



Deutscher Kindersoftwarepreis 2008

TOMMI 2008 – Die Nominierungen für den Deutschen Kindersoftwarepreis stehen fest

Pressemitteilung

MÖGEN DIE SPIELE GEWINNEN

Die Fachjury nominiert zehn PC-Spiele und – ganz neu – zehn Konsolenspiele. Wenn der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI am 17. Oktober 2008 zum siebten Mal verliehen wird, kommen neben PC-Spielen erstmals auch Konsolenspiele zum Zuge. In den letzten Wochen hat eine 18-köpfige Jury aus Fachjournalisten und Pädagogen fast 80 Games einer kritischen Prüfung unterzogen. Jetzt stehen die Nominierungen fest.

Viva la Jury: Diese Stimmen haben Gewicht

Zum Bewertungsgremium 2008 gehören Titus Arnu (Süddeutsche Zeitung), Martin Eisenlauer (BILD am Sonntag), Stephan Freundorfer (Freier Journalist), Carsten Görig (Freier Journalist für Spiegel Online), Moses Grohé (GEE), Götz Hamann (Die ZEIT), Steffen Haubner (Hamburger Abendblatt), Silke Hümmer (Bild.de), Rolf von der Reith (FAMILIE&CO), Kurt Sagatz (Tagesspiegel), Michael Spehr (Frankfurter Allgemeine Zeitung), Sandra Staudenmayer (ZDF tivi), Sven Stillich (Freier Journalist), Sibylle von Wedel (SPIELEN UND LERNEN), Dorothee Wiegand (c't). Als Medienpädagogen standen Prof. Dr. Stefan Aufenanger und Dr. Helmut Meschenmoser zur Verfügung.

Die Kinderjury wächst und wächst: Nur sie legen die Sieger fest

Die bekannten Hersteller Nintendo, Microsoft und Sony stellen für den Deutschen Kindersoftwarepreis zwölf Großstadtbibliotheken kostenlos Konsolen zur Verfügung. Denn diesmal testen rund 600 Kinder die nominierten Spiele und legen die Gewinner fest. Durch die Kooperation mit dem Deutschen Bibliotheksverband e.V. (dbv) können Kinder in folgenden Büchereien die nominierten Spiele spielen und bewerten:

Die Zentral- und Landesbibliothek, Haus Amerika-Gedenkbibliothek, sowie die Stadtbibliotheken Friedrichshain-Kreuzberg, Mitte und Treptow-Köpenick in Berlin, die Stadt- und Regionalbibliothek Erfurt, die Bücherhalle Alstertal in Hamburg, die Stadtbüchereien Frankfurt am Main und Ingolstadt, die Stadtbibliotheken in Leipzig, Leverkusen und München sowie die Potsdamer Stadt- und Landesbibliothek.

Alles anders: Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

Der Trend zum Konsolenspiel wird auch bei den Nominierungen des Sonderpreises Kindergarten und Vorschule deutlich. Denn diesmal hat es keines der eingereichten PC-Spiele aufs Nominierungstreppechen der besten drei geschafft. Die Stiftung Lesen, die auch dieses Jahr den Sonderpreis unterstützt, und ihr wissenschaftlicher Direktor Prof. Dr. Stefan Aufenanger haben auch dieses Jahr wieder in Zusammenarbeit mit der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz die Software in Kindergärten getestet. Auch bei diesen drei nominierten Konsolenspielen kürt am Ende eine – wenn auch etwas jüngere – Kinderjury den Sieger.

Bitte dick im Kalender ankreuzen: Frankfurter Buchmesse

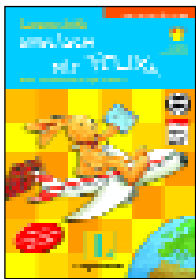
Die Auszeichnungen werden den Gewinnern am 17. Oktober 2008 im Bildungsforum der Frankfurter Buchmesse überreicht. Herausgeber des Preises sind die Zeitschrift für Eltern und Kinder SPIELEN UND LERNEN und das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Unterstützt wird die Auszeichnung 2008 vom Deutschen Bibliotheksverband, ZDF tivi, der Stiftung Lesen und der Frankfurter Buchmesse. Die Trophäen werden seit 2002 jährlich auf der Frankfurter Buchmesse verliehen.

Nominierte und Begründungen der Fachjury

PC



EDNA BRICHT AUS (Daedalic)
Ein echtes Highlight: In verschrobener Tim-Burton-Ästhetik kommt die garstig dreinblickende Psycho-Göre mit ihrem ebenso schwer erziehbaren Stoffhasen Harvey daher. Humor vom Feinsten, bissige Dialoge, und das Ganze wird auch noch durch schwierige Aufgaben veredelt. Das perfekte Adventure-Spiel. Trifft ins Schwarze.



