

20.09.2024

TOMMI DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS: Die TOMMIerten 2024 stehen fest / Start der Kinderjury in rund 50 Bibliotheken

Die TOMMI-Fachjury hat nach mehreren Testwochen in acht Kategorien insgesamt rund 70 Games und digitale Bildungsangebote nominiert. Nun haben zahlreiche Kinder und Jugendliche in rund 50 Öffentlichen Bibliotheken zwei Monate Zeit, um die nominierten Titel zu testen und ihre Favoriten zu bestimmen. Denn beim TOMMI entscheidet die Kinder- und Jugendjury über die Preisvergabe. Besonders darf sich die junge Jury gleich auf mehrere Spiele freuen, die sie vor ihrem offiziellen Erscheinungstermin testen dürfen.

Die Liste der Nominierten mit Begründungen finden Sie im Anhang und hier:

<https://tommi.kids/kindersoftwarepreis/>

Die diesjährige TOMMI-Verleihung findet am Sonntag, den 01.12.2024 um 20 Uhr im KiKA-Medienmagazin „Team Timster“ statt.

Bibliotheken als idealer Testort

Bibliotheken sind der ideale Ort für die Testphase, denn sie vermitteln Medienkompetenz und garantieren mit ihrem Angebot gleich mehrfach grundlegende Kinderrechte: Unter anderem das Recht auf freien Zugang zu Bildung und Medien, das Recht auf Spiel und das Recht auf Partizipation. In diesen Bibliotheken testet die Kinderjury:

<https://tommi.kids/kindersoftwarepreis/jury/bibliotheken/>

Die Fachjury 2024

Diese Fachjournalist*innen, Wissenschaftler*innen und Pädagog*innen wirkten unter dem Vorsitz des Medienexperten Thomas Feibel mit:

<https://tommi.kids/kindersoftwarepreis/jury/expert-innen/>

Herausgeber und Partner des Preises

Herausgeber des TOMMI ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Partner des Preises sind der Verein Biblioplay!, biblio}suisse, der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, Gaming ohne Grenzen, KiKA, Kita-Onlinekongress, Partner & Söhne, und das ZDF.

Schirmherrin des Preises ist die Bundesfamilienministerin Lisa Paus.

PRESSEKONTAKT

FEIBEL.DE Büro für Kindermedien Thomas Feibel

Jenaerstr. 15, 10717 Berlin

Tel: 030.85733030

Mobil: 0172.9319446

tom@feibel.de

<https://tommi.kids>

DIE TOMMINIERTEN 2024 Übersicht

Apps

LUNA The Shadow Dust mobile	Application Systems Heidelberg
The Unstoppables 2- Tofu in Gefahr!	Stiftung Cerebral / LerNetz
Marshmallow Mystery – Ein Sommercamp-Krimi	Grips Werke e.V.
Little Impacts	Bundesumweltamt/Quantumfrog
EMYO	Refutura
PLANET WOW Wildlife Adventure	Blue Ocean Entertainment
Lissy PONY Magische Abenteuer	Blue Ocean Entertainment
Eckis Würfelkosmos – Abenteuer in der Zahlengalaxie	Wegesrand GmbH & Co
Milus Wörterreise®	Limedix GmbH

PC

Disney Epic Mickey: Rebrushed	THQ Nordic
Schnupferich: Die Melodie des Mumintals	Raw Fury
Harold Halibut	Slow Bros. GmbH
PRIM	Application Systems Heidelberg
Into The Emberlands	Daedalic Entertainment
Sling-A-Thing	Navel
Rascal's Escape (Frechdachs auf Reisen)	The Good Evil
Ostwind: Beginn einer wunderbaren Freundschaft – Remastered	Mindscape B.V.
Mission magisches Tagebuch - Gefühlen auf der Spur (Hörspielpodcast)	SWR planet schule
Monster Jam Showdown	Plaion

KONSOLE

Astro Bot	Sony Interactive Entertainment
Super Mario Bros. Wonder	Nintendo
Schnupferich: Die Melodie des Mumintals	Raw Fury
The Night of The Rabbit	Daedalic Entertainment
Luigi's Mansion 2 HD i	Nintendo
Harold Halibut	Slow Bros. GmbH
Princess Peach: Showtime!	Nintendo
Monster Jam Showdown	Plaion
Disney Epic Mickey: Rebrushed	THQ Nordic
Scotland Yard	Markt+Technik Verlag
Just dance 2024	Ubisoft

JUGENDPREIS GAMES

Astro Bot	Sony Interactive Entertainment
Prince of Persia: The Lost Crown	Ubisoft
Dungeons of Dreadrock 2- The Dead King's Secret	Christoph Minnameier
PRIM	Application Systems Heidelberg
Harold Halibut	Slow Bros. GmbH
Summerhouse	Friedemann Allmenröder
Oddsparks - An Automation Adventure	Handy Games
LUNA The Shadow Dust mobile	Application Systems Heidelberg
Disney Epic Mickey: Rebrushed	THQ Nordic
New Cycle	Daedalic Entertainment

