit Quellenmaterial sowie die vergleichsweise hohen Kosten. Trotzdem ein vielversprechender, neuer Ansatz der Geschichtsdidaktik.

Ab 10 Jahre

#### **Buch mit QR-Codes: Einfach programmieren lernen mit Scratch (Carlsen)**

Das sagt die Fachjury: Das Buch von Diana und Philipp Knodel bietet für alle interessierten Kinder und Jugendliche einen Überblick über die Möglichkeiten von Scratch-Programmierungen und hält zahlreiche Übungen bereit, anhand derer abstrakte Codezeilen einen Sinn bekommen. Einfaches Handling, eine sehr sympathische Hintergrundgeschichte und anschauliche Erklärungen – das macht „Einfach Programmieren lernen mit Scratch“ zu einem spielerischen Einstiegs- und Werk mit Bildungsanspruch.

Ab 10 Jahre

#### **iOS & Android: Laika – Die Spur des goldenen Knochens (Mad About Pandas)**

Das sagt die Fachjury: Das Detektivspiel „Laika“ ist mehr als eine Kriminalgeschichte, die das Leseverständnis fördert. Im Spiel werden wichtige Kompetenzen trainiert, die an anderer Stelle selten so sehr im Zentrum stehen. So muss genau zugehört werden. Im Fokus stehen auch die Ausprägung von Sozialverhalten und Empathie. Gerade dies macht die App besonders und empfehlenswert. Hier wird nicht mit dem Zeigefinger gearbeitet, sondern Mitgefühl und Miteinander mit Spaß erlebbar gemacht.

Ab 8 Jahre

#### **iOS: KryptoKids (Fachstelle Jugendmedienkultur NRW)**

Das sagt die Fachjury: Passwortklau, Datendiebstahl, Verletzung der Privatsphäre – im Internet lauern viele Gefahren, auch und gerade für jüngere Kinder.

Aufklärung ist wichtig und mit den KryptoKids macht das sogar richtig Spaß. Anhand einer Detektivstory sensibilisiert das von Schulen oder Bibliotheken anzuleitende Kooperativ-Spiel rund um Datenschutz und befähigt Kinder, auf sich aufzupassen. Umfangreiches Begleitmaterial zum Download ergänzt die App und bietet eine gelungene Verknüpfung zwischen digitalem und analogem Spiel. Ab 10 Jahre

### **Buch mit Booki-Stift: Hören und Staunen Musikinstrumente**

Das sagt die Fachjury: Woraus besteht eigentlich ein Orchester? Wie klingt eine Trompete? Und wie ist eine Gitarre aufgebaut? Das Buch mit dem zugehörigen Bookii-Stift vermittelt kindgerecht, aber seriös eine Menge Wissen für alle, die sich für Instrumente interessieren. Dazu schaltet man den Booki-Stift nur an, tippt auf eine Stelle im Buch und schon geht's los mit dem Entdecken! Besonders unterhaltsam sind die integrierten kleinen Spiele, in denen Kinder zum Beispiel lernen, die verschiedenen Instrumente am Klang zu unterscheiden.

Ab 6 Jahre

### **iOS & Android: Anton PLUS (Solocode)**

Das sagt die Fachjury: „ANTON“ ist eine App, die sich ursprünglich hauptsächlich an Grundschüler richtete und eine große Anzahl an Mathe- und Deutschübungen bot. Mittlerweile werden Aufgaben bis in die 10. Klasse und auch Fächer wie Sachunterricht, Biologie, Physik, Musik und DAZ angeboten. „Anton“ zählt ausdrücklich zu den besten derzeit erhältlichen kostenlosen Lernapps für Kinder, auch und gerade weil sie ganz gezielte und weitgehend konzentrierte Lernangebote macht. Einfach und gut.

Ab 6 Jahre

### **iOS & Android: #digiclass**

Das sagt die Fachjury: #digiclass ist eine App für die Klassenstufen 1–6 und richtet sich gezielt an die Vernetzung der Schülerinnen und Schüler in einer Klasse. Damit funktioniert es wie eine Art soziales Netzwerk, aber eben nur für die Klassengemeinschaft und unter Beisein der Lehrkräfte. Diese können die App nutzen, um Aufgaben zu stellen, die die Kinder dann nicht nur virtuell bearbeiten können, sondern auch virtuell miteinander teilen können und sich so Feedback der anderen einholen. Innovativ und selbsterklärend.

Ab 6 Jahre

### **Web: Virtual Lab: basf.kids-interactive.de (BASF)**

Das sagt die Fachjury: Chemie ist kompliziert und langweilig? Nicht im virtuellen Labor von Dr. Blubber! Gut verständlich und sympathisch erklärt er von Sicher-

heitsvorkehrungen über Laborgerätschaften bis zu Analysemethoden alles, was angehende Chemie-Experten wissen müssen. Dank toller Interaktionsmöglichkeiten hantieren Kinder wie im echten Labor mit Pipette, Becherglas und Messgeräten. Selbst komplizierte Verfahren wie die Chromatographie werden genial einfach erklärt – die perfekte Verbindung von Spaß und Lernen.

