

# Die Stunde der Sieger

Die siebte Verleihung des Deutschen Kindersoftwarepreises



Nach Frankfurt kamen die Sieger, um die begehrte Trophäe abzuholen (links). Die Co-Initiatoren Gernot Körner und Thomas Feibel mit ZDF-Moderator Kim Adler (Mitte). Die Kinderjury aus der Stadtbücherei Frankfurt (rechts)



## TOMMI 2008

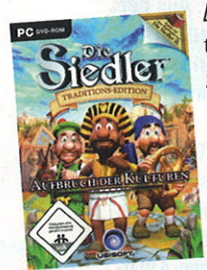
### Diese Bibliotheken waren dabei:

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

Zum ersten Mal wurde der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI von den Co-Initiatoren *spielen und lernen* und dem Büro für Kindermedien FEIBEL.DE im Jahre 2002 auf der Buchmesse verliehen. Seitdem ist viel passiert. Statt der bisher üblichen zehn Kinder haben in diesem Jahr über 900 Kinder ihre Lieblingsspiele zu Siegern gekürt. Bei der Preisvergabe im Oktober 2008 galt es auch, für den nagelneuen Konsolenpreis die besten Games zu finden. In zwölf Großstadtbibliotheken (siehe Kasten rechte Seite) standen den Kindern dafür Computer, Nintendo DS, Playstation Portable, Playstation2, Wii und die Xbox 360 zur Verfügung. Gute vier Wochen lang wurde hier geklickt, gerüttelt, geschüttelt und getestet. Eine Kooperation mit dem Deutschen Bibliotheksverband e. V. (dbv) machte dieses Mammutprojekt erst möglich. Außerdem unterstützten die Frankfurter Buchmesse und ZDF tivi den Preis. Der Sonderpreis Kindergarten und Vorschule wurde in Zusammenarbeit mit der Stiftung Lesen vergeben.

### Computerspiele

**Platz 1 Die Siedler: Aufbruch der Kulturen (Ubisoft)**



*Das sagt die Kinderjury:* „Die Siedler: Aufbruch der Kulturen“ gewinnt den TOMMI, weil es ein tolles Strategiespiel ist, bei dem wir unsere eigene Welt aufbauen. Wir können dabei alles selbst entscheiden und lange spielen, ohne dass es uns langweilt. Es hat witzige Animationen, schöne Landschaften und ist schnell. Wir finden, dass alles sehr echt wirkt und es eine ganze Menge zu lernen gibt, zum Beispiel, wie Brot entsteht oder ein Volk ernährt wird. Wir finden am Besten, dass das Land ganz in unseren Händen liegt. Es macht komischerweise Spaß, Verantwortung zu haben.

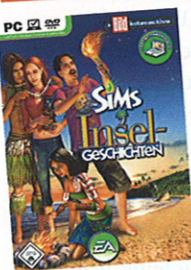
**Platz 2 Zweistein – Das Geheimnis der roten Drachen (Brainmonster)**



*Das sagt die Kinderjury:* „Zweistein – Das Geheimnis der roten Drachen“ ist ein aufregendes Abenteuerspiel in der zauberhaften Welt von Trillion. Es verdient den TOMMI, weil es einfach genial ist. Wir sollen die Stadt vor dem bösen Magier schützen, indem wir eine Mathematikaufgabe nach der anderen lösen. Je mehr Matheaufgaben wir geschafft haben, desto stärker sind

wir geworden. Wir mussten kämpfen, rechnen, knobeln und zaubern. Es gibt nichts Schöneres als eine richtige Abenteuergeschichte, dabei zusammen mit seinen Freunden Rätsel zu lösen, so in den Levels vorwärtszukommen und am Ende zu gewinnen. Am besten fanden wir, dass wir nicht nach einer Minute alle Sachen sofort finden konnten und dass es sogar was für Kleinere ist.

**Platz 3 Die Sims: Inselgeschichten (Electronic Arts)**



*Das sagt die Kinderjury:* „Die Sims – Inselgeschichten“ gewinnen den TOMMI, weil wir endlich mal die Robinson-Crusoe-Geschichte selber erleben dürfen. Nachdem unser Sims auf der einsamen Insel gelandet ist, muss er irgendwie überleben. Wir haben ihm erst mal etwas zu essen und zu trinken besorgt und ihm einen schönen Schlafplatz ausgesucht. Dann schlossen wir Freundschaften mit Tieren und Menschen. Die Sims finden wir besonders faszinierend, weil sie wie echte Menschen sind. Es ist wie ein Ebenbild des wirklichen Lebens. Und es hat richtig Sinn. Es ist ein richtig spannendes Computerspiel in einer neuen Umgebung. Würden wir es noch einmal spielen? Ja, ja, ja! Denn es wird nie langweilig und macht ganz lange Spaß.

