



TOMMI

Deutscher Kindersoftwarepreis 2021

Unter der
Schirmherrschaft
der Bundesministerin
für Familie, Senioren,
Frauen und Jugend
Christine Lambrecht



Berlin, 25.10.2021

TOMMI DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS

20. Verleihung: Die Sieger 2021 stehen fest

Nach ausgiebigen Tests: Über 1.600 Kinder und Jugendliche haben in rund 20 Bibliotheken in Deutschland, Österreich und Schweiz über die diesjährigen Sieger beim Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI entschieden.

Die Verleihung, die zum 20. Mal stattfand, wurde zum zweiten Mal live bei KiKA – auch auf kika.de und im KiKA-Player – ausgestrahlt. Das sind die ersten Plätze in den folgenden Kategorien:

- Konsole: Super Mario 3D World & Bowser's Fury (Nintendo)
- PC: Fling To The Finish (Daedalic)
- App: Die Olchis - Turmbau für Kids (Fox & Sheep)
- Elektronisches Spielzeug: DKT- Smart (Wiener Spielkartenfabrik/Piatnik)
- Bildung: Investnuts (VisualVest)
- USK 12: It Takes Two (Electronic Arts)

TOMMI gibt Kindern und Eltern Orientierung

Schirmherrin und Bundesfamilienministerin Christine Lambrecht:

„Spielen soll Spaß machen, auch in der digitalen Welt. Dabei dürfen Kinder nicht mit Inhalten konfrontiert werden, die sie ängstigen können. Der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI gibt Kindern und Eltern Orientierung, welche Spiele unterhaltsam sind und Freude bringen. Und darauf ist Verlass, denn in der Kinderjury des TOMMI entscheiden die Jüngsten selbst, welche Spiele einen Preis gewinnen. Vielen Dank an alle beteiligten Kinder, die sich die Entscheidung sicherlich nicht leicht gemacht haben.“

Ohne Öffentliche Bibliotheken geht beim TOMMI nichts

„Auch im zweiten Corona-Jahr“, meint TOMMI-Initiator Thomas Feibel, „haben die Bibliotheken alles möglich gemacht, um mit durchdachtem Hygienekonzept die Testphase mit Kindern und Jugendlichen durchzuführen. Besonders freut uns, dass der TOMMI 2021 am „Tag der Bibliotheken“ verliehen wurde.“

Neu: Games & Barrierefreiheit

Erstmalig wurden beim Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI zehn nominierte PC-Spiele in enger Zusammenarbeit mit dem inklusiven Projekt der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW *Gaming ohne Grenzen* auf ihre Barrierefreiheit geprüft. Welche Games dazu geeignet sind, loteten 20 Jugendliche mit und ohne Einschränkungen gemeinsam in Tests aus. Besonders überzeugen konnte „Townscaper“ von Raw Fury. Mehr Informationen dazu unter www.kindersoftwarepreis.de/gog-barrierefreiheit/.

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule// TOMMI Förderpreis Kindergarten

Erneut führte Prof. Dr. Stefan Aufenanger, Medienpädagoge an der Universität Mainz, den Sonderpreis Kindergarten & Vorschule durch.

Die Kindergartenkinder wählten „Unser Sandmännchen-App“.

Der TOMMI Förderpreis Kindergarten wird erst 2022 wieder verliehen.

Herausgeber und Partner des Preises

Herausgeber des TOMMI ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin.

Partner des Preises sind die Auerbach Stiftung, biblioplay, der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Dein Spiegel, Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, die Frankfurter Buchmesse, Google, jugendschutz.net, KiKA, mobil sicher.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 SIEGER 2021- Kurzübersicht

Bildung

| | |
|---|--------------------|
| Platz 1: App: Investnuts | VisualVest |
| Platz 2: Buch mit VR: Ozeane | Carlsen Verlag |
| Platz 3: Elektr. Spielzeug: Osmo Coding Starter Kit, Version 2021 | Tangible Play Inc. |

Konsole

| | |
|---|----------|
| Platz 1: Super Mario 3D World & Bowser's Fury | Nintendo |
| Platz 2: Sackboy - A Big Adventure | Sony |
| Platz 3: Just Dance 2021 | Ubisoft |