Ab 10 Jahre

### **iOS & Android: Lernwerkstatt 10 (Medienwerkstatt Mühlacker)**

Das sagt die Fachjury: Die Medienwerkstatt Mühlacker ist mit der neuen Lernwerkstatt einen Schritt weiter in der digitalen Lernkultur gegangen: Die altbewährten Übungsformate, die die Kinder dort abholen, wo sie in der Schule bereits stehen, können zuhause gezielt geübt und vertieft werden. Diese Verknüpfung funktioniert gut. Dabei kommt die Software wieder in einem schnörkellos schlichten Gewand daher und bleibt deshalb übersichtlich und gut bedienbar. Kinder, die viel Übung benötigen, werden dadurch beim Lernen nicht abgelenkt!

Ab 7 Jahre

### **PC/Web: Deutsche digitale Kinderuniversität des Goethe-Instituts (Goethe-Institut)**

Das sagt die Fachjury: Studieren schon im Grundschulalter? Mit der Kinderuniversität des Goethe-Instituts ist das kein Problem. In den drei Fakultäten der Website Mensch, Natur und Technik liegen vielfältige interaktive Lehr- und Lernangebote bereit, die etwa Übungen zur Blindenschrift, Filme über Wetterphänomene oder Wissenswertes zum 3D-Druck umfassen. Alle Pakete sind übersichtlich gestaltet und bieten ein breites Angebot von kindgerechten Filmen, Beispielaudios oder Bastelanleitungen, die auch leicht im heimischen Kinderzimmer umgesetzt werden können.

Ab 7 Jahre

### **App: „Berlin 1945“ in der Berlin History App (Berlin History e.V.)**

Das sagt die Fachjury: „Berlin History“ zeigt die unmittelbaren Folgen des 2. Weltkriegs für die Stadt. Über Kartenmaterial, Videos und Fotos wird das zerstörte Berlin kurz nach Kriegsende eindringlich vorgeführt. Vor allem die Vorher-Nachher-Bilder, bei denen mittels Schieberegler zwischen historischer und moderner Ansicht gewechselt wird, verfehlen ihre Wirkung nicht. Toller Mitmachaspekt: Wer die entsprechenden Schauplätze und Standorte in Berlin entdeckt, kann selbst Bilder schießen, in der App nutzen und beim App-Betreiber einreichen.

Ab 10 Jahre

*Kritische Anmerkung von mobil sicher.de: Die App baut Internetverbindungen zu drei verschiedenen Analysediensten auf und überträgt unter anderem Informatio-*



*nen über die App-Nutzung und über das genutzte Gerät. Bei den Diensten handelt es sich um Crashlytics (von Google), App-Measurement (von Google) und Visual Studio Appcenter (früher HockeyApp, von Microsoft).*

## Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen

### KONSOLE

#### **Switch: Animal Crossing (Nintendo)**

Das sagt die Fachjury: In „Animal Crossing“ besiedeln Spieler eine Insel, sammeln, pflanzen, ernten und freunden sich mit tierischen Bewohnern an. Der Clou an dem Spiel ist seine Orientierung an Datum und Uhrzeit der Konsole – jeden Tag geschehen andere Dinge. Wunderbar ist die Möglichkeit, sich gegenseitig auf Inseln zu besuchen und sich gemeinsam Spiele auszudenken. Die Welt von „Animal Crossing“ ändert sich jeden Tag ein bisschen, aber sie bleibt immer heil. Besser lässt sich der Realität in diesem Jahr wohl nicht entfliehen.

Ab 8 Jahre

#### **Switch: Ring Fit Adventures (Nintendo)**

Das sagt die Fachjury: Bei „Ring Fit Adventures“ wird mit dem ganzen Körper gespielt. Und nicht nur kleine Fitnessspiele – sondern ein ganzes vollwertiges Abenteuer lang. Mit einem großen Ring und einer Beinschlaufe, an denen die Controller der Switch befestigt werden, übersetzt die Konsole die Bewegungen der Spieler in das Spiel. Die Vielseitigkeit ist bemerkenswert: Ring Fit ist für Einzelspieler der beste digitale Trimm-Dich. Und für Freunde und Familie ist es ein super Partyspiel mit unterhaltsamen Casual Games.

Ab 10 Jahre

#### **Switch: Paper Mario: Origami King (Nintendo)**

Das sagt die Fachjury: Ein königliches Vergnügen: Nintendo zeigt mit „Paper Mario“, was die Switch alles drauf hat. Von einer liebevoll gestalteten Welt über witzige Charaktere, eine spannende Story bis hin zur perfekt passenden Steuerung bietet dieses Spiel alles, was man von einem Super-Mario-Titel erwartet. Selbst der Wiederspielwert dürfte gewaltig sein, weil es immer noch Geheimwege zu entdecken gibt. „Paper Mario“ ist motivierend und abwechslungsreich, der Schwierigkeitsgrad niemals frustrierend und vor allem unheimlich witzig.

