



## Deutscher Kindersoftwarepreis 2010

### TOMMI 2010 – Die Nominierungen für den Deutschen Kindersoftwarepreis stehen fest

Die aus namhaften Journalisten und Pädagogen bestehende Fachjury hat sich geeinigt: die „Tomminierungen 2010“

Berlin, 02.09.2010 – Intensive und anstrengende Wochen liegen hinter der 20-köpfigen Fachjury des Deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI. Die Fachjournalisten und Pädagogen reisten in und durch den Weltraum, legten sich mit Piraten und Hexen an, fuhren Skateboard ohne Räder, nahmen mit einem Mikrofon Podcasts auf und prüften Mathe- und Englischlernprogramme auf Herz und Nieren. Jetzt liegen aus über 80 Einreichungen für PC-, Online- und Konsolenspiele die Nominierungen vor. Zehn für PC- und Onlinespiele, zehn für Konsolenspiele und drei für den Sonderpreis Kindergarten & Vorschule (einzeln aufgeführt im Anhang).

### Die prominente TOMMI-Fachjury 2010

Unter dem Vorsitz des Medienexperten und Journalisten Thomas Feibel gehörten in diesem Jahr der Fachjury an: Titus Arnu (Süddeutsche Zeitung), Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Medienpädagoge, Uni Mainz), Martin Eisenlauer (BILD am Sonntag), Iris Erbach (spielen und lernen), Stephan Freundorfer (freier Journalist), Carsten Görig (Spiegel Online), Moses Grohé (GEE), Steffen Haubner (Hamburger Abendblatt), Nina Heinemann (Uni Mainz), Lukas Heymann (Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen), Bertram Küster (BILD.DE), Anatol Locker (freier Journalist), Dr. Helmut Meschenmoser (Medienpädagoge), Miriam Otto (ZDF tivi), Rolf von der Reith (Familie & Co), Kurt Sagatz (Tagesspiegel), Dr. Michael Spehr (Frankfurter Allgemeine Zeitung), Dorothee Wiegand (c't) und Deborah Woldemichael (Uni Mainz).

### Die Kinderjury legt in Bibliotheken und Kindergärten los

Nun wählen die Kinder aus den Nominierten die Gewinner. Erwachsene haben kein Mitspracherecht. In diesen Bibliotheken finden die Tests statt: Bezirkszentralbibliothek Philipp Schaeffer und Stadtbibliothek Treptow-Köpenick in Berlin, Stadtbibliothek Bremen, Stadt- und Regionalbibliothek Erfurt, Stadtbücherei Frankfurt am Main, Bücherhallen Hamburg, Stadtbibliothek Hannover, Stadtbücherei Ingolstadt, Stadtbücherei Landshut, Stadtbibliothek Leipzig, Stadtbibliothek Leverkusen, Stadtbibliothek Lörrach, Münchner Stadtbibliothek, Stadt- und Landesbibliothek Potsdam, Stadtbücherei Regensburg, Stadtbibliothek Straubing, Stadtbibliothek Wismar und Stadtbibliothek Wolfsburg.

Prämiert werden insgesamt drei Produkte für PC/Online und drei Produkte für Konsolen. In Zusammenarbeit mit dem Institut für Lese- und Medienforschung der Stiftung Lesen und Mitarbeitern des Pädagogischen Institutes der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz wird der Sonderpreis Kindergarten & Vorschule von Vorschülern in Kindergärten und Kindertagesstätten ermittelt.

### Save The Date: Preisverleihung

**Wann: am Freitag, den 8. Oktober 2010, 13.00 Uhr**

**Wo: Frankfurter Buchmesse, Halle 4.2 B 1446, Forum Bildung**

In diesem Jahr hat die Bundesfamilienministerin Dr. Kristina Schröder die Schirmherrschaft über den TOMMI übernommen und wird diesen zusammen mit den Kindern den Gewinnern überreichen.

### Hintergrundinformationen zum TOMMI

Mit dem TOMMI werden herausragende, empfehlenswerte und innovative Softwaretitel für Kinder zwischen sechs und 13 Jahren ausgezeichnet. Herausgeber des Preises sind Family Media und das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Unterstützt wird die Auszeichnung 2010 durch den Deutschen Bibliotheksverband (dbv), ZDF tivi, die Stiftung Lesen und die Frankfurter Buchmesse. Der Preis wird seit 2002 jährlich im Rahmen der Frankfurter Buchmesse verliehen. Seit 2010 steht der TOMMI unter der Schirmherrschaft der Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Dr. Kristina Schröder.