BILDUNG

Fiete Grundschule	Ahoiii Entertainment UG
-------------------	-------------------------

Rechnen mit TOM – das Mathespiel für Kinder mit Martina Hill	SWR planet schule
Mission magisches Tagebuch - Gefühlen auf der Spur (hörspieliger Podcast)	SWR planet schule
Fritz&Fertig - Und plötzlich kannst Du Schach!	ChessBase
Marshmallow Mystery – Ein Sommercamp-Krimi	Grips Werke e.V.
The Unstoppables 2- Tofu in Gefahr!	Stiftung Cerebral/ LerNetz
Playing Kafka	Goethe-Institut Tschechien und Charles Games
CodeKiste	Roczniowski und Schwede GbR
Little Impacts	Bundesumweltamt/Quantumfrog
Rascal's Escape (Frechdachs auf Reisen)	The Good Evil GmbH

JUGENDPREIS BILDUNG

PlayingKafka	Goethe-Institut Tschechien & Charles Games
Chatnett- Ein Serious Game zur Demokratiebildung im digitalen Raum	Eduversum
Future Talkshow – Turing-Test	SWR planet schule
2P Xploria - Lerntool Deutsch	MTO Psychologische Forschung und Beratung
Paintball - The puzzle game	Debuff Interactive UG
Join The comfortzone	Jugendstiftung Baden Württemberg
Schnitzeljägerei	Dennis Westermann
Little Impact	Quantumfrog GmbH
Der Dreisatz-Trainer	SWR planet schule
Fritz - Dein Schachtrainer	ChessBase

ELEKTRONISCHES SPIELZEUG

Easy Elektro – Games	Kosmos
EDURINO (Alex - Die Uhr lernen)	Edurino
Rubiks Connected X	Spin Mater
My Really Real Puppy	Moose
Boxing Bots	Kosmos
Wobie Box	Wobie
Cookeez Makery Freezy Cakez	Moose
Airo - Mein interaktiver Roboter	Clementoni

KITA: BESTES FAMILIENSPIEL

Milus Wörterreise®	Limedix GmbH
EDURINO (Alex - Die Uhr lernen)	Edurino
Schnitzeljägerei	Dennis Westermann
Memory	Markt + Technik

ÜBERSICHT DER TOMMINIERTEN MIT JURY-BEGRÜNDUNGEN 2024

APP

LUNA The Shadow Dust mobile (Application Systems Heidelberg)

Das sagt die Fachjury: „Luna - The Shadow Dust“ ist ein sehr atmosphärisches Spiel und kommt ohne Worte aus. Die Grafik ist liebevoll gestaltet, die Musik zieht ins Spiel hinein. Die Rätsel im Spiel sind sehr anspruchsvoll und manchmal eher durch Probieren als durch logisches Denken zu lösen. Wer hier nicht geduldig bleibt, wird das Spiel nicht meistern können. Die handgezeichneten Animationen und der einfühlsame Soundtrack verstärken die immersive und meditative Atmosphäre des Spiels. „LUNA The Shadow Dust“ ist sehr empfehlenswert, da es durch seine Gestaltung und Spielmechaniken ein fesselndes und zugleich beruhigendes Erlebnis bietet.

The Unstoppables 2- Tofu in Gefahr! (Stiftung Cerebral/Marc Widmer/LerNetz AG)

Das sagt die Fachjury: „The Unstoppables 2“ ist ein anschauliches Lernspiel über Vielfalt, Barrierefreiheit und Freundschaft. Die unterschiedlichen Charaktere bringen individuelle Stärken ein, um gemeinsam den verschwundenen Hund von Mai zu retten. Das Spiel zeigt, wie die besonderen Fähigkeiten der Freund*innen zur Lösung beitragen. Mit ansprechendem Layout vermittelt es diese Botschaft auf visuell ansprechende Weise. Es ist einfach zu verstehen, benötigt kein Tutorial, ist in mehreren Sprachen verfügbar und erfasst keine Daten. Insgesamt bietet „The Unstoppables 2“ ein kurzweiliges und lehrreiches Spielerlebnis.

Marshmallow Mystery – Ein Sommercamp-Krimi (Grips Werke e.V.)

Das sagt die Fachjury: Im Sommercamp in Brandenburg geschehen rätselhafte Dinge, die die Spieler*innen zusammen mit animierten Protagonisten aufklären müssen. Mit der App wird eine

echte Landkarte durch Augmented Reality gekonnt zum Leben erweckt, und dreidimensionale Orte erscheinen, die erkundet werden wollen. Sympathische Spielfiguren und eine ansprechende Grafik laden zum Mitspielen ein. „Marshmallow Mystery“ des Berliner Grips Theaters fordert dazu auf, sich um die entstehenden Orte zu bewegen, um alles im Blick zu haben. Alle gesammelten Informationen werden in einem digitalen Buch festgehalten, wobei Kombinationsfähigkeit gefragt ist, um die Rätsel zu lösen.