App

| | |
|---------------------------------------|---|
| Platz 1: Die Olchis -Turmbau für Kids | Fox & Sheep |
| Platz 2: Unser Sandmännchen-App | Ahoiii & RBB |
| Platz 3: Fuchs im Netz | CLT Creative Learning Technologies GmbH |

PC

| | |
|------------------------------|---------------------|
| Platz 1: Fling to the Finish | Daedalic |
| Platz 2: Dorfromantik | Toukana Interactive |
| Platz 3: Townscaper | Raw Fury |

USK 12

| | |
|---|--------------------|
| Platz 1: It Takes Two | EA Electronic Arts |
| Platz 2: Marvel's Spider-Man: Miles Morales | Sony |
| Platz 3: Biomutant | THQ Nordic |

Elektronisches Spielzeug

| | |
|--|----------------------------------|
| Platz 1: DKT Smart | Wiener Spielkartenfabrik/Piatnik |
| Platz 2: Mazzy – Dein smarterer App-Roboter | Kosmos |
| Platz 3: Osmo Coding Starter Kit, Version 2021 | Tangible Play |

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

| | |
|-----------------------------|--------------|
| App: Unser Sandmännchen-App | Ahoiii & RBB |
|-----------------------------|--------------|

Besondere Erwähnung Barrierefreiheit

| | |
|------------|----------|
| Townscaper | Raw Fury |
|------------|----------|

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – SIEGER KATEGORIE BILDUNG

Platz 1: Investnuts

Das sagt die Kinderjury:

„Investnuts“ gewinnt den TOMMI, weil es mit einem Eichhörnchen und Nüssen Kindern erklärt, wie das Anlegen von Geld funktioniert. In diesem Bildungsspiel geht es um ein Eichhörnchen, das Winterschlaf macht und im Sommer wieder aufwacht. Damit es den Winter überlebt, sollen wir ausreichend Nussbäume pflanzen. Wenn wir aber alles anpflanzen, haben wir nichts mehr übrig. Also muss das sehr klug geschehen. Das macht Spaß, weil es nicht wie in echt ein Risiko gibt, unser ganzes Geld zu verlieren.

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.

Ab 8 Jahre

Platz 2: Ozeane

Das sagt die Kinderjury:

„Ozeane“ gewinnt den TOMMI, weil wir mit der VR-Brille das Gefühl haben, wirklich unter Wasser zu sein. Und das ist cool. Uns gefällt, dass wir selber entscheiden, was wir wissen wollen, denn es gibt Themen, die spannend und nicht so spannend sind. Wir können uns verschiedene Dinge wie den Meeresgrund, Korallenriffe oder den Plastikmüll im Meer ansehen. Wir haben gelernt, dass Korallen Lebewesen sind und Haie es nicht auf Menschen abgesehen haben, es kommt nur manchmal zu Zusammenstößen. Es ist wie eine Mischung aus Buch und Kino.

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 Szenerien aus dem Buch versetzt. Eine kurze, aber tolle Erfahrung für junge Forscher.

Anmerkung von jugendschutz.net: Für Kinder sehr sicher.

Ab 8 Jahre

Platz 3: Osmo Coding Starter Kit - Fassung 2021

Das sagt die Kinderjury:

„Osmo Coding Starter Kit“ soll den TOMMI gewinnen, weil es auch schon für junge Kinder eine erste Programmiererfahrung ist. Denn es ist sehr verständlich erklärt und wenn wir die Plättchen schlau hinlegen, dann läuft die Figur in die richtige Richtung. Dazu müssen wir Köpfcchen haben, sonst erreichen wir nie den Kuchen. Das Sammeln von Erdbeeren hat Spaß gemacht. Und wir haben gar nicht gewusst, dass Programmieren so lustig sein kann.

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 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 Jahre

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – SIEGER

KATEGORIE KONSOLE

Platz 1: Super Mario 3D World & Bowser's Fury

Das sagt die Kinderjury:

„Super Mario 3D World & Bowser's Fury“ gewinnt den TOMMI, weil es maximalen Spielspaß bietet und wir es mit Freunden und Familie spielen können. Uns gefällt das Design, die Verwandlungen und dass wir gute Reflexe brauchen. Bowser sieht megawütend richtig cool aus. Dass mit Mario und Bowser Jr. ein Guter und ein Böser sich zusammentun, ist einfach nur WOW. Wir spielen damit, als erleben wir das wirklich selbst.