# Die Nominierten TOMMI 2010

## KONSOLEN



**Wii: Super Mario Galaxy 2 (Nintendo)**  
 Bester Klempner der Welt: Mario zeigt hier, warum er immer noch einer der größten Stars der Videospieldwelt ist. Dieses Spiel ist sogar besser als sein exzellenter Vorgänger, aber auch sehr viel herausfordernder. Sechs witzige, höchst fantasie- und abwechslungsreiche Galaxien bieten ständig neue Spielmechaniken zum Entdecken an. Es gibt derzeit kein Konsolenspiel, das es mit der Ideenvielfalt von „Super Mario Galaxy 2“ aufnehmen kann.



**Xbox 360/Wii: Harry Potter – Die Jahre 1–4 (Warner)**  
 Klotz hoch: Wer die Harry-Potter-Bücher gelesen oder die Filme gesehen hat, wird an allen Ecken und Enden mit bekannten Orten, Geschehnissen und Gesichtern konfrontiert. Und das auf die typisch humorvolle Art, für die die Lego-Spiele berühmt sind. Genial ist der Koop-Modus, zu zweit kommen die Spieler einfach weiter. Aber am meisten beeindruckt der starke Wiederspielwert. Bester Spielspaß für Kenner und Neueinsteiger.



**Wii: New Super Mario Bros. (Nintendo)**  
 King Mario: Wer schon mal vier Kinder mit „New Super Mario Bros.“ erlebt hat, kennt das Phänomen: Hier wird ohne Pause gekichert und geglückt. Dabei können sich die Spieler jedes Mal aufs Neue entscheiden, ob sie miteinander oder gegeneinander spielen. Einsteiger kommen hier ebenso auf ihre Kosten wie echte Cracks, die einfach jede geheime Münze einsammeln wollen. Eines der geselligsten und lustigsten Spiele des Jahres.



**DS: The Legend of Zelda: Spirit Tracks (Nintendo)**  
 Episch währt am längsten: „Spirit Tracks“ zeigt ein wirklich schön und schlüssig erzähltes Abenteuer. Die Steuerung ist geschmeidig, die Grafik rund, die Rätsel knifflig, und die Figuren sind lustig, verrückt und glaubwürdig. Ein durchdachtes, auf Dauer motivierendes Spieldesign, in dem Entdeckungen gemacht, Höhlen erforscht und Rätsel gelöst werden. Dass der Spieler auch noch Eisenbahn fahren kann, ist ein toller Nebeneffekt.



**DS: Art Academy (Nintendo)**  
 Jeder kann Kunst: Die „Art Academy“ versucht nicht den Malkasten zu ersetzen, sondern versteht sich als kreativer Grundkurs. Der führt in Zeichentechniken wie Licht, Schatten und Perspektive ein, aber auch das Mischen von Farben wird gezeigt. Das Gestalten mit dem DS-Stift fühlt sich einfach unglaublich echt an. Sicher, das ist kein Spiel. Aber ein spielerisches Lernprogramm mit sehr beachtlichen Ergebnissen.



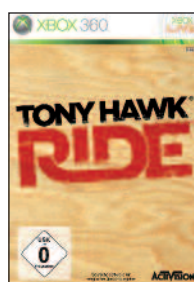
**Wii: Wii Fit Plus (Nintendo)**  
 Bretter, die Bewegung bedeuten (1): Nintendo sorgt wieder einmal dafür, dass sich die Menschen mehr bewegen. Einfach auf das Wii-Board stellen und loslegen. Auch die neuen Bewegungs-Minispiele werden dabei durch Gewichtsverlagerung gesteuert. „Wii Fit Plus“ schafft es nicht nur, Spiel, Spaß und Sport erfolgreich zu kombinieren, sondern auch die ganze Familie vom Sofa zu scheuchen. Richtig so.



**Tiptoi: Die Englisch-Detektive (Ravensburger)**  
 Dieser Stift ist elektrisch: Das interaktive Brettspiel „Die Englisch-Detektive“ mit dem nagelneuen Tiptoi-Stift vermittelt Kindern ganz ohne Bildschirm Spaß am Lernen. Der karottenförmige Stift verfügt hier über einen optischen Sensor. Eine Audioausgabe erzählt, erklärt und gibt den Spielern konkrete Anweisungen. Auf einem Stadtplan grasen die Spieler verschiedene Orte ab und trainieren in kleinen Mini-Spielen englische Begriffe.



**Wii: The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen (Pixonauts)**  
 Schräger wird's nicht: Dieses Jump'n'Run in 3D begeistert vor allem durch die wirklich skurrilen Charaktere und den originellen Grafikstil. Die – zugegeben – recht durchgeknallte Geschichte bannt die Spieler von Anfang an und amüsiert. Die tolle Musik und die exzellenten Sprecher lassen die Spieler ein echtes Abenteuer in einem total verrückten Szenario erleben, das es so nicht geben kann. Tim Burton lässt grüßen.



