

Welches Spiel gewinnt den TOMMI?

Die Kandidaten für PC und Konsole



TOMMI

Deutscher Kindersoftwarepreis 2008

Die nominierten PC-Spiele: *Das sagt die Jury*



Edna bricht aus (Daedalic)

Ein echtes Highlight: In verschrobener Tim-Burton-Ästhetik kommt die garstig dreinblickende Psycho-Göre daher. Humor vom Feinsten, und das Ganze wird auch noch durch schwierige Aufgaben veredelt. Das perfekte Adventure-Spiel. Trifft ins Schwarze.



Die Sims - Inselgeschichten (Electronic Arts)

Der Renner: Die SIMS zeigen, dass auch gewaltfreie Computerspiele massentauglich sind und jede Menge Spaß machen. Im Robinson-Crusoe-Setting geht es weniger um Konsum, sondern um intelligenten Spaß im zwischenmenschlichen Miteinander.



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. Ein wirklich wertvolles Medium für die Medienpädagogik.



Zweistein - Das Geheimnis der roten Drachen (Brainmonster)

Gelungener 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 Matheaufgaben zu bewältigen.



Frag doch mal... Das Mausquiz für die ganze Familie (Emme)

Schlauer mit Quiz: Vier Controller sorgen 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 farbenfrohen Schauplätzen und abwechslungsreichen Aufgaben. Die Bedienung ist intuitiv, die klare Sprachausgabe unterstützt Lernanfänger optimal beim Üben.



Geheimakte 2 - Puritas cordis (Deep Silver)

Abenteuer pur: Der Nachfolger des TOMMI-Gewinners 2006 überzeugt durch eine spannende Geschichte, knackige Rätselnüsse und leichte Bedienung. Tolle Sprachausgabe, atmosphärisch genial, dazu immer die passende Musik.



Luka und der verborgene Schatz (Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes)

Achtung Polizei: Ein spannendes Adventure-Spiel mit pädagogisch wertvollen Ambitionen. Konsequenter propagierte Gewaltfreiheit. Lösungen kommt man nur durch Kommunikation und Scharfsinn näher.



Die Siedler - Der Aufbruch der Kulturen (Ubisoft)

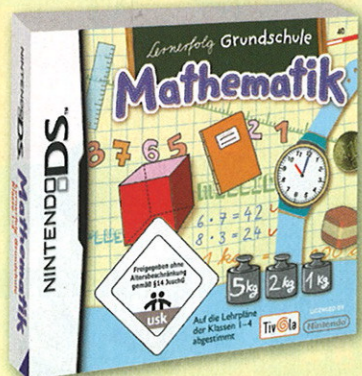
Aufbausimulation: Eine tolle Grafik, aufwendige Ausstattung und unzählige Spieloptionen machen die Faszination aus. Draufklicken funktioniert hier nicht, strategisches Denken bis ins Detail ist gefragt.



Englisch lernen mit Felix - eine abenteuerliche Sprachreise (Langenscheidt)

Didaktisch überzeugend: Erst entdecken die Kinder in der Rolle des Hasen Felix neue Wörter, dann bringen sie die neuen Vokabeln ihrer Freundin Sophie bei. Sie befinden sich also abwechselnd in der Rolle des Lehrenden und des Lernenden.

Kleiner Vampir sorgt für gute Schulnoten



NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO

- ▶ Mit dem Vampir Freddy Kopfrechnen, Geometrie oder erste englische Vokabeln üben
- ▶ Als Belohnung warten jede Menge Spiele
- ▶ Leichte Bedienung über zwei Bildschirme
- ▶ Auf die aktuellen Lehrpläne der ersten vier Grundschulklassen abgestimmt

Auch für den PC:



Erhältlich im Handel oder gleich unter www.tivola.de

Tivola
www.tivola.de

Neue Medien

Spiel des Monats Die Evolution zum Spielen

PC & Mac | Neu von den Sims-Schöpfern

Will Wright ist der Erfinder von Sim City und der SIMS. Eines Tages war der Mann auf die Idee gekommen, dass Aufbau doch schöner sein könnte als Zerstörung. Das erklärt den heutigen Erfolg von Wrights Firma Maxxis. Neuester Streich ist das mit Spannung erwartete Evolutionspiel „Spore“. Es ist in aller Munde. Wenn es so etwas wie Web 2.0 gibt, dann ist „Spore“ Game 3.0. Hier ändern sich nicht nur ständig die Protagonisten, sondern auch die Spielziele.