Ab 8 Jahre

**Switch: Pokémon Schwert/Schild (Nintendo)**

Das sagt die Fachjury: „Pokémon Schwert und Schild“ entführt die Spieler in eine neue, wunderschön gestaltete Welt, die viel Raum fürs Erkunden lässt. Die Anzahl der Pokémon wurde zwar im Vergleich zu den Vorgängern reduziert, aber über 400 alte und neue Kreaturen, die sich finden, fangen und verbessern lassen, liefern genug gute Gründe, sich ausgiebig mit dem Spiel zu beschäftigen. Serienkenner wie Einsteiger freuen sich zudem über kluge Neuerungen wie etwa Online-Funktionen, durch die Spieler gegeneinander antreten können.

Ab 10 Jahre

**PS4 & Switch: Just Dance 2020 (Ubisoft)**

Im neuesten Teil der Just Dance-Reihe dürfen beliebte und aktuelle Lieder alleine oder mit Freunden und der Familie nachgetanzt werden. Obwohl sich am Spielprinzip auch im neuen Ableger nichts geändert hat, haben große und kleine Kinder gemeinsam Riesenspaß. „Just Dance 2020“ fordert zudem körperliche Bewegung sowie Rhythmus- und Taktgefühl. Die Bewegungssteuerung funktioniert gut und kann auch von jüngeren Kindern schnell umgesetzt werden. Eine gute Möglichkeit durch Tanzen das eigene Körpergefühl zu erproben.

Ab 8 Jahren

**PS4 & Switch: Crash Team Racing (Activision)**

Das sagt die Fachjury: Ein Mario-Kart-Klon mit Jump'n'Run-Einlagen. Was soll da schon schief gehen? Mit Beutelratte Crash und vielen seiner Mithelden und -schurken aus über 20 Hüpfspieljahren wird über fantasievolle und farbenfrohe Kurse geheizt, wobei nicht nur fehlerloses Fahren, sondern auch der gekonnte Einsatz von Turbofeldern sowie defensiven und offensiven Extras angesagt ist. „Crash Team Racing“ ist rasant, witzig, umfangreich und ganz schön herausfordernd. Schade nur, dass es keinen Online-Multiplayer-Modus gibt.

Ab 8 Jahren

**Switch: Tilt Pack (Navel)**

Das sagt die Fachjury: Der Versuch, „Tilt Pack“ zu erklären, ohne Fragezeichen zu erzeugen, muss scheitern: Jeder Spieler übernimmt einen Kasten, der von links nach rechts rollen und springen kann und versucht damit, andere Kästen von einer Plattform zu schubsen. So absurd das klingt, so lustig ist das Spiel. Normale Physik wird hier erst einmal außer Kraft gesetzt, um zugleich eine neue einzuführen, die so direkt wirkt, dass man sich immer wieder dabei ertappt, wie man mit dem ganzen Körper mitdrücken möchte.

Ab 8 Jahren

**Switch & PS4: Captain Tsubasa: Rise Of New Champions (Namco Bandai)**

Das sagt die Fachjury: „Captain Tsubasa“ ist eine amüsante Mischung aus FIFA und Manga. Die Story-Elemente erzählen eine spannende Geschichte, der Fokus liegt aber ganz klar auf Fantasy-Fußball der besonderen Art. Und ganz nebenbei werden Freundschaften gepflegt, der Teamgeist entwickelt und Strategien entwickelt. Kinder, die sich für Anime-Ästhetik und Fußball begeistern, haben hier viele Stunden Spielspaß. Für viele wahrscheinlich sogar ein guter Grund, mal in die Anime-Serie reinzuschauen.

Ab 10 Jahre

**Switch: Luigi's Mansion 3 (Nintendo)**

Das sagt die Fachjury: Marios Bruder Luigi muss per Staubsauger ein von Gespenstern übernommenes Hotel reinigen. Die einzelnen Level sind toll gestaltet, bieten viele Möglichkeiten, Geheimnisse zu entdecken und zu probieren, was man alles einsaugen kann. Dazu gibt es coole Bosskämpfe und lustiges Sound-Design. Luigi ist dabei eher schreckhaft, zaudernd und keinesfalls ein großer Held. Zumindest am Anfang nicht. Und damit ist er ein ideales Vorbild für viele Menschen, die auch nicht zum Helden geboren wurden.