ENGLISCH LERNEN MIT FELIX – EINE ABENTEUERLICHE SPRACHREISE (Langenscheidt)

So macht Lernen Sinn: Erst entdecken die Kinder in der Rolle vom Hasen Felix auf Reisen neue Wörter, dann kehren sie zurück und bringen die neuen Vokabeln ihrer Freundin Sophie bei. Sie befinden sich also abwechselnd in der Rolle des Lehrenden und des Lernenden. Die didaktische und technische Konzeption ist absolut überzeugend.



FRAG DOCH MAL DIE MAUS – DAS MAUSQUIZ FÜR DIE GANZE FAMILIE (Emme)

Schlauer mit Quiz: Das Spiel ist keine einfache Umsetzung der Sendung, sondern hat seinen ganz eigenen Charakter. Vier mitgelieferte Controller sorgen auf simple Weise für spannende Quiz-Atmosphäre. Durch den unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad der Fragen

können Kinder verschiedener Altersstufen fair gegeneinander antreten. Ideale Verbindung von Spaß und Lerneffekt.



FRAGENBÄR: RICHTIG SCHREIBEN – DIE SUCHE NACH DEN GLÜCKSPILZEN, 1./2. KLASSE (Spielend Lernen Verlag)

Schöner lernen: Das Spiel punktet mit farnefrohen Schauplätzen und abwechslungsreichen Aufgaben. Die Bedienung ist intuitiv, die klare Sprachausgabe unterstützt Lernanfänger optimal beim Üben.

Die langsame Spielgeschwindigkeit bringt eine ruhige Stimmung ins Spiel, die das Lernen erleichtert. Auch von Lehrern akzeptiert.



GEHEIMAKTE 2 – PURITAS CORDIS (Deep Silver) Abenteuer pur: Der Nachfolger des TOMMI-Gewinners 2006 überzeugt durch eine spannende Geschichte, knackige Rätselnüsse und leichte Bedienung. Wenn es mal nicht weiter geht, helfen gut dosierte Tipps. Tolle Sprachausgabe, atmosphärisch genial, dazu immer die passende Musik. Verbeugung vor den Entwicklern.



LUKA UND DER VERBORGENE SCHATZ (Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes)
Achtung Polizei: Gelungene Fortsetzung von „Luka und das Silberpferd“. Ein spannendes Adventure-Spiel mit pädagogisch wertvollen Ambitionen.

Für das Spiel spricht die konsequent propagierte Gewaltfreiheit. Lösungen kommen nur durch Kommunikation und Scharfsinn näher. Luka: Ein Fels in der Brandung großartiger Computerspiele.



DIE SIEDLER – AUFBRUCH DER KULTUREN (Ubisoft)

Aufbausimulation: Eine tolle Grafik, aufwendige Ausstattung und unzählige Spieloptionen machen die Faszination aus. Strategisches Denken ist gefragt, je nach Kultur gibt es andere Schwerpunkte. Das neue Feature eines Opferungssystems bietet einen zusätzlichen

Anreiz. Drauflosklicken funktioniert hier nicht, strategisches Denken bis ins Detail ist gefragt.



DIE SIMS – INSELGESCHICHTEN (Electronic Arts)

Ein echter Renner: Die SIMS sind der beste Beweis, dass auch völlig gewaltfreie Computerspiele massentauglich sind und jede Menge Spaß machen. Im Robinson-Crusoe-Setting geht es weniger um Konsum und Luxus, sondern um intelligenten Spaß im zwischenmenschlichen Miteinander. Es gibt viel zu tun.



DIE TIGERENTEN CLUB FILMBOX (SWR)

Ein tolles Medienpaket: Der SWR zeigt Hintergründe und Tricks beim Filmdreh. Mit der Software lernen Kinder wie ein Spielfilm oder eine Reportage gemacht wird. Für das

Tigerenten Club Filmdiplom müssen viele Aufgaben gelöst und ein eigener Film geschnitten werden. Ein wirklich wertvolles Medium für die Medienpädagogik.



ZWEISTEIN – DAS GEHEIMNIS DES ROTEN DRACHEN (Brainmonster)

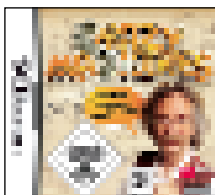
Spiel- und Lernmix: Bei dieser Abenteuergeschichte treten Kinder gegen einen bösen Magier an. Um die Inselwelt zu retten, sind Rätsel, Geschicklichkeitsaufgaben, Kämpfe und jede Menge Mathematikaufgaben zu bewältigen. Pädagogisch gelungener Versuch, den hohen Aufforderungs-

charakter eines Adventure-Games mit arithmetischen Problemen zu kombinieren.