Zunächst beginnt „Spore“ als wunderschöne und charmante Simulation in der Ursuppe. Hier schwimmen niedliche Wesen herum, und die Devise lautet: fressen und gefressen werden. Beim Wechsel der Generationen öffnet sich ein Zellen-Designer, der es ermöglicht, die eigene Kreation nach Lust und Laune zu verändern. So können zum Beispiel die Größe, Dicke, Farbe, Befleckung, Form und Zusätze nach Belieben gestaltet werden. Im nächsten Stadium schreitet das Wesen an Land und kann auch noch Arme, Beine, Krallen und Pfoten bekommen. Hier gründet es sein Rudel, nimmt Kontakt zu anderen Wesen auf, um sich mit ihnen zu verbünden oder zu überwerfen. Im dritten Part beginnt der Strategieteil mit der Stammesphase und Steinäxten statt Argumenten. Erst danach ist die zivilisatorische Entwicklung bis zum Gründen einer Weltraumkolonie möglich. Der Spieler ist mit Beginn sofort in der Spore-Welt drin und bleibt gebannt bis zur Weltraumphase. Dort verliert sich das Game leider etwas in der Größe des Weltalls. Spore bietet Simulation, Action und Strategie, was auch die USK 12 erklärt, wobei sicherlich auch Neun- bis Zehnjährige gefahrlos ihren Spaß dran hätten. Ein sehr gelungener Mix verschiedener Spielgenres. Eine abgespeckte USK-freie Version für den DS gibt es auch.

Fazit: Grandios. Fantasievoll, liebevoll, witzig.



Spore, Electronic Arts, DVD-ROM für PC (und Mac) www.electronic-arts.de
USK: freigegeben ab zwölf Jahren, empfohlen ab zwölf Jahren (PC & Mac), ca. € 40,- (PC), € 60,- (Galactic Edition, PC & Mac), € 50,- (DS)
Spore Wilde Kreaturen, DS, USK: sechs Jahre, empfohlen ab sechs Jahren, ca. € 40,-



Manchmal genügt ein Tritt

PC & Mac | Fantasy-Action-Abenteuer mit Rechenübungen

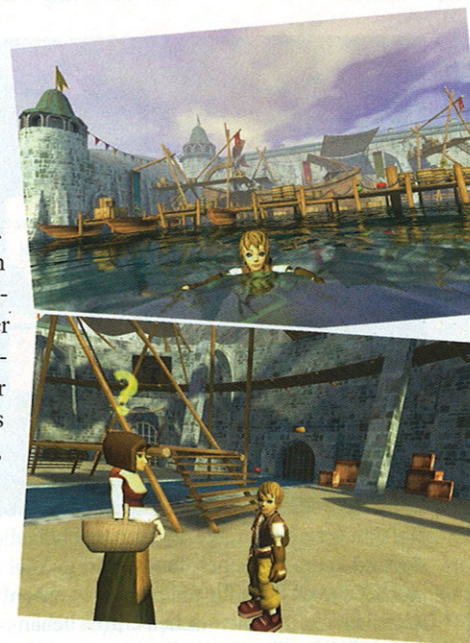
Gratulation! Brainmonster beweist wirklich Mut. Während andere nur noch auf DS und Wii setzen, bringen die Münchener ein Actionspiel heraus, das auf PC und Mac funktioniert. Mehr noch: Sie haben sich richtig Mühe gegeben. Die Grafik ist bezaubernd und die Story fesselt. Der fiese Godron hat einen Bann verhängt, der es der Inselwelt Trillion schlecht ergehen lässt. In der Rolle eines Jungen oder Mädchens dürfen Grundschul Kinder durchs Fantasyland reisen. Es wird gerannt, geschwommen, gesprungen, nach Schlüsseln gesucht, Felsen gesprengt und gegen Rongerpilger gekämpft. Gerechnet wird auch. Es gibt Konzentrations- und Merkaufgaben, auch die Grundrechenarten werden berücksichtigt.