Ab 10 Jahre

**PS4 & Switch: Port Royale 4 (Kalypso)**

Das sagt die Fachjury: Karibik! Rum! Exotik! Und natürlich: Piraten. Eine riesige Spielwelt mit simulierten 12 Millionen Quadratkilometern, zugbasierten Seeschlachten und weitgehende Handlungsfreiheit sind die Zutaten, die Spielern Spaß machen, die Abwechslung zum Action-Allerlei suchen. „Port Royale“ ist kein Spiel für Zwischendurch – besser man plant einen ganzen Abend ein. Denn ein Imperium aufzubauen und gegen Gegner zu verteidigen, braucht seine Zeit. Eine Wirtschaftssimulation konsequent und zeitgemäß.

Ab 10 Jahre

**Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen****PC****Luna – The Shadow Dust (Application Systems Heidelberg)**

Das sagt die Fachjury: Schon optisch unterscheidet sich das über eine Crowd-Funding-Aktion mitfinanzierte Spiel von den anderen: Hinter der Zeichnung der Charaktere und den Animationen steckt echte Handarbeit. Und das sorgt für eine ganz besondere, dichte, fast lyrische Atmosphäre. Besonders macht dieses Spiel

auch, dass es gänzlich ohne Dialoge auskommt. Tatsächlich sind die Rätsel nicht leicht, und das ist auch gut – denn einmal in die Welt von Luna eingetaucht, möchte man gar nicht so schnell wieder auftauchen.

Ab 10 Jahre

### **Port Royale 4 (Kalypso)**

Das sagt die Fachjury: Zu Beginn wird bei „Port Royale 4“ in der Rolle einer noch kleinen Kolonie in der Karibik mit Organisationstalent ein florierendes Handelsimperium aufgebaut. Aber auch rundenbasierte Schiffskämpfe finden statt. Dabei fordert das Spiel im voranschreitenden Verlauf immer mehr Kompetenzen, wie Geduld, taktisches Vorgehen, Aufmerksamkeit, Bereitschaft zum Lesen, und es wird viel vorausschauendes, strategisches und planerisches Denken gefordert. Ein spannendes Strategiespiel mit wirtschaftlichen Aspekten.

Ab 10 Jahre

### **Lonely Mountains: Downhill (Thunderful Publishing)**

Das sagt die Fachjury: Das Indie-Game „Lonely Mountains: Downhill“ schafft es, aus einer gefährlichen Extremsportart ein spaßiges Sportspiel zu machen. Die Aufgabe ist schnell verstanden: Mit dem Rad geht es auf extremen Höhen steil und möglichst heil den Berg hinab. Dabei kommt es auf großes Geschick und gutes Reaktionsvermögen an. Der Anreiz liegt auf dem Grat zwischen Versuchen und Versagen. Die Frustrationstoleranz wird auf eine harte Probe gestellt, der Spielspaß überwiegt aber stets.

Ab 8 Jahre

### **Spongebob Square Pants – Battle for Bikini Bottom (THQ Nordic)**

Das sagt die Fachjury: Ach, SpongeBob macht einfach Spaß. Kaum ein Spiel ist so geeignet, die schlechte Laune zu vertreiben, wie das Abenteuer rund um den Schwammkopf. Das liegt sicherlich auch an der detailgetreuen Umsetzung der Charaktere der Sendung, inklusive Stimmen. Allerdings sind die Rätsel und Minispiele des Adventures nicht immer leicht zu knacken und erfordern einiges an Geduld. Witzige Sprüche und ausgesprochen nette Ideen runden den durchweg positiven Eindruck ab.

Ab 10 Jahre

### **Die SIMS 4 – Nachhaltig leben (Electronic Arts)**

Das sagt die Fachjury: Die SIMS machen jetzt auch auf öko? Ja, und sie machen das sogar ziemlich gut. Deshalb hat das Spiel das Potential, junge Nutzer für das Thema „nachhaltiges Leben“ zu sensibilisieren. Durch Recycling, Sammeln von Regenwasser und der Stromerzeugung durch Solarzellen werden die SIMS zum

Selbstversorgerhaushalt. Oder sie verbessern den ökologischen Fußabdruck ihres Stadtteils.

Ab 10 Jahre

### **Die drei ??? – Fluch des Flaschenteufels (USM)**

Das sagt die Fachjury: Bei den drei ??? handelt es sich um ein typisches Point-and-Click-Adventure, wie es von den drei Detektivhelden schon mehrere gab. „Fluch des Flaschenteufels“ ist allerdings das Beste aus der Reihe und überzeugt mit einer spannenden Geschichte und knackigen Rätseln. Die Rätsel sind kniffliger und die Mini-Spiele noch etwas spaßiger. Allerdings stellt sich die Frage, ob sich das Spiel tatsächlich an Kinder oder doch eher an junggebliebene Fans der Detektiv-Reihe richtet.