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 hüpf, 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

Platz 2: Sackboy – A Big Adventure

Das sagt die Kinderjury:

„Sackboy- A Big Adventure“ gewinnt den TOMMI, weil es echt tolle Spaß macht. Sackboy soll einen

Bösewicht namens Vex besiegen, der die Welt verderben will. Das Spiel ist sehr herausfordernd. Wir sammeln Traumkugeln, müssen springen, uns festhalten, aber dürfen nicht sterben. Es bleibt die ganze Zeit spannend. Darum ist gutes Timing, Geduld und Cleverness besonders wichtig. Uns gefällt auch, dass wir manchmal nicht weiterkommen, wenn wir uns nicht gegenseitig helfen.

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

Platz 3: Just Dance 2021

Das sagt die Kinderjury:

„Just Dance 2021“ gewinnt den TOMMI, weil es ein außergewöhnliches Tanzspiel ist, das wir mit unseren Freunden immer wieder spielen können. Es ist witzig und sehr sportlich. Es macht einfach mehr Spaß, sich zu bewegen, wenn dazu richtig gute Musik mit so vielen bekannten Sängern läuft. Immer wieder müssen wir neue Tänze und Schwierigkeitsstufen meistern. Kleiner Tipp: Es klappt besser, wenn du die vortanzenden Personen auf dem Bildschirm wie einen Spiegel anschaust.

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

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – SIEGER

KATEGORIE APP

Platz 1: Die Olchis - Turmbau für Kids

Das sagt die Kinderjury:

„Die Olchis - Turmbau für Kids“ gewinnt den TOMMI, weil die Olchis einfach sehr cool sind. Unsere Aufgabe ist es, einen besonders hohen Turm aus dem Müll der Olchis zu bauen. Dabei ist es wichtig, dass das Gleichgewicht stimmt. Sonst kippt der Turm um. Manchmal kommen fliegende Männer, die uns ärgern, aber wir bewerfen sie dann mit Matsch. Uns gefällt die entspannte Musik und auch die Grafik, alles ist scharf. Es macht großen Spaß, weil der Turm immer höher und höher wandern kann und wir stolz sind, wenn wir richtig hochgekommen sind.

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 miefigen 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:](http://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 4 Jahren

Platz 2: Unser Sandmännchen-App

Das sagt die Kinderjury:

„Unser Sandmännchen-App“ gewinnt den TOMMI, weil es das volle Programm bietet. Wir schauen Videos und Fotos an und hören uns Hörspiele an. Wir spielen Klavier, Schlagzeug und ein Memo. Uns gefallen die Minispiele und es ist sehr kinderfreundlich gestaltet. Wir können uns damit lange beschäftigen oder mit dem Sandmännchen die Welt anschauen. „Unser Sandmännchen-App“ ist eigentlich für jüngere Kinder, aber es hat uns trotzdem sehr gut gefallen.

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

Platz 3: Fuchs im Netz - das Cybersecurity-Spiel

Das sagt die Kinderjury:

„Fuchs im Netz“ gewinnt den TOMMI, weil wir damit den richtigen Umgang mit dem Handy lernen. Wir finden das auch gut, weil es ein wichtiges Thema für den Alltag ist. Wir haben ein eigenes Handy zum Chatten und um den Weg zu finden. Die Aufgaben sind gut erklärt und darum wissen wir immer, was wir zu tun haben. Uns gefällt auch die Geschichte von dem außerirdischen Fuchs. Er ist mit seiner Rakete abgestürzt und wir sollen die Teile wiederfinden. Dazu brauchen wir gute Augen. Die Grafik ist mega.

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

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – SIEGER KATEGORIE PC

Platz 1: Fling to the Finish

Das sagt die Kinderjury:

„Fling To The Finish“ gewinnt den TOMMI, weil es um Teamwork geht. In dem Spiel sind wir mit einem Partner zusammengekettet und müssen gemeinsam ans Ziel kommen. Das Spiel ist sehr lustig und an manchen Stellen auch spannend. Vor einem Abgrund müssen wir gleichzeitig springen und rechtzeitig festkleben, sonst fallen wir herunter. Die Grafik sieht irgendwie sehr gut und animistisch (sic!) aus. Besonders gut gefällt uns die Teamarbeit. Games machen zusammen einfach mehr Spaß!