Fotos: Arnd Krieger

### Konsolenspiele

**Platz 1 Wii: Mario Kart (Nintendo)**



*Das sagt die Kinderjury:* „Mario Kart“ erhält den TOMMI, weil es eines der hervorragendsten Rennspiele ist, die wir jemals gespielt haben. Wir mussten immer wieder Rennen gewinnen, Items einsammeln, um zum besten Fahrer aufzusteigen, dann auf einer Siegertribüne stehen und Pokale annehmen. Manche fiese Gegner haben es uns echt schwer gemacht. Das Lenken war fast so, wie mit einem richtigen Auto zu fahren. Die lustigen Bahnen und die Musik sind große Klasse, und auch das Abfeuern von Hindernissen brachte uns jedes Mal zum Lachen. Es macht Riesenspaß, mit Freunden zusammen Rennen zu fahren und sich dabei zu bewegen. Es bringt bestimmt auch mit den Eltern Spaß.

auch Krokodilen ausweichen. Die verschiedenen Missionen konnten wir mit wechselnden Charakteren spielen, und sie waren für unseren Geschmack voll cool. Manchmal mussten wir uns ganz schön schlaue Anstalten, um zu gewinnen. Jeder kann etwas anderes besonders gut, wie zum Beispiel die Peitsche zu schwingen. Wir fanden besonders toll, es zu zweit zu spielen.

**Platz 2 PS2 & Xbox 360: Lego Indianer Jones (Activision)**



*Das sagt die Kinderjury:* „Lego Indiana Jones“ muss gewinnen, weil es einfach alles hat, was ein gutes Abenteuerspiel haben sollte. Es wird richtig gut erklärt. Das Spiel hat eine echte Supergrafik und ist sehr witzig. Wir haben uns oft kaputtgelacht. Es hat jede Menge Action und ist dabei kein bisschen brutal. Wir mussten laufen und mit der Peitsche Pflanzen und Spinnen treffen, aber

**Platz 3 Wii: Wii fit (Nintendo)**



*Das sagt die Kinderjury:* „Wii Fit“ gewinnt den TOMMI, da es ein sehr ungewöhnliches Sportspiel ist, das es so noch nicht gibt. Wir waren sehr neugierig, weil wir die Werbung im Fernsehen gesehen haben, und wollten es schon immer mal ausprobieren. Wir mussten uns auf so einen Kasten stellen, unsere Fitness testen und uns dann für eines der Bewegungsspiele entscheiden. In jeder Sportart gibt es Übungen wie Kopfball, Skispringen, Bowlen, Tanzen, Yoga, Hula-Hoop, Liegestütze. Es geht um Balance und ob wir auf einem Bein stehen können. Es ist wie Sport, den wir zu Hause machen können. Wir finden es toll, dass wir uns auf dem Board bewegen und dann auf dem Bildschirm etwas passiert. Es ist realistisch, verbessert die Geschicklichkeit und macht uns Spaß, weil wir in Bewegung sind.

immer mal ausprobieren. Wir mussten uns auf so einen Kasten stellen, unsere Fitness testen und uns dann für eines der Bewegungsspiele entscheiden. In jeder Sportart gibt es Übungen wie Kopfball, Skispringen, Bowlen, Tanzen, Yoga, Hula-Hoop, Liegestütze. Es geht um Balance und ob wir auf einem Bein stehen können. Es ist wie Sport, den wir zu Hause machen können. Wir finden es toll, dass wir uns auf dem Board bewegen und dann auf dem Bildschirm etwas passiert. Es ist realistisch, verbessert die Geschicklichkeit und macht uns Spaß, weil wir in Bewegung sind.

### Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

**V. Smile Pocket: Doras Reparaturabenteuer (Vtech)**



*Das sagen die Medienpädagogen:* „Doras Reparaturabenteuer“ von V-Tech bietet Vorschulkindern vielfältige Möglichkeiten, sich spielerisch schulrelevantes Wissen anzueignen. Leicht verständliche Anleitungen, ein kindgerechtes Spieltempo und die einfache Handhabung der Konsole ermöglichen ein weitgehend selbstständiges Spielen, sodass auch Kinder ohne Konsolenerfahrung schnell mit dem Spiel zurecht kommen. Gemeinsam mit Dora und ihrem Freund, dem Äffchen Boots, bestehen die Spieler viele

verschiedene Lernabenteuer und sammeln Entdeckersterne. So können sich die Figuren springend, kletternd oder schwingend durch das Spielgeschehen fortbewegen und entdecken neue Spielorte wie den freundlichen Bauernhof oder die antike Pyramide. Dabei müssen die Spieler in regelmäßigen Abständen ihr Wissen unter Beweis stellen, indem sie die ihnen gestellten Lernaufgaben lösen. Die Lernthemen greifen die Neugier der Vorschulkinder an Zahlen und Buchstaben auf. Darüber hinaus werden sie unter anderem in ihrem räumlichen und logischen Denken gefordert. Die Verwendung englischer Begriffe, etwa für Farben, soll Kindern eine erste Annäherung an die englische Sprache ermöglichen.