**Xbox 360: Tony Hawk Ride (Activision)**  
 Bretter, die Bewegung bedeuten (2): Ein Skateboard ohne Rollen, dafür aber mit vier Sensoren, macht jedes Wohnzimmer zur Half Pipe. Die Lieblings-Tricks der Skater wie Ollies, Grinds und Flips werden mit dem witzigen Gadget auf den Bildschirm gezaubert. Während das im Einsteiger-Modus noch leicht vonstatten geht, werden die Folge-Level immer kniffliger.



**Wii: Crazy Machines (dtp)**  
 Klassiker leben länger: Crazy Machines ist ein intelligentes Tüftelspiel, bei dem aus Bauteilen Maschinen konstruiert und gesteuert werden. Unter Beachtung der Gesetze der Physik entstehen so Kettenreaktionen, die dem Konstrukteur Kreativität und reichlich physikalisches Vorstellungsvermögen abverlangen. Höhepunkt sind vor allem der wunderbare Baukastenteil und die Möglichkeit eines Mehrspielermodus.



**Youda Legend – Der Fluch des Amsterdamer Diamanten (S.A.D.)**

Für Adleryaugen: Wer Wimmelbilder mag – und das tun viele Kinder – kommt hier voll auf seine Kosten. Raffiniert versteckte Gegenstände auf ansprechenden Bildern suchen und finden, und dabei nebenbei möglichst viele Diamanten abstauben. Youda Legend erzählt eine spannende Geschichte, die voller Rätsel steckt. Das Spiel fördert Geduld und Konzentration plus genaues Hinsehen. Amsterdam, wir kommen...



**Easy Speak Mikrofon (Diesterweg)**  
Selbst Radio machen: Mit dem Easi Speak Mikrofon können Kinder Interviews aufnehmen, ihre eigenen Hörspiele kreieren und vieles mehr. Absolut vielseitig: Im MP3 Format wird aufgenommen, gespeichert und abgespielt, mit eigener Software Aufgezeichnetes am Rechner bearbeitet. Wer ist nicht auf den eigenen Klingelton stolz? Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Innovativ, kreativ, klasse. Auch für den Einsatz in der Schule geeignet.



**Mathetiger Portal (Mildenberger Verlag)**  
Ein Raubtier namens Mathe: Der sympathische Mathetiger ist ein solides, gut gemachtes Lernspiel. Langsam und deutlich spricht die sanfte Wildkatze und führt ruhig durch ihr Lernprogramm. Beim Kekse dekorieren wird addiert, hungrige Monster müssen gefüttert werden, und viele weitere Spielideen laden zum Rechnen ein. Die Hilfestellung ist gut gemacht. Wer erfolgreich ist, darf sich seine Urkunde ausdrucken. Motiviert stark.



**O!Kay! Start with English (Domino)**  
Englisch mit Freuden: Mit O!Kay! lässt sich Englisch lernen. Die Kinder reisen mit Jule, Danny, Sam und dem Papagei Kay an verschiedene Orte. Nur der pädagogische Zeigefinger darf nicht mit. Toll ist, wie das Englischsprechen in die Geschichte integriert ist. Sagt Sam etwas auf Englisch, antwortet Jule auf Deutsch – so können sich Fremdsprachenanfänger schnell und einfach in der neuen Sprache zurechtfinden. Prima.



**Öko Simulator (Halycon Media)**  
Lasst uns die Erde retten: Umweltschutz ist das Megathema unserer Zeit. Verantwortungsbewusste Kinder können im Spiel globale Umweltprobleme in komplexen Zusammenhängen erleben. Als Politiker gilt es, den Problemen auf den Grund zu gehen und dabei auf hohe Zufriedenheit bei den Wählern zu achten. Das sind spannende Möglichkeiten, im Spiel viel zu erforschen und zu lernen. Vor allem aber werden die globalen Zusammenhänge deutlich und dass wir alle auf einer Erde leben.



**Fragenbär: Richtig Mathe lernen (spielend lernen Verlag)**  
Mach mal Mathe: Ein Lernspiel, wie wir es uns wohl als Kinder selbst gewünscht hätten. Wunderbar liebevolle Grafik, spannende Geschichte, tolle und lustige Charaktere, und das Beste: Mathe macht auf einmal Spaß. Und der geht auch nicht verloren, wenn mit der Rechenkrake oder mit dem Zahlenentsafter geübt wird. Behutsam, klug und in kindgerechtem Tempo.