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

Platz 2: Dorfromantik**Das sagt die Kinderjury:**

„Dorfromantik“ gewinnt den TOMMI, weil es einfach und trotzdem raffiniert und knifflig ist. Wir verbinden sechseckige Puzzleteile miteinander und kombinieren damit Flüsse, Städte, Wälder oder Bahnschienen. Leider gibt es aber nur begrenzt Teile. Darum müssen wir immer wieder neu einschätzen, wie viele neue Teile eine Kombi bringen kann. Wir müssen echt gut vorausplanen, ansonsten könnte die Welt am Ende komisch aussehen. Wir spielen es gerne nochmal, wenn wir unser Gehirn aufpeppen möchten.

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

Platz 3: Townscaper**Das sagt die Kinderjury:**

„Townscaper“ gewinnt den TOMMI, weil es cool und anders ist. Unsere Aufgabe ist es, auf einer Insel im Wasser unsere eigene Traumstadt zu bauen. Das Spiel ist sehr ruhig und megaentspannend, es gibt keine Hektik. Es macht einfach Spaß, die Stadt in den eigenen Wunschfarben zu bauen. Wir können uns mit den Farben austoben. Auch kann es sehr in die Breite oder in die Höhe gehen. Manchmal überrascht es uns schon, wie ein Haus oder Turm weiter- und weiterwächst. Die Idee ist einfach gut und kreativ.

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

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – SIEGER**KATEGORIE USK 12****Platz 1: It Takes Two****Das sagt die Jugendjury:**

„It Takes Two“ gewinnt den TOMMI, weil es sich unserer Meinung nach tiefgründig mit einem wichtigen Thema befasst: Wie man trotz Ärger zusammenhält. Es geht um ein Elternpaar, das sich trennen will und dann verzaubert wird. In den vielen, sehr abwechslungsreichen und kniffligen Herausforderungen, die sie

nur gemeinsam meistern können, gewinnt das Paar in dem brodelnden Gefühlschaos das Vertrauen zueinander zurück. Uns gefallen das Spielprinzip und das ständige Wechseln der Tools, die das Spiel nie langweilig werden lässt.

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

Platz 2: Marvel's Spider-Man: Miles Morales

Das sagt die Jugendjury:

„Marvel's Spider-Man: Miles Morales“ gewinnt den TOMMI, weil Sound, Grafik, Story und Spielspaß perfekt aufeinander abgestimmt sind. Als Miles Morales sollen wir der neue Spider-Man werden. Besonders toll ist das Tutorial, das in die Story integriert ist, um die Kampf-Moves zu lernen. Durch die Vielfalt an Tricks und Attacken macht das schon richtig Freude. Es wird auch nie langweilig, weil es neue Gegner mit neuen Angriffen gibt. Wir finden, dass es die Entwickler geschafft haben, dass wir uns richtig in Miles hineinversetzen konnten.

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

Platz 3: Biomutant

Das sagt die Jugendjury:

„Biomutant“ gewinnt den TOMMI, weil es eine postapokalyptische Welt so schön düster zeigt. Im Spiel müssen wir den Baum des Lebens vor dem Tod schützen. „Biomutant“ ist ein 3D-Shooter, ein Genre, das wir richtig gerne mögen. Weil wir uns für verschiedene Wege entscheiden können, gibt es viele Freiheiten und dadurch werden wir tiefer in Story reingezogen. Die Aufträge und Skills sind sehr abwechslungsreich. Am meisten hat aber das Kämpfen und Craften der Waffen Spaß gemacht.

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 – SIEGER

KATEGORIE ELEKTRONISCHES SPIELZEUG

Platz 1: DKT Smart

Das sagt die Kinderjury:

„DKT-Smart“ gewinnt den TOMMI, weil es super Bock macht und wir schlau und taktisch nachdenken müssen. Es ist ein Brettspiel, das zusammen mit einem Tablet gespielt wird. Wir kaufen und ersteigern Häuser. Das Tablet würfelt und sagt, welches Haus oder Grundstück gekauft werden darf. Es ist ein gutes Spiel, um zu sehen, wie man ein Vermögen verwaltet und vorsichtig Geld ausgibt. Auch das Roulette macht Spaß, weil es dann ein Spiel mit Glück ist. Wir finden auch gut, dass wir es zusammen mit anderen Kindern spielen können.