Little Impacts (Bundesumweltamt/Quantumfrog)

Das sagt die Fachjury: Leah ist Veganerin und lebt nachhaltig. Oft wird sie um Rat gebeten und teilt ihr Wissen bereitwillig – nur ihr Vater bleibt skeptisch. Sie geht mit Mailin zur Klimademo, hilft ihr bei der Suche nach einer nachhaltigen Wohnung, unterstützt ihre Oma bei der nachhaltigen Geldanlage und gibt ihrer Mutter Zero-Waste-Tipps. Ob sie auch ihren Vater überzeugen kann? Diese interaktive Geschichte mit sehr viel Text greift aktuelle Themen für Kinder und Jugendliche auf und vermittelt Wissen spielerisch, das sie im Alltag, etwa beim Einkaufen oder bei der Wohnungssuche, anwenden können.

EMYO (Refutura)

Das sagt die Fachjury: Kleine Dinge können große Wirkungen haben. Mit „EMYO“ werden Kinder spielerisch mutiger und entwickeln ein positives Grundgefühl. Die App vermittelt, dass eine mutige Einstellung hilfreicher ist als Resignation. Mit einem Raumschiff reisen die Kinder zu verschiedenen Planeten, die jeweils für eine bestimmte Stärke stehen. Verschiedene Spiele erfordern Geduld und lassen sich nicht sofort lösen. Mit Geduld und Zuversicht erleben die Spieler*innen, dass sich Ausdauer lohnt und Anstrengung belohnt wird. Der Satz „Ich kann das *noch* nicht!“ wird als positive Alternative zu „Ich kann das nicht!“ vermittelt – und dabei unterstützt EMYO spielerisch und gekonnt.

PLANET WOW Wildlife Adventure (Blue Ocean Entertainment AG)

Das sagt die Fachjury: „Planet WOW“ ist Teil einer größeren Marke, die auch ein Magazin und Spielfiguren der Tiere umfasst. Das kunterbunte Spiel bietet eine Open-World-Erfahrung in der Wildnis, in der Kinder in der Rolle als Tiere ihre Umgebung erkunden, entdecken und sich behaupten können. Das hat durch die realistische Darstellung der Tiere nebenbei auch einen Lerneffekt. In diesem offenen Format zu spielen macht Spaß und ermuntert dazu, Neues auszuprobieren. Kinder, die „Roblox“ spielen, werden sich in „Planet WOW“ sofort zurechtfinden, da die Spielmechanik ähnlich intuitiv ist.

Lissy PONY Magische Abenteuer (Blue Ocean Entertainment AG)

Das sagt die Fachjury: Tamanis Welt Conilia ist eine bunte, interaktive Umgebung, in der fast alles angeklickt und verschoben werden kann. Die Spieler*innen können Ponys finden, viele Rätsel lösen und verschiedene Mini-Spiele bestreiten, was für reichlich Abwechslung sorgt. Die Anleitungen erfolgen auditiv sowie durch Symbole und sind gut verständlich. Positiv ist auch, dass Ton, Musik und Effekte deaktiviert werden können, um eine Reizüberflutung zu vermeiden. Eine unterhaltsame Spielerei für Pony-, Pferde- und Einhornfans. In-App-Käufe sind möglich.

Eckis Würfelkosmos – Abenteuer in der Zahlengalaxie (Wegesrand)

Das sagt die Fachjury: Die Spieler*innen stürzen auf dem Würfelplaneten ab und treffen den Roboter Ecki, der ihnen hilft, ihre Rakete zu reparieren. Um Energie für den Wiederaufbau zu sammeln, müssen sie Matheaufgaben lösen und Materialien für den Bau weiterer Planeten sammeln. Die Minispiele fördern mathematische Fähigkeiten wie das kleine Einmaleins und Mengenlehre. Die App richtet sich besonders an Kinder mit Rechenschwäche. Sie motiviert durch eine spannende Geschichte und abwechslungsreiche Aufgaben, von denen täglich nur drei gelöst werden sollen, um eine Überforderung zu vermeiden.

Milus Wörterreise® (Limedix)

Das sagt die Fachjury: „Milus Wörterreise“ ist eine Lern-App, die junge Kinder spielerisch in ihrer Sprachentwicklung unterstützt. In dem Adventure-Spiel begleiten die Kinder den Außerirdischen Milu auf einer Reise durch Orte wie „den Markt“, „das Zuhause“ oder „den Zoo“, um ihm neue Wörter beizubringen – über 600 stehen zur Auswahl. Diverse Mini-Games und ein Belohnungssystem sorgen für Motivation und halten das Lernen spannend. Die intuitive Bedienung ohne Schriftsprache und der Verzicht auf In-App-Käufe machen die App benutzerfreundlich und sicher. Ideal für junge Entdecker, die ihre Sprachfähigkeiten spielerisch erweitern möchten.