**World of Zoo (THQ)**  
Ohne Tiere geht es nicht: Die Simulation „World of Zoo“ dürfte die Herzen der jungen Spieler garantiert im Flug erobern. Wer es vom einfachen Tierpfleger zum Tierflüsterer bringen will, muss einige Aufgaben bewältigen: Tiere füttern, sauber halten, knuddeln, mit ihnen spielen – einfach intensiv interagieren. Wer ihr Vertrauen gewinnt, bekommt neue Möglichkeiten. Insbesondere jüngere Kinder kommen hier voll auf ihre Kosten, der Spaßfaktor steht eindeutig im Vordergrund.



**Emil und Pauline auf dem Land (USM)**  
Wer sucht, der lernet: Ein gelungenes Suchspiel, das sich vor allem an jüngere Kinder richtet. Auf dem Bauernhof gibt es zum Beispiel viele Geräusche. Die müssen erkannt und dazu die passenden Geräuschquellen, Tiere, Kirchenglocken und vieles andere mehr gesucht werden. Alles wird ruhig und deutlich erklärt, Lesefähigkeit ist nicht erforderlich. Ideal für erste Erfahrungen am Computer.



**Ghost Pirates of Vooju Island (dtp)**  
Macht des Voodoo: In diesem echt spannenden Adventure geschehen seltsame Dinge. Vooju Priester Papa Doc, Piratin Captain Jane Starling und Blue Belly wurden Opfer einer Verschwörung und in körperlose Geister verwandelt. Das Ziel ist es, dass die drei ihre Menschengestalt wieder erlangen und die böse Queen zu besiegen. Wer die Rätsel löst, legt sich mit der fiesen Hexe Queen-Zimbi an.



**Lego Universe (Lego)**  
World Of Warcraft für Kinder: LEGO hat mit Star Wars, Indiana Jones und Batman eine neue Qualität in das anspruchsvolle Actionspiel für Kinder gebracht. Da ist der nächste Schritt zu einem groß angelegten Onlinespiel im Internet nur konsequent. Hier können Kinder alleine, aber vor allem mit Freunden echte Abenteuer erleben, die Welt retten, aber auch bauen und gestalten.

## SONDERPREIS KINDERGARTEN & VORSCHULE



### DS: Oskar der Ballonfahrer – Tierische Abenteuer (Tivola)

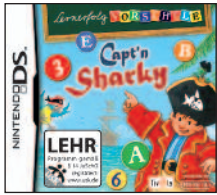
Mit dem liebevoll gestalteten DS-Spiel „Oskar der Ballonfahrer“ schulen Vorschulkinder ihre Feinmotorik und verbessern ihre Hand-Augen-Koordination. Viele Spiele fördern ebenfalls die

Konzentrationsfähigkeit. Darüber hinaus werden an einigen Stellen im Spiel interessante Informationen über die verschiedenen Tiere auf der Insel vermittelt. „Oskar der Ballonfahrer“ macht Spaß, ist knifflig und vermittelt spannendes Wissen über Tiere.



### PC: Emil und Pauline auf dem Lande (USM)

Das Suchspiel „Emil und Pauline auf dem Land“ fördert bei Kindern im Vorschulalter das Hörverständnis, die Feinmotorik sowie visuelle und auditive Wahrnehmung. Die verschiedenen Knobelspiele, vor der eigentlichen Suchaufgabe, schulen das logische Denken, das Gedächtnis, Konzentration und Aufmerksamkeit. Und das gemeinsame Spielen ist gut für die Kooperationsfähigkeit.



### DS: Lernerfolg Vorschule Capt'n Sharky (Tivola)

„Capt'n Sharky“ für Nintendo DS ist wie für kleine, kluge Piraten gemacht. Das Spiel bietet ein breites Spektrum an spannenden Übungen. Die Spiele erfordern keine

Lesekenntnisse, da alles erklärt und vorgelesen wird. Das Spiel macht Spaß und fördert logisches Denken, Wahrnehmung, Merkfähigkeit und die Konzentrationsfähigkeit. Somit ist „Capt'n Sharky – Lernerfolg Vorschule“ für den TOMMI bestens geeignet.

## Pressekontakt und weitere Informationen: [www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de)

Thomas Feibel  
FEIBEL.DE  
Büro für Kindermedien  
Jenaerstr. 15  
10717 Berlin  
Fon: 0049 (0)30 4373360  
Fax: 0049 (0)30 43733623  
tom@feibel.de

Insa Schult  
Family Media  
Leiterin Unternehmenskommunikation  
Leonrodstr. 52  
80636 München  
Fon: 0049 (0)89 69749 276  
Fax: 0049 (0)89 69749 152  
presse@familymedia.de