Ab 10 Jahre

### **Rock of Ages 3: Make & Break (Modus Games)**

Das sagt die Fachjury: „Rock of Ages“ ist ein frisches Spiel, das richtig viel Spaß macht. Es folgt dem archetypischen Motiv: Mach die Burg deines Gegners kaputt, bevor er deine zerstört. Als Werkzeug dient hierfür eine große Kugel, die mit möglichst viel Wumms durch einen Hindernisparcours gesteuert und gegen das Portal der gegnerischen Burg gedonnert wird, bis diese geborsten ist. Von Trampolinen über Brücken bis zu ganz normalen Mauern ist alles dabei. Die größte Innovation in diesem Teil ist diesmal die Möglichkeit, auch eigene Level zu erstellen.

Ab 10 Jahre

### **Bee Simulator (Big Ben)**

Das sagt die Fachjury: Wie wichtig Bienen für die Pflanzenwelt sind, lernen Kinder mit dem „Bee Simulator“. Sie schlüpfen in die Rolle einer Honigbiene und erkunden fliegend die Umgebung. Es können Blumen angeflogen und Pollen gesammelt werden, aber man kann sich auch mit anderen Bienen duellieren oder Hindernisparcours durchfliegen. Zudem gibt es allerlei Zusatzinformationen zu Bienen und der allgemeinen Flora und Fauna. Lerninhalte und spielerischen Elemente halten sich gelungen die Waage.

Ab 8 Jahre

### **Tony Hawk's Pro Skater 1+2 (Activision)**

Das sagt die Fachjury: Mit „Tony Hawk's Pro Skater 1+2“ gibt es eine grafisch komplett überarbeitete Version der Skateboard-Referenztitel. Zu den ursprünglichen Skater-Profis von einst sind neue hinzugekommen, ebenso wird die Collection mit ein paar frischen Musiktiteln bereichert. Ob alleine oder im Zweispielermodus – wer virtuell Skaten möchte, kann mit Tony Hawk bedenkenlos losrollen

und viele kurzweilige Spielstunden verbringen. Ein guter Titel, den jetzige Kinder gut zusammen mit denen von damals – die sie heute als Eltern kennen – spielen können.

Ab 8 Jahre

### **Skully (Modus Games)**

Das sagt die Fachjury: Skully ist ein modernes, optisch ansprechendes und gut zu spielendes Jump-and-Run-Spiel. Es gibt nette Ideen und Einfälle (Hat das Monster wirklich mit seinem eigenen Kopf geworfen?), ein flüssiges Gameplay und angemessene Herausforderungen. Sehr liebevoll und einfallsreich umgesetzt und macht aus einem recht simplen Prinzip sehr viel. Die Spielwelt besucht man gern, weil sie eine gewisse Ruhe und Entspanntheit vermittelt, während man den extrem sympathischen „Skully“ durch allerlei Gefahren steuert.

Ab 8 Jahre

## **Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen**

### **APPS**

#### **iOS & Android: Die drei ??? – Fluch des Flaschenteufels (USM)**

Das sagt die Fachjury: Kinder schlüpfen in die Rolle von „Die drei ???“ und müssen mit großer Aufmerksamkeit und detektivischen Spürsinn diesen Fall lösen. Das ist zuweilen ganz schön knifflig, macht aber immer riesigen Spaß. Die Bedienung ist relativ leicht und unkompliziert und man hört die Originalstimmen von „Die drei ???“, das ist toll. Es ist sogar auch ein bisschen gruselig. Und wer möchte, kann die Mini-Spiele nach dem gelösten Fall nochmal spielen. Fans von „Die drei ???“ werden diese App lieben.

Ab 10 Jahre

#### **iOS & Android: Kleine Löschmeister (Versicherungskammer Bayern)**

Das sagt die Fachjury: Schnell in die Klamotten der Feuerwehrleute schlüpfen, Brände löschen und Gefahrenquellen beseitigen? Mit dieser App werden Kinder selbst zu kleinen Löschmeistern. Die Bedienung ist ganz einfach, es sind keine Lesekenntnisse nötig und Hilfestellungen zeigen an, was als Nächstes zu tun ist. Die App macht großen Spaß und wartet mit vielen verschiedensten spannenden Aufgaben auf. Wissen zum Thema Feuerwehr und zu Brandverhütung wird spielerisch verpackt. Brandheiße Empfehlung!

Ab 6 Jahre

**iOS & Android: Anton PLUS (Solocode)**

Das sagt die Fachjury: „Anton“ deckt Mathe, Deutsch, Sachunterricht, Musik und Biologie von der 1. bis zur 10. Klasse ab und behandelt die Themen Lehrplan-konform. Der Nutzer kann nicht nur seine eigene Schule in der App wählen, sondern sich auch mit seinem Kameraden vernetzen. Wer fleißig Aufgaben löst (aktuell über 100.000), wird mit Sternchen und Münzen belohnt, mit denen zahllose kleine Spiele ausprobiert werden können. Dies motiviert zu immer neuer Beschäftigung mit der umfangreichen Lern-App.