PC

Disney Epic Mickey: Rebrushed (THQ Nordic)

„Disney Epic Mickey: Rebrushed“ ist ein fesselndes Abenteuer, das Spielende mit auf eine Reise durch eine lebendige und detailreich gestaltete Welt nimmt. In der Rolle von Micky nutzen Spielende einen magischen Pinsel, mit dem sie die Umgebung in der Spielwelt verändern, Objekte beeinflussen und Hindernisse entfernen können. Zusätzlich gibt es aber auch die normalen „Hau- Mechanik“, die mit verschiedenen Wirbel- und Kombi-Moves typisch für einen actionreichen 3D-Plattformer sind. „Disney Epic Mickey: Rebrushed“ lässt Spielende direkt in eine lebendige und fantasievolle Cartoonwelt eintauchen, die es zu retten gilt, und in der viele kurzweilige Abenteuer und Aufgaben auf den Mäuseheld bzw. die Spielenden warten.

Schnupferich: Die Melodie des Mumintals (Raw Fury)

Das sagt die Fachjury: „Schnupferich: Die Melodie des Mumintals“ ist ein wundervolles Abenteuerspiel, das Kinder in die liebevoll gestaltete Welt des Mumintals führt, der die Welt der Mumins zum Leben erweckt und den wunderschönen Zauber der Kinderbücher von Tove Jansson einfängt. Als Schnupferich erkunden sie die Umgebung, lösen Rätsel, helfen den Bewohner*innen und suchen eine magische Melodie, die das Tal verzaubert. Die bezaubernde Grafik, stimmungsvolle Musik und beruhigende Atmosphäre fangen den Zauber der Mumins ein. Empfohlen für junge Spieler*innen, überzeugt es durch liebevolle Gestaltung, zugängliche Mechanik und eine einfühlsame Erzählweise.

Harold Halibut (Slow Bros. GmbH)

Das sagt die Fachjury: „Harold Halibut“ ist ein einzigartiges Point-and-Click-Adventure, das die Spielenden in eine faszinierende, handgefertigte Unterwasserwelt eintauchen lässt. Als junger Labor-Assistent Harold erkunden sie ein gestrandetes Raumschiff, treffen auf skurrile Charaktere und lösen kreative Rätsel. Das Spiel kombiniert klassische Abenteuerelemente mit moderner Erzählkunst, die den Entdeckergeist und die Problemlösungsfähigkeiten der Spielenden fördert. Die herausragende Stop-Motion-Animation verleiht dem Spiel eine plastische Optik und eine immersive Atmosphäre, die an Werke von Wes Anderson und Tim Burton erinnert.

PRIM (Application Systems Heidelberg)

Das sagt die Fachjury: „PRIM“ ist ein Point-and-Click-Adventure mit morbide-magischem Charme im Stil von Tim Burton. In der fantasievoll gestalteten Welt von Papa Tod begibt sich Prim auf die Reise nach dem Lebensfaden ihres Freundes Tristan. Bei ihrer Reise durch die Unterwelt trifft sie auf allerlei fantastische Figuren und Wesen. Prim gibt einen schönen Einblick in die griechische Unterwelt. Die Charaktere und Texte sind sehr gut ausgearbeitet. Die musikalische Untermalung passt sehr zur charmanten Unterwelt. Ein echtes Kunstwerk. Nichts für Zartbesaitete.

Into The Emberlands (Daedalic Entertainment)

Das sagt die Fachjury: „Into The Emberlands“ ist ein gemütliches Erkundungsspiel mit Roguelike-Elementen und passt in das neue Spielgenre der „Cozy-Games“. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle des Lichtbringers und erkunden eine von düsterem Miasma bedrohte Welt, um die Heimat der liebenswerten Knacks wiederaufzubauen. Ziel ist es, die verschwundenen Knacks zurückzubringen und Ressourcen zu sammeln, um das Dorf zu erweitern. Die prozedural generierten Biome sorgen für abwechslungsreiche Abenteuer und unendliche Wiederspielbarkeit. Das Spiel kombiniert entspannte Erkundung mit strategischer Planung, da die aufladbare Laterne vor dem tödlichen Miasma schützt. Spielende müssen vorsichtig sein, da sie im Miasma verschwinden, wenn die Laterne erlischt.

Sling-A-Thing (Navel)

Das sagt die Fachjury: Die Prämisse ist ganz einfach: Durch eine in knallbunter Einfachoptik gehaltenen, überschaubaren Szenerie muss ein Objekt zu einer Ausgangstür geschlenzt werden. Dabei macht einem nicht nur die begrenzte Weite zu schaffen, die der Gegenstand durch einen imaginären Gummi geschleudert wird, sondern auch Hindernisse oder Abgründe. Richtig witzig und knifflig wird das Ganze durch die Möglichkeit, den Gegenstand im Flug verwandeln zu können. Und die Objekte unterscheiden sich dabei in ihrem Verhalten: Der Apfel kullert, das Football-Ei fliegt in hohem Bogen und der Amboss plumpst in die Tiefe und durchbricht Barrieren. Über 20 Objekte und mehr als 200 Level sorgen dabei für ausgiebige Beschäftigung und Abwechslung.