KONSOLE



Wii: BOOM BLOX (Electronic Arts)
Simpel und komplex: Jeder versteht das Einsturz-Spiel sofort, aber nur wenige können alle Physik-Knobeleien auf Anhieb lösen und Klötzchentürme geschickt umhauen. Und „Boom Blox“ hat noch einen Vorteil: Es macht sogar Spaß, Leuten dabei zuzusehen, wie sie es spielen – und ihnen Tipps zu geben, ist fast noch besser. Ein Spiel für die ganze Familie, selbst wenn nur einer am Controller sitzt.



DS: CRAZY MACHINES (dtp)
Hirn, lass nach: Fast unglaublich ist die Vielfalt der Rätsel und Gegenstände, die Kinder im Experimentierspiel benutzen, um vorgegebene Versuchsaufbauten zu lösen oder – eigentlich das Beste am ganzen

Spiel – eigene zu bauen. Crazy Machines schlägt locker alle Experimentierkästen, die es zu kaufen gibt – und ist weniger gefährlich. Trotzdem ein Knaller.



PSP: ECHOCHROME (Sony)
Kopfnuss pur: Sieht aus, als wäre M.C. Escher hier der Spieleprogrammierer, der sich in den Kopf gesetzt hat, die Hirne der Spieler zu verdrehen. Das grafisch reduzierte Spiel und die herausfordernden Rätsel sind genau das Richtige für besonders Hartnäckige. Und, was nicht unterzubewerten ist: Es geht optisch völlig neue Wege. Danke dafür.

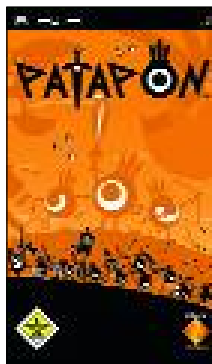


PS2 & Xbox360: LEGO INDIANA JONES (Activision)
Vergiss die Peitsche nicht: Auch als Nicht-LEGO- und Nicht-„Indiana Jones“-Fan kommen Kinder voll auf ihre Kosten. Hier paart sich Jump'n'Run-Power mit spannenden Abenteuern. Ein großes Plus: Je mehr mit Mitspielern kooperiert wird, desto besser läuft das Spiel. Die Kinder spielen nicht gegen-

einander, sondern miteinander.



Wii: MARIO KART (Nintendo)
Tolles Rennspiel: Der ultimative Spielspaß-Knüller für die komplette Familie. Tolle, fantasievolle Rennstrecken und einfache Bedienung. Freche Tricks mit Bananenschale und Tintenklecken helfen beim Kampf um die Poleposition weiter. „Mario Kart“ ist ein Garant für grandiosen Partyspiel-Spaß am Bildschirm. Mehr davon, bitte.



PSP: PATAPON (Sony)
Das etwas andere Spiel: Die Augapfel-Indianer müssen wir einfach lieben, die originelle Spielidee auch. Als „Allmächtiger“ mittels einer „Heiligen Trommel“ zu seinem Volk zu sprechen, macht Spaß. Die Entwickler beweisen eine Menge Humor und haben sich vor allem durch eine ausgefallene und wirklich witzige Grafik kräftig mit Ruhm bekleckert.



DS: SPORE – WILDE KREATUREN (Electronic Arts)

Eine neue Generation Spiel: Kinder kreieren, pflegen und fördern ihre eigene Kreatur und versuchen so, ihr das Überleben zu ermöglichen. Positiver Aspekt: je sozialer sie sich verhalten, desto besser für die Karriere der Kreatur. Regt zum Nachdenken und Nachforschen an. Eine sehr gute Essenz des PC-Hauptspiels. Tamagotchi war vorgestern.



Xbox360: VIVA PIÑATA: PARTY ANIMALS (Microsoft)

Viecher in der Box: Die Party-Piñatas überzeugen vor allem durch ihrer herrliche, kunterbunte Optik. Über 50 lustige Minigames bilden die Kulisse einer wunderschönen Spielesammlung, die zu viert am meisten Spaß machen. Durch die einfachen Minigames auch für kleinste Mitspieler geeignet.



Wii: WII FIT (Nintendo)

Wii wunderbar: Bewegung ist gesund, auch wenn die Bewegung im Freien nicht ersetzt werden kann. Toll sind die Minispiele, die es durch Verlagerung des Körpergewichtes zu steuern gilt. Dabei bekommen nicht nur Kinder ein neues Gefühl für Gleichgewicht und ihren Körper. Und weil die Spiele so kurzweilig sind, will jeder sofort noch mal.