Ab 6 Jahre

**iOS & Android: #digiclass (Tinkerbrain)**

Das sagt die Fachjury: #digiclass erschafft kreative Ideen und Momente – für Kinder und für Lehrende gleichermaßen. Endlich erleben Kinder eine Plattform, auf der sie die kreativen Möglichkeiten eines Smartphones ausnutzen können. Endlich erleben Lehrende eine Plattform, die sie einfach bedienen können. #digiclass kann ein sehr starkes Werkzeug sein. Dafür braucht es eine starke Community und Einsteigervorschläge für Lehrende. So einfach (und sicher) kann der tägliche Austausch zwischen Schule und Kind stattfinden.

Ab 7 Jahre

**iOS & Android: Fiete World – Erweiterung USA und Mexiko (Ahoiii)**

Das sagt die Fachjury: Auch in diesem Jahr entführt Fiete sehr junge Spieler in ein kunterbuntes, seitlich scrollbares Wimmelbuch, in dem es unzählige, witzige Details zu entdecken und manipulieren gibt. Und das nicht nur in Fietes ländlicher Heimat am Meer und den drei bereits bekannten Szenarien, sondern seit Kurzem auch in Mexiko und den USA. So wird der entdeckungsreiche Spaß um Burgerbraterei, Wrestling-Ring und Tag-der-Toten-Deko bereichert – und nebenbei auch um sehr viel wunderbar stimmungsvolle Musik.

Ab 4 Jahre

**iOS: Catch The Match (Application Systems Heidelberg)**

Das sagt die Fachjury: Manchmal ist es so einfach, so viel Spaß zu haben: Auf zwei nebeneinanderliegenden Bildern sind verschiedene Gegenstände dargestellt, aber immer nur ein Gegenstand sieht auf beiden Bildern genau identisch aus. Da sich nur die Farbkombis ändern, ist es gar nicht mal so leicht, den Gegenstand schnell zu erblicken. Ganz besonders gemein ist, dass die Zeit, die einem bleibt, um die Gegenstände zu finden, immer schneller abläuft. Eine sehr schöne App, die auch zu zweit gespielt werden kann und Suchtpotenzial hat!

Ab 5 Jahre

*Kritische Anmerkung von jugendschutz.net: Auf der Startseite gibt es einige ungesicherte Links, die aus der App herausführen.*

### **App: „Berlin 1945“ in der Berlin History App (Berlin History e.V.)**

Mit der Kapitulation Deutschlands ging die Zerstörung deutscher Städte einher. Das Projekt „Berlin 1945“ ermöglicht Bilder von 1945 mit heutigen Bildern zu vergleichen und damit den Wiederaufbau Berlins nachzuerleben. Fotos zerstörter Gebäude und Bauwerke werden heutigen Ansichten gegenübergestellt. Besonders aktivierend ist, dass die Schüler heutige bestehende Bauwerke fotografieren können und aufgefordert werden, diese Bilder hochzuladen. Geschichte wird auf dem Smartphone oder Tablet in Bildern an den aufgesuchten Orten oder über den hinterlegten Stadtplan erlebbar.

Ab 10 Jahre

*Kritische Anmerkung von mobilsicher.de: Die App baut Internetverbindungen zu drei verschiedenen Analysediensten auf und überträgt unter anderem Informationen über die App-Nutzung und über das genutzte Gerät. Bei den Diensten handelt es sich um Crashlytics (von Google), App-Measurement (von Google) und Visual Studio Appcenter (früher HockeyApp, von Microsoft).*

### **iOS & Android: Berlin Scooter (Lololand)**

Das sagt die Fachjury: Mit Berlin Scooter lernt man Geschicklichkeit. Und auch ein bisschen was über Berlin – zum Beispiel was es so für Sehenswürdigkeiten gibt. Der Pinguin Ping im Spiel fährt durch Berlin, mal auf einem Tretroller, mal in einem Müllauto oder auf einem Dampfer. Hindernisse wie Scherben- oder Kackhaufen müssen übersprungen werden. Und dann wird Pings Hund Mika auch noch von einem Affen entführt und Ping muss ihn finden. Die App ist richtig schön gestaltet und macht sehr viel Spaß.

Ab 8 Jahre

### **iOS & Android: Democratia (Blindflug Studios)**

Das sagt die Fachjury: Welche Auswirkungen hat die Einführung eines bedingungslosen Grundeinkommens auf die Gesellschaft? Wer ist dafür? Wer dagegen? Auf der imaginären Insel leben fünf Stämme mit ganz eigenen Interessen und Talenten. Bis zu fünf Spieler können sich über das gleiche WLAN an dem Spiel beteiligen und für jeweils ihren Stamm Entscheidungen treffen. Fest steht – nur, wenn man kooperiert und die anderen nicht außer Acht lässt, kann man gewinnen. Ein zwar komplexes, aber auch faszinierend gut durchdachtes Spiel, das Spaß macht und zum Diskutieren anregt.