Rascal's Escape (Frechdachs auf Reisen) (The Good Evil GmbH)

Das sagt die Fachjury: Yes, Eichhörnchen und Bär sind endlich wieder zurück und suchen ihren Kumpel Frechdachs durch ganz Europa. Dabei entdecken sie neue Städte und lernen neue Sprachen kennen. Schön ist der Mehrspieler-Modus. So können Kinder gemeinsam auf Reisen gehen und die unterschiedlichen Fähigkeiten von Eichhörnchen und Bär perfekt einsetzen. Jede neue Funktion wird sehr gut erklärt und das nicht nur via Sprache. Über jeder Interaktion tauchen kleine Bildchen auf, die den Inhalt des Gesagten zeigen – somit ist der Zugang für viele Spielende geschaffen. Ein sehr gelungenes Spiel für kleine Entdeckerinnen und Entdecker.

Ostwind: Beginn einer wunderbaren Freundschaft – Remastered (Mindscape B.V.)

Das sagt die Fachjury: Die Geschichte rund um Teenagerin Mika, ihre Oma Maria Kaltenbach und den schwarzen Hengst Ostwind, dessen Zutrauen das leicht dickköpfige Teenager-Mädchen gewinnt, geht in eine neue, überarbeitete Runde. „Beginn einer wunderbaren Freundschaft“ besitzt zwar keine richtige Story, lässt dafür aber auf Gut Kaltenbach etliche Charaktere treffen und allerlei Aufgaben in stimmungsvollen, fein gestalteten Landschaften erleben - und zwischendurch wird der Hengst liebevoll versorgt. Ein nettes Spiel für junge Pferdefans, das optisch und mit Features wie einem tollen Fotomodus aufgepeppt wurde.

Mission magisches Tagebuch - Gefühlen auf der Spur, Hörspielpodcast (SWR planet schule)

Das sagt die Fachjury: Mission magisches Tagebuch ist ein Mental Health Hörspiel von Planet Schule. Klara, Keks und Matte sind der Schlüssel zum magischen Tagebuch, denn nur gemeinsam mit ihnen können hilfeschuchende Kinder einen Rat erhalten. Diese wenden sich mit ihren Ängsten und Sorgen an die drei Protagonist*innen. Dabei geht es etwa darum, wie man Stress bewältigt oder mit Ängsten und Konzentrationsproblemen umgeht. Auch dem Mobbing widmet sich eine Folge. Das Hörspiel widmet sich in kindgerechter Weise dem Thema Resilienz und Achtsamkeit und gibt erste Hilfestellung zur Bewältigung verschiedener Probleme. Ein sehr gutes Angebot in einer Zeit, in der auch viel mentaler Druck auf Kindern lastet.

Monster Jam Showdown (Plaion)

Das sagt die Fachjury: Im offiziellen Rennspiel „Monster Jam Showdown“, das auf der amerikanischen Monster-Truck-Eventserie basiert, dürfen Fans der PS-starken Gefährte mit ihren übergroßen Reifen in insgesamt 40 Trucks steigen, von denen viele erst freigeschaltet werden. Zu diesen gehören auch einschlägig legendäre Vehikel wie Megalodon und Grave Digger. Das Herumheizen auf Offroad-Strecken und in Arenen macht dank effektvoller Inszenierung viel Spaß. Durch verschiedene Modi und Umgebungen, anspruchsvolle Gegner und zahllose Herausforderungen ist für reichlich Abwechslung gesorgt. Fans der Monster Trucks kommen hier ebenso auf ihre Kosten wie gewöhnliche Rennspielfans.

KONSOLE

PS5: Astro Bot (Sony Interactive Entertainment)

Das sagt die Fachjury: Nachdem ein hinterhältiges Alien sein Raumschiff zerstört und die Roboter-Besatzung in alle Weltallrichtungen verstreut hat, macht sich das PlayStation-5-Maskottchen Astro Bot in fünf Galaxien auf, um 300 Kameraden zu finden und das Raumschiff zu reparieren. „Astro Bot“ ist ein 3D-Jump'n'Run voller Abwechslung und charmantem Humor, das Fingerfertigkeit und Entdeckerfreude erfordert. Es motiviert mit vielen Überraschungen und Geheimnissen, bleibt dabei aber stets fair und ist auch für unerfahrene Spieler geeignet. Fans freuen sich über sammelbare Roboter, die beliebten Charakteren aus der PlayStation-Historie nachempfunden sind.

Switch: Super Mario Bros. Wonder (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: In „Super Mario Bros. Wonder“ begibt sich Mario auf ein klassisches, seitlich scrollendes Abenteuer, das mit großem Einfallsreichtum und Humor Spieler*innen aller Erfahrungsstufen fesselt. Die detailreich gestalteten Levels bieten zahlreiche Überraschungen und Sammlerstücke, darunter die Wunderblume, die für verrückte Effekte wie singende Piranha-Pflanzen oder kriechende Röhren sorgt. Das Spiel kombiniert traditionelles Mario-Gameplay mit neuen Elementen und weckt den Entdeckergeist. Der Koop-Modus ermöglicht gemeinsames Spielen mit Eltern oder Freunden. Trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrads bleibt das Spiel dank seiner Vielfalt und Tiefe spannend.