„Zweistein“ wäre ein ganz wundervolles Spiel, wenn der hohe Anspruch der Mathematikvermittlung (Stichwort: „Adventure-Learning“) nicht so betont werden würde. Obwohl es drei Schwierigkeitsstufen hat, kommt es vor, dass Erst- und Zweitklässler überfordert (Zeitdruck) werden. Auf eine ungelöste Aufgabe folgt zwar eine erhellende Erklärung. Aber statt einer Vertiefung des Gelernten geht es bei der nächsten Aufgabenstellung um etwas gänzlich anderes.

Fazit: Kinder werden es lieben. Kommt es darauf nicht an?

2weistein, Brainmonster, www.cdv.de, CD-ROM für PC (2000, XP, Vista) und Mac, USK: freigegeben ab sechs Jahren, empfohlen ab sieben Jahren, ca. € 40,-, 1 Spieler



Feibels Mäuse für CD-ROMs

6 Mäuse: ausgezeichnet; 5 Mäuse: gut; 4 Mäuse: in Ordnung; 3 Mäuse: geht so; 2 Mäuse: lieber nicht; 1 Maus: mautsetot

Thomas Feibel leitet die Redaktion „spielen und lernen – Multimedia“ und das Büro für Kindermedien in Berlin. Er ist Experte für Kinder-Software sowie Buchautor und lebt in Berlin. Weitere Infos: www.feibel.de



Kindersoftware kurz vorgestellt

PS3: Madden NFL 09

Zum 20-jährigen Geburtstag des genialen „American Football“-Sportspiels gibt es eine Topversion mit Spitzengrafik, Fehleranalyse und individuellen Sportlerstärken. Klasse.



EA Sports, ab zehn Jahren, ca. € 70,-

DS: Looney Tunes – Cartoon Concerto

Nur schmückendes Beiwerk sind Bugs Bunny oder Ente Duffy. Sie machen Faxen, während DS-Dirigenten zu 18 Klassikern im richtigen Takt auf den Bildschirm tippen.



Eidos, ab sechs Jahren, ca. € 30,-

Wii: Family Ski

Wer sich nicht auf den deutschen Winter verlassen will, fährt im Wohnzimmer auf dem Wii Balance Board Ski. Von der Anfängerstrecke bis zur Buckelpiste ein Riesenspaß.



Namco, ab sechs Jahren, ca. € 50,-

Schnupfen?



Freie Nase – ganz ohne Chemie!

Emser® Nasenspray mit Natürlichem Emser Salz

- ist frei von chemischen Zusätzen
- lässt die Schleimhäute sanft abschwellen
- fördert die Selbstheilung der Nasenschleimhaut
- ist auch für Kleinkinder, Schwangere und zur Anwendung in der Stillzeit optimal geeignet



In Ihrer Apotheke.

Emser® Nasenspray: Wirkstoff: Natürliches Emser Salz; Anwendungsgebiete: Zur unterstützenden Behandlung durch Befeuchtung, Reinigung und Abschwellung der Nasenschleimhaut bei banalen akuten Infektionen der oberen Atemwege und chronischen Rhinosinuitiden und als begleitende Behandlungsmaßnahme zur Beschleunigung des Heilungsprozesses nach endonasaler Nebenhöhlenoperation. Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie die Packungsbeilage und fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker. Siemens & Co, 56119 Bad EMS.



www.emser.de