Ab 10 Jahre



*Kritische Anmerkung von mobilsicher.de: Die App baut eine Internetverbindung zu Facebook-Servern auf und überträgt neben Informationen zur App-Nutzung und zum verwendeten Gerät auch eine eindeutige Kennnummer (Werbe-ID). Darüber können die Informationen einem bestehenden Profil bei Facebook zugeordnet und für Werbezwecke verwendet werden. Zwei weitere Analysedienste (Google, Unity3d) erhalten Informationen aus der App, jedoch ohne eindeutige Kennnummer.*

### **iOS & Android: Hearooz (KB &B)**

Das sagt die Fachjury: Qualität entscheidet im Internet nicht alles. Es geht auch um Auffindbarkeit. Medieninhalte brauchen im Netz zentrale Plattformen und „Hearooz“ liefert so eine zentrale Plattform für Kinder. Allein die Idee und nun die Weiterentwicklung von „Hearooz“ sind immens wichtig, denn Audio ist ein Zukunftsmarkt. Endlich können Kinder eine sichere Audiowelt entdecken. Das Angebot und die Benutzerfreundlichkeit von „Hearooz“ sind ausbaufähig. Hearooz hat die Chance, eine zentrale Kinder-App für Audioinhalte zu werden.

Ab 6 Jahre

## **Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen**

### **Elektronisches Spielzeug**

#### **Lego & App: Lego Super Mario Adventure (LEGO)**

Das sagt die Fachjury: Erst einmal klingt das Konzept recht schräg: Den Spaß an „Super Mario“ in Lego übersetzen. Doch schon nach kurzer Zeit funktioniert das sehr gut. Die Level sind durch markante Teile in die Lego-Welt überführt, Mario selbst ist eine Spielfigur, die Münzen klingeln lässt und sich mit juchzenden Geräuschen durch die Gegend bewegen lässt. Immer wieder kann man die einzelnen Bestandteile neu zusammensetzen und erneut auf Münzenjagd gehen. Für Fans von Lego und Super Mario.

Ab 7 Jahre

#### **Globus & App: Shifu Orboot (Shifu/Soular)**

Das sagt die Fachjury: Die Kombination aus Globus und App lässt Kinder neugierig die Welt entdecken. Alleine mit einem Globus kann man viel Zeit verbringen, doch mit der AR-Anwendung wird das Ganze noch um ein Vielfaches erweitert, wenn man nach detaillierteren Informationen sucht. Beispielsweise zu der Tierwelt in den verschiedenen Regionen, zu kulturellen Gepflogenheiten, zu regionalen Besonderheiten, Flaggen etc. Für viele Kinder stellt der Globus damit sicher-

lich eine gute Gelegenheit dar, sich mit Neugierde auf die diversen Länder und Meere der Welt zu stürzen.

Ab 6 Jahre

### **Elektronisches Spielzeug mit App: Osmo Starter Kit (Tangible Play)**

Das sagt die Fachjury: Die Idee ist so einfach wie genial: Das iPad wird in eine Vorrichtung eingeklemmt, ein kleines, rotes Element auf die Kamera gesetzt und schon kann es losgehen. Über einen kleinen Spiegel scannt das Tablet dann, was auf dem Tisch abgelegt wird. Die jeweilige App des Starter Sets verbindet dieses immer gleiche Prinzip dann mit unterschiedlichen, unterhaltsamen Spielen. Ob beim klassischen Tangram, beim Rechnen üben oder beim Malen wie ein großer Künstler, an Vielfalt ist das System kaum zu überbieten. Neu aktualisierte Version.

Ab 5 Jahre

*Kritische Anmerkung von jugendschutz.net: Es sind Links enthalten, die Kinder aus der App herausführen können.*

### **Baukasten: Morpho – Dein 3-in-1-Roboter (Kosmos)**

Das sagt die Fachjury: Der Morpho ist dank ausführlicher Anleitung und unkompliziertem Design recht schnell in eine seiner drei Formen gebracht: Er lässt sich zum Mal-, Kehr- und Shooter-Roboter machen. Der erste hält einen Stift in der Hand, der zweite bekommt einen Besen und der letzte eine Vorrichtung, mit der drei Darts abgefeuert werden dürfen. Am Kopfmodul lassen sich jeweils Bewegungsabläufe einprogrammieren. Morpho ist ein wirklich liebenswerter Kerl, der weder Spaß noch Erkenntnisgewinn zu kurz kommen lässt.

Ab 10 Jahre

### **Elektronisches Spielzeug: TAP IT! (HCM Kinzel)**

Das sagt die Fachjury: „Tap It“ ist ein Spiel, bei dem Kinder so schnell wie möglich auf verschiedene Buzzer drücken müssen. Diese kann man mit größtmöglichem Abstand im Zimmer verteilen, so dass zur schnellen Reaktion auch immer noch einiges an Akrobatik dazukommt. Das funktioniert gut und macht Spaß. Wenn nur die grässlichen Töne nicht wären, bei denen man sich an einen Feueralarm erinnert fühlt. Unterhaltsam vor allem mit mehreren Leuten, mehrere Altersgruppen können gut zusammen spielen.