Switch: Schnupferich: Die Melodie des Mumintals (Raw Fury)

Das sagt die Fachjury: Die Welt der Mumins zeichnete sich schon immer durch eine eigenwillige Atmosphäre aus. „Schnupferich: Die Melodie des Mumintals“ gelingt es perfekt, diese entrückte Stimmung der Bücher und Comics von Tove Jansson in ein Spiel zu übertragen. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle von Schnupferich. Dieser möchte die natürliche Harmonie im Mumintal, das zu einer gemanagten Parklandschaft verschandelt wurde, wieder herstellen. Mundharmonika spielend und mit der Hilfe von Tier- und Fabelwesen stellt sich Schnupferich dem Parkwächter entgegen. All das spielt sich herrlich fluffig. Und dazu noch die träumerische Musik der Postrock-Band Sigor Rós – perfekt!

Switch: The Night of The Rabbit (Daedalic Entertainment)

Das sagt die Fachjury: „The Night of The Rabbit“ ist ein Point-and-Click-Adventure, das 2013 von Daedalic veröffentlicht wurde und durch seinen märchenhaften Ton bei Kritikern und Spielern einen Nerv traf. Die künstlerische Leitung und das Schreiben der Geschichte übernahm Matt Kempke, der auch als Romanautor bekannt ist. Dieses „Autorenspiel“ besticht durch seine einzigartige, nicht formelhafte Erzählweise und überzeugt durch eine tiefgründige, von Kempkes Leidenschaft getragene Story. Aufgrund der positiven Resonanz wurde das Spiel nach zehn Jahren für die Nintendo Switch neu veröffentlicht, unterstrichen durch eine Hörspielfassung in der Podcast-Reihe „Videospielhelden“.

Switch: Luigi's Mansion 2 HD (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Mario-Bruder Luigi springt in diesem Jahr aus dem Schatten von Nintendos Vorzeigehelden. Seine Aufgaben: durchgedrehte Geister unschädlich machen, in fünf thematisch unterschiedlichen Villen die Teile des Finstermonds aufspüren und so in der (Geister-)Welt wieder Normalität einkehren zu lassen. Dazu dient der Staubsauger Schreckweg 09/15, mit dem sich allerlei Geheimnisse in der Umgebung aufspüren, Mechaniken bedienen und Geistergegner beseitigen lassen. „Luigi's Mansion 2 HD“ glänzt mit ungewöhnlicher, amüsanter Gruselatmosphäre und abwechslungsreichen Herausforderungen für Grips und Geschick gleichermaßen.

PS5: Harold Halibut (Slow Bros. GmbH)

Das sagt die Fachjury: An diesem Spiel muss man eigentlich alles lieben: Das etwas gruselige, aber gleichzeitig angenehm skurrile Atmosphäre, den etwas tranfunzeligen Helden und die spannende Geschichte um ein untergegangenes Raumschiff, das seinen Weg an die Oberfläche finden muss. Und natürlich das unfassbar schöne Artdesign mit seiner Mischung aus Augsburger Puppenkiste und Shaun das Schaf. Wer will noch hochtechnisierte Games, die mit den krassesten Programmen erstellt werden, wenn er auch Games aus Knete haben kann? Ein Meisterwerk.

Switch: Princess Peach: Showtime! (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Auch Prinzessin Peach tritt endlich einmal aus dem Schatten ihres ewigen Retters Mario heraus und schwingt sich selbst zur Retterin auf - eines Theaters nämlich, das von einer fiesen Hexe und ihren maskierten Anhängern malträtiert wird. Die Befreiung des Theaters vollzieht sich in zahlreichen Levels, die wie Theaterstücke inszeniert sind und in denen Peach in eines von zehn verschiedenen Kostümen schlüpft, um besondere Fähigkeiten und Spielstile zu nutzen: Als Fechterin schwingt sie den Degen, als Cowgirl das Lasso und als Ninja schleicht sie vornehmlich durch die Kulissen. „Prinzessin Peach: Showtime!“ ist zwar ein wenig kurz geraten, dafür aber auch für kleinere Switch-Fans gut zu schaffen.

Switch, PS4, PS5, Xbox: Monster Jam Showdown (Plaion)

Das sagt die Fachjury: „Monster Jam Showdown“ ist ein actionreiches Renn- und Simulationsspiel, das den Nervenkitzel der Monster-Truck-Wettkämpfe auf den Bildschirm bringt. Spielende steuern beeindruckende Monster-Trucks und treten in Disziplinen wie Rennen, Freestyle-Stunts und Arena-Challenges an. Ziel ist es, durch geschickte Manöver und Stunts Punkte zu sammeln und die Rangliste zu erklimmen. Die präzise Steuerung und realistische Physik erfordern Geschick und Übung. Verschiedene Spielmodi und anpassbare Trucks sorgen für Abwechslung. „Monster Jam Showdown“ begeistert alle, die rasante Fahrspiele und spektakuläre Stunts lieben und sich in der virtuellen Arena beweisen möchten.