Mehr Infos unter: [www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de)

Leanders Lesecke

# Schöne neue High-Tech-Welt

Von Hightech reden alle, und die meisten von uns nutzen in ihrem Alltag hochkomplexe Geräte. Schon das ist Grund genug, „Bravo!“ zu rufen, wenn endlich ein lesbares Fachbuch zum Thema erscheint. Man muss aber noch ein dickes Lob nachschieben, wenn dann das Thema mit solcher Anschaulichkeit, Differenziertheit und auch mit kritisch-aufklärendem Gestus verhandelt wird wie hier. Mit prägnanten Texten, hervorragendem Bildmaterial und einem der Sache angemessenen Layout leitet das Buch den Leser durch die Hightech-Welten. Gleich zu Beginn geht es um die Technik der Verbindung. Erst mit der digitalen Technik wurde die Form der Vernetzung möglich, die uns heute in Freizeit und Arbeitswelt begleitet. Egal, ob es sich um Rasierer, Waschmaschinen oder Staubsauger handelt oder um Laptops, Roboter und Autos – dieses Nachschlagewerk informiert über die neuesten Entwicklungen bei

technischen Geräten und zeigt anschaulich, wie sie im Einzelnen funktionieren. Ein großes Lob auch für die Transparenz aller Informationen: Ein ausführliches Register, übersichtliche Zeitablen und natürlich Querverweise auf allen Seiten gehören zur Ausstattung. Und eine Riesenüberraschung ist der niedrige Preis für das aufwendig hergestellte Buch mit seinen spektakulären Darstellungen... *Gabriele Hoffmann*

*Chris Woodford: Faszination High Tech. Dorling Kindersley 2006, 256 Seiten, € 19,90, ab etwa neun Jahren*

Weitere 500 Rezensionen finden Sie im Internet auf [leandersleladen.de](http://leandersleladen.de)



Das Geheimnis des roten Drachen

Mit dem Adventure-Learning-Game *Zweistein* macht Mathe üben richtig Spaß! Denn liebevoll gestaltete Welten und Charaktere sowie kindgerechte Inhalte laden zu fantastischen Abenteuern ein. Kinder ab sieben Jahren schlüpfen in die Rolle der mutigen Celestine oder des tapferen Bernard. Sie wollen mit mathematischer Magie die Inselwelt Trillion retten. Die Rechenaufgaben sind dabei so fließend in das Geschehen integriert, dass der Lerneffekt spielerisch und fast nebenbei erzielt wird. Die mehr als 5000 Aufgaben passen sich automatisch an den jeweiligen Leistungsstand an. So hält *Zweistein* immer wieder eine mathematische Herausforderung bereit, und die Spannung bleibt auch bei mehrmaligem Durchspielen erhalten.

**Spannendes und lehrreiches Abenteuer – auch für Mathemuffel: Die Rechenaufgaben der einzigartigen Lernsoftware orientieren sich am Mathematik-Lehrplan der Grundschule. Die abwechslungsreiche 3D-Animation erhöht den Spielspaß!**



*Zweistein*, Brainmonster Studios, für PC und Mac, 39,99 Euro  
Informationen auf [www.zweistein.de](http://www.zweistein.de)

## Für eine Welt, die uns gefällt CD-Tipp

Kinder sind unsere Zukunft. Kinder haben Rechte und ein Recht auf Rechte. Doch leider wird dies noch immer viel zu häufig vergessen und/oder ignoriert. Deshalb ist es mehr als an der Zeit, dass sich die Kinder mehr Gehör verschaffen – so wie die Kinder aus den Bethanien Kinderdörfern. In ihren selbst entwickelten 14 Liedern treten sie ein für das Recht auf Frieden und Spiel, auf ein Zuhause, auf gewaltfreie Erziehung, auf Fürsorge, Ernährung, Bildung, Aufmerksamkeit und Interesse, Träume, Religiosität, Entfaltung der Persönlichkeit und Mitbestimmung. Es sind einfache, aber keineswegs simple Botschaften, die an die UN-Kinderrechtskonvention angelehnt sind und voller Zuversicht und Schwung gesungen werden.

Die musikalische Umsetzung überdeckt an keiner Stelle die wichtigen Aussagen der Liedtexte und ist dabei abwechslungsreich und lebendig. Wollen wir hoffen, dass die Produktion „Echte Kinderrechte“ eine große Verbreitung findet, damit die Träume der Kinder tatsächlich wahr werden und ihre Rechte kein Traum bleiben.

*Ulrike Ruwisch*

Bethanien Kinderdörfer GmbH (Hrsg.): *Echte Kinderrechte. Die Lieder-CD zu Kinderrechten.* KONTAKTE Musikverlag 2008, CD € 13,50, ab etwa fünf Jahren. Das gleichnamige Buch ist im KONTAKTE Musikverlag und bei Brot für die Welt erschienen.



\*Einfach bestellen unter [www.familie.de/medien/sul](http://www.familie.de/medien/sul)