Ab 7 Jahre

## Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – Nominierungen

### Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

#### **Shifu Orboot (Shifu/Soular)**

Das sagen die Pädagogen: Die Welt erkunden, Interessantes über andere Länder erfahren: dies alles ist auch für Kinder im Vorschulalter schon möglich. Der Globus von Shifu ermöglicht nicht nur das Betrachten und Einordnen von Ländern auf der Erdkugel und damit auch die Entwicklung der Vorstellung von Welt für Kinder, sondern mit Hilfe eines Tablets bekommen sie auch mit Augmented Reality viele Informationen über Ländern, Menschen, Kultur und Tiere. Die Bedienung ist für etwas ältere Kinder einfach, die Texte und Informationen sind sehr gut aufbereitet und werden verständlich zur Verfügung gestellt. Durch die Verbindung von realem Objekt – dem Globus – und digitales Medium – das Tablet mit Augmented Reality – wird auch eine vernünftige Verbindung zwischen den Dingen zum Anfassen und der virtuellen Welt hergestellt.

Ab 5 Jahre

#### **Osmo Genius Starter Kit (Tangible Play)**

Das sagen die Pädagogen: Mit dem „Osmo Genius Starter Kit“ können Kinder u. a. Puzzles lösen, Lesen und Rechnen lernen sowie Spiele machen. Mit Hilfe eines iPad müssen zum Beispiel Figuren nachgelegt werden, die dem Set beigelegt sind. So lernen Kinder logisch zu denken. Die Materialien sind sehr stabil und hochwertig. Die Technik funktioniert auch gut. Neben dem Set benötigt man noch ein iPad sowie die entsprechenden Apps. Alles ist einfach zu installieren und dann kann es losgehen. Die Anweisungen sind zwar nicht immer eindeutig, aber Kinder bekommen das recht schnell heraus. Eltern können die Lernprozesse mit einer anderen App begleiten und verfolgen. Ein sehr hochwertiges, pädagogisches Spielzeug für Kinder.

Ab 5 Jahre

#### **Ben und das verschwundene Pony (Cortea)**

Das sagen die Pädagogen: Mit interaktiven Geschichten befassen sich Kinder gerne, da sie nicht nur zuhören, sondern auch aktiv mitmachen können. Bei „Ben und das verschwundene Pony“ handelt es sich um ein interaktives Buch, das sich vor allem an jüngere Kinder richtet. Sie können sich die Geschichte vorlesen lassen, dürfen dabei einen kleinen Kriminalfall lösen und Entscheidungen treffen. Die Kinder werden so zum Denken angeregt und bestimmen aktiv den Verlauf der Geschichte. Alles ist so einfach gemacht, dass auch die Jüngsten mitmachen können.

Ab 4 Jahre

**Kleine Löschmeister (Bayerische Versicherungskammer)**

Das sagen die Pädagogen: Kinder haben schon immer Interesse an der Feuerwehr. Sie brauchen nur die Sirene zu hören und schon schauen sie neugierig zum Fenster heraus oder die Straße entlang. Das Spiel „Kleine Löschmeister“ gibt ihnen dazu Einblick in die Arbeit der Feuerwehr. Kinder können in den verschiedenen Räumen der Feuerwehrzentrale Einblick in die Geräte und Arbeit der Feuerwehrmänner und -frauen bekommen. Außerdem fahren sie mit dem Feuerwehrauto zu unterschiedlichen Einsatzorten und lernen darüber, wie etwa Feuer gelöscht oder Überschwemmungen im Haus beseitigt werden. Die Gestaltung der Szenen ist sehr bunt und liebevoll gemacht, die Animation funktionieren auch sehr gut. Ein gutes Lernspiel, das pädagogisch anregend ist.

**Tiger und Bär (Buch und App) – (Creatia Germany GmbH/McDonald's Germany)**

Das sagen die Pädagogen: Die Janosch-Bücher vom Tiger und dem Bär sind sicher allen Kindern bekannt. Jedoch wird nun das Buch mit seiner Geschichte um die sogenannte Augmented Reality erweitert. Dies bedeutet, dass das Buch bei den Zeichnungen um kleine Symbole erweitert wurde. Auf diese müssen die Kinder ihr Smartphone oder ihr Tablet draufhalten, nachdem sie die entsprechende App installiert haben. Dann werden die Figuren lebendig im Raum, und die Kinder müssen kleine Aufgaben lösen. Die App ist sehr gut gemacht, man kann aber auch ohne Smartphone oder Tablet einfach das Buch lesen. Mit der App jedoch lernen Kinder die vielfältigen Möglichkeiten digitaler Medien kennen. Diese App verbindet und fördert zugleich sehr gut Neugierde, Unterhaltung, Spaß und Interesse an digitalen Medien von Kindern.

Ab 4 Jahre