Switch: Disney Epic Mickey: Rebrushed (THQ Nordic)

Das sagt die Fachjury: Micky hat den Pinsel des Zauberers ausprobiert – und natürlich ist alles schiefgegangen. Jetzt müssen die Disney-Welt gerettet und allerlei Dinge wiederhergestellt werden. Das Spieldesign ist super liebevoll gestaltet, die Herausforderungen steigern sich nach und nach. Kommt eine neue Situation auf einen zu, steht das Helferlein schon bereit und erklärt, wie die Situation zu meistern ist. Selbst da wurde eine tolle grafische Umsetzung gewählt, die sich vom Rest des Spiels absetzt. Ein weiterer schöner Einfall ist, dass die Spielenden in alte Filme von Micky hüpfen und auch dort Abenteuer erleben können. Ein Spiel, das einfach Spaß macht.

Switch: Scotland Yard (Markt+Technik Verlag)

Das sagt die Fachjury: Die digitale Umsetzung des beliebten Brettspiels „Scotland Yard“ bietet Kindern und Familien ein spannendes Detektivabenteuer in den Straßen Londons. Kinder lernen ganz nebenbei, Strategien zu entwickeln, vorausschauend zu planen und die Konsequenzen ihrer Handlungen zu überdenken. Der Mehrspielermodus fördert soziale Kompetenzen wie Teamarbeit. Wer keine großen Überraschungen erwartet, bekommt im Einzelspieler- als auch im Mehrspielermodus eine saubere Umsetzung ohne große Überraschungen, die auch mehr als einmal Spaß macht.

Switch, PS4, PS5: Just dance 2024 (Ubisoft)

Das sagt die Fachjury: Wer „Just Dance“ verstehen will, muss sich nur mal Fans anschauen, die es spielen. Die mit enormem Aufwand produzierten Mitmach-Videos, in denen reale Tänzer*innen vormachen, wie es geht, sind Kunstwerke für sich. Sie sorgen neben der stets gelungenen Songauswahl für eine unglaubliche Immersion, der sich selbst Tanzmuffel kaum entziehen können. Zur Not macht aber auch allein schon das Zuschauen Spaß. Dass sich Ubisoft darüber hinaus um Inklusion kümmert und unter anderem auch Rollstuhlfahrer zum Tanz lädt, ist ebenfalls erwähnens- und lobenswert. Auch der Online-Modus zum Herunterladen neuer Songs und gemeinsamen Tanzen ist ein ... äh ... Hit.

JUGENDPREIS GAMES

PS5: Astro Bot (Sony Interactive Entertainment)

Das sagt die Fachjury: „Astro Bot“ ist ein neuer Referenztitel für die Playstation 5, der durch exzellente Grafik, eine fantasievolle Spielgeschichte und einen einfachen Einstieg auch für ungeübte Spieler*innen überzeugt. In der Rolle des charmanten Roboters Astro erkunden die Spielenden detailreich gestaltete Welten. Die intuitive Steuerung ermöglicht es auch Jüngeren oder Einsteigern, die vielfältigen Herausforderungen zu meistern. Der Mix aus Platforming und Rätseln fördert motorische Fähigkeiten und Problemlösungskompetenzen. Die positive Atmosphäre und stetige neue Herausforderungen machen „Astro Bot“ zu einem kurzweiligen, intergalaktischen Abenteuer.

PS4, PS5, Switch: Prince of Persia The Lost Crown (Ubisoft)

Das sagt die Fachjury: Neben den sehr geschmeidigen Kämpfen, bei denen es vor allem auf geschicktes Blocken und Kontern ankommt, machen Wandsprünge und andere luftakrobatische Einlagen das Gameplay aus. Fallen ausweichen, Abgründe überwinden, Angriffe von meist mehreren Gegnern abwehren, Schätze bergen und neue Zugänge entdecken und von Zeit zu Zeit einem Bossgegner auf den Pelz rücken – das alles spielt sich dank einer sehr präzisen Steuerung sehr geschmeidig. Die perfekt austarierte Abwechslung zwischen den einzelnen Spielelementen sorgt dafür, dass die Zeit im wahrsten Sinne des Wortes wie im Flug vergeht. Man bekommt immer genau die richtige Dosis an Verschnaufpausen und optische Bonbons, die einen zum Weitererkunden und Weiterkämpfen motivieren

Switch: Dungeons of Dreadrock 2 - The Dead King's Secret (Christoph Minnameier)

Das sagt die Fachjury: „Dungeons of Dreadrock 2“ ist ein Rätselspiel mit 100 Dungeon-Abschnitten in einem gemütlichen Pixelartstyle. Die simple Steuerung mit den Aktionsknöpfen bildet die Grundlage für smarte, abwechslungsreiche Rätsel, die die Räume teils miteinander verbinden. Erzählt wird die Geschichte der Protagonistin, in diesem Teil eine Zauberin, mittels auf Deutsch vertonter Texttafeln und Träume. Es gibt keinen Zeitdruck, und sollte man mal nicht weiterkommen, kann man sich Tipps anzeigen lassen. Ein wirklich besonderes Konzept, das in diesem zweiten Teil mit frischen Ideen glänzt und sich z.B. auf der Switch super zwischendurch für eine Handvoll Levels spielen lässt.