Wii: ZACK & WIKI (Nintendo)

Für helle Köpfe: Nur wenigen Wii-Spielen gelingt es so clever und immer wieder überraschend, Gebrauch von der Wii-Fernbedienung zu machen. Es wird geschüttelt, gesägt, geschraubt, gezogen. Doch auch das Gehirn darf auf der Suche nach dem Schatz von Barbaros mächtig ran. Eine tolle Herausforderung für Grübler mit Geschick.

SONDERPREIS KINDERGARTEN UND VORSCHULE



V.Smile Pocket: Doras Reparaturabenteuer (Vtech)

In acht Lernabenteuern, drei Lernspielen und der Rubrik „Sing mit“ eröffnet das Konsolenspiel vielfältige Möglichkeiten, im spielerischen Lernen schulrelevantes Wissen und Fertigkeiten einzuüben. Gemeinsam mit Dora und ihren Freunden bestehen die Kinder Lern-

abenteuer und sammeln Entdeckersterne, um das Auto Tico zu reparieren. Die Spieler bewegen sich springend, kletternd oder schwingend durch variierende Spielumgebungen und erobern sowohl bekannte Umgebungen, wie zum Beispiel den Bauernhof, als auch außergewöhnliche Orte wie die antike Pyramide. In den Spielen lernen Kinder unter anderem geometrische Formen und werden in ihrem räumlichen und logischen Denken gefordert. Durch die gezielte Verwendung englischer Begriffe, etwa für Farben, soll Kindern eine erste Annäherung an die englische Sprache geboten werden. Doras Reparaturabenteuer gelingt es, vorschulgerechte Lernthemen und Unterhaltung in Einklang zu bringen.



Leapster: Mit Bruno Bleistift lernst du Malen & Schreiben (Leapfrog)

Bruno Bleistift und Paula Pinsel ermuntern Kinder in vielseitigen Lerneinheiten zum farbenfrohen Malen und präzisen Schreiben. Das Leapsterspiel vermittelt auf unterschiedliche Weisen Schreib- und Zeichentechniken sowie Farbenlehre. Die Lerninhalte, beispielsweise Buchstaben schreiben, Tiere und

Objekte zeichnen, Tiefe und Schattierung kreieren, werden überwiegend durch genaues Nachzeichnen geübt. Beim

Freihandzeichnen können Kinder ihrer Kreativität freien Lauf lassen, während im Spiel „Labyrinth“ die präzise Stiftführung und die Auge-Hand-Koordination spielerisch trainiert werden. Zwei weitere Spiele und das animierte „Daumenkino“ heben den Spaßfaktor. Durch das motivierende Feedback der Protagonisten werden die Kinder hoffentlich auch dazu angeregt, über das Spiel hinaus zum Malblock und Stiften zu greifen.



V.Smile: Winnie Pooh – Die Honigjagd (Vtech)

„Winnie Pooh – Die Honigjagd“ bietet zwölf Spielmöglichkeiten, darunter acht Lernabenteuer, vier Lernspiele und die Rubrik „Sing mit“. Die Spieler helfen Winnie Pooh beim Sammeln der Honigtöpfe für die Party mit seinen Freunden und bestehen dabei einzeln oder zu zweit verschiedene Lernabenteuer. Die

Spielumgebung bietet abwechslungsreiche Handlungsplätze, die in unterschiedliche Jahreszeiten eingebunden sind. Mit Winnie Pooh erkunden die Kinder Wälder, Flüsse und Schneelandschaften. Spielerisch werden schulische Fähigkeiten wie Farbenlehre, logisches Denken, geometrische Formen, Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge sowie Zahlen trainiert. Neben motivierendem Zuspruch, einer kindgerechten Anleitung und Handhabung sowie der Möglichkeit die Schwierigkeitsstufe zu erhöhen, bietet Winnie Poohs Honigjagd insgesamt eine gelungene Mischung aus Lernen und Spaß.

Weitere Informationen: www.kindersoftwarepreis.de

Ansprechpartner

Gernot Körner
Geschäftsführer Family Media GmbH & Co. KG
Telefon: 00 49 (761) 705 78-0
gernot.koerner@familymedia.de

Thomas Feibel
FEIBEL.DE – Büro für Kindermedien
Telefon: 00 49 (30) 437 33 60
tom@feibel.de

Pressekontakt:

Doreen Grützemann
Family Media GmbH & Co. KG
Kaiser-Joseph-Str.263
D-79098 Freiburg
Telefon: 0049 761/70578-598
Fax: 0049 761/70578-655
doreen.gruetzemann@familymedia.de
www.familie.de