

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)

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, Playstation 2, 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.

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.

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 des 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.