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

Platz 2: Mazzy - Dein smarterer App-Roboter

Das sagt die Kinderjury:

„Mazzy“ gewinnt den TOMMI, weil das Roboterauto tanzen, Geräusche und Gesichtsausdrücke und viele coole Sachen machen kann. Er kann sogar Hiphop. Erst müssen wir Mazzy allerdings mit Schrauben zusammenbauen. Es ist sehr spaßig eigene Rennstrecken für den Roboter zu bauen und dann alle Befehle in die App einzugeben. Wir dürfen damit coden. Und weil wir dabei nachdenken müssen, lernen wir auch was. Und wenn die Tabletzeit vorbei ist, können wir auch einfach so damit spielen.

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

Platz 3: Osmo Coding Starter Kit, Version 2021

Das sagt die Kinderjury:

„Osmo Coding Starter Kit“ soll den TOMMI gewinnen, weil es ein sehr fröhliches Programmierspiel ist und einfach gute Laune macht. Wir setzen Spielsteine zusammen, die dem Wesen sagen, in welche Richtung es sich in dem Spiel voran bewegen soll. Wir müssen dabei Erdbeeren sammeln, was lustig ist, denn Erdbeeren essen wir am liebsten. Es macht Spaß, die Spielsteine anzufassen und auf dem Tablet zu sehen, was dann passiert. Zum Beispiel soll man keinem fremden Hasen folgen. So macht Programmieren Spaß.

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

Deutscher Kindersoftwarepreis TOMMI – SIEGER SONDERPREIS KINDERGARTEN & VORSCHULE

Unser Sandmännchen

Das sagen die pädagogischen Fachkräfte:

Alle Kinder mögen das Sandmännchen, das sie vor allem in jungen Jahren vor dem Zu-Bett-gehen immer noch eine schöne Geschichte erzählt. Das gilt auch für die App, die vielfältige Angebote enthält, wie etwa Hörgeschichten, Spiele, Bildergeschichten, ein Memory, ein virtuelles Klavier zum Musikmachen und ein Teil, indem die Kinder Figuren und Dingen frei bewegen lassen können, wie sie wollen. Und natürlich können die Kinder sich auch die bekannten Sendungen aus dem Fernsehen anschauen. Oft zusätzlich mit Gebärdensprache. Ähnlich wie die Hörgeschichte lassen sich diese Videodateien auch herunterladen, so dass man zum Anschauen kein Internetanschluss braucht. Am Liebsten mögen die Kinder in der App das Spiel, in dem man ähnlich wie in „Fiete World“ - Figuren in einer Landschaft so bewegen kann wie man will. Dabei lassen viele Sachen erkunden und andere Figuren treffen. Es ist eine offene Anwendung, die kein besonderes Ziel hat und der Phantasie und Kreativität der Kinder freien Lauf lässt. 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. Die Geschichten des Sandmännchens konfrontieren Kinder häufig mit Alltagsgeschichten, aus denen sie etwas lernen können oder die Welt kennen lernen. Die Vielfältigkeit kommt bei den Kindern sehr gut an, da so für alle etwas dabei ist. Eine rundherum gelungene App, die von den Kindern sehr geliebt wird und deshalb den ersten Preis verdient hat.

Anmerkung von mobilssicher.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

BESONDERE ERWÄHNUNG: Barrierefreiheit

„Townscaper“

Das sagt das Team von *Gaming ohne Grenzen*:

„Obwohl „Townscaper“ kein Tutorial besitzt, konnte unsere Jury nach ein wenig Ausprobieren die Steuerung einwandfrei bedienen. Steuerung und Gameplay sind einfach gehalten und sorgen so dafür, dass sie mit kognitiver und mit motorischer Einschränkung gut spielbar sind. Da keine spielrelevanten Inhalte über Ton wiedergegeben werden, haben unsere Jugendlichen auch mit Höreinschränkung *Townscaper* gerne gespielt. Würde das Spiel zusätzlich eine serifenfreie Schriftart anbieten und das Menü größer machen, hätte es sogar auch im vierten Bereich „Sehen“. überzeugt.“