PC: PRIM (Application Systems Heidelberg)

Das sagt die Fachjury: Das deutsche Indie-Adventure „Prim“ fasziniert ab der ersten Minute. Die Spielenden müssen zunächst im Auftrag von Thanato, dem Tod, den Lebensfaden von Morwen, der Mutter des titelgebenden Mädchens Prim, durchtrennen. Keine leichte Aufgabe, zumal Thanatos auch Prim's Vater ist. Der holt sie im Alter von 15 Jahren zu sich ins Totenreich, wo sie sich – wen wundert's? – zu Tode langweilt. Aus dem Reich ihres Vaters versucht sie in Begleitung eines Auges auf Spinnenbeinen zu entfliehen. Das Point&Click-Abenteuer „Prim“ erzählt eine wundervoll schräge Geschichte und glänzt mit charmanten Charakteren sowie einer stilvollen Schwarz-Weiß-Optik mit Tim-Burton-Flair. Die schwarzhumorige Umsetzung hilft dabei, mit einem schwierigen Thema angstfrei umzugehen.

PS5, Xbox und PC: Harold Halibut (Slow Bros. GmbH)

Das sagt die Fachjury: „Harold Halibut“ ist ein entschleunigtes Abenteuer: Erkunden, Rätsel lösen und viele Dialoge – ohne Zeitdruck. Das Spiel wurde in Köln entwickelt und – sehr ungewöhnlich für Games – es wurden dafür echte Kulissen und echte Figuren gebaut und in die digitale Welt übertragen. Dadurch wirkt es eher wie ein interaktiver Animationsfilm und hat dadurch einen ganz besonderen visuellen Charme. Die skurrile Story unterstützt das: Harold lebt auf einem kaputten Raumschiff, das seit Ewigkeiten auf dem Meeresgrund liegt. Kann er es schaffen, das Raumschiff wieder zum Laufen zu bringen? Ein äußerst ungewöhnliches und lohnenswertes interaktives Erlebnis.

PC: Summerhouse (Friedemann Allmenröder)

Das sagt die Fachjury: „Summerhouse“ ist ein bezauberndes Cosy-Game, das Spielenden ermöglicht, in aller Ruhe ihr eigenes idyllisches Ferienhaus an einem verträumten See oder an anderen Orten zu erbauen. Es gibt keine Regeln, keinen Druck - nur die eigene Fantasie. Im Zentrum stehen Entspannung, Kreativität und das Genießen der friedlichen Umgebung. Die Spielmechanik ist intuitiv und stresst nicht, was das Spiel besonders erholsam macht. Aus einem umfangreichen Sortiment aus Bauelementen, Gegenständen und Dekoration entsteht durch einfaches Anordnen und Zusammenklicken ein eigenes 2D-Traumhaus an einem neuen Lieblingsort. Spielende werden von der liebevoll gestalteten Grafik und der beruhigenden Musik angezogen, die eine entspannende und einladende Atmosphäre schaffen.

PS5, Xbox, PC: Oddsparks - An Automation Adventure (Handy Games)

Das sagt die Fachjury: Kämpfen, Sammeln, Bauen - und das am besten am Fließband. Was sich zunächst nicht so spaßig anhört, ist in „Oddsparks“ das oberste Gebot. In bester Strategie- und Adventurespiel-Manier durchstreifen wir die farbenfrohe und knuffig-gestalteten Welt jenseits unserer beschaulichen Dorf-Tore und entdecken bald die Sparks. Diese durch „Aether“ zum Leben erwachten Holzscheite wollen nichts lieber, als uns zu helfen und läuten damit das Automatisierungs-Zeitalter ein. Für Genre-Neulinge bietet „Oddsparks“ einen guten Einstieg, und es macht Spaß, immer effizientere Wege für die typischen Adventure-Abläufe zu finden und dafür mit neuen Rezepturen, Bauwerken und Helferlein belohnt zu werden.

App: LUNA The Shadow Dust mobile (Application Systems Heidelberg)

Das sagt die Fachjury: Das wunderschöne Point-and-Click-Adventure „Luna - The Shadow Dust“ entführt in eine geheimnisvolle und atmosphärische Welt. Als Junge und dessen tierischer Begleiter erkunden die Spielenden eine mystische Turmruine und lösen dabei kreative und logische Rätsel, um das Licht wiederherzustellen. Bemerkenswert ist, dass das Spiel völlig ohne erklärende Worte auskommt, wodurch die Aufgaben und Lösungen intuitiv und spielerisch entdeckt werden können. Jede Rätselumgebung strotzt nur so vor mysteriösen Besonderheiten und lädt zum visuellen Erkunden ein. An den schönen Animationen, die das Geschehen vorantreiben, kann man sich kaum sattsehen.

Switch & PC: Disney Epic Mickey: Rebrushed (THQ Nordic)

Walt Disneys berühmte Maus macht in „Disney Epic Mickey“ einen Trip in eine Welt, in der sich weniger berühmte Cartoon-Helden herumtreiben: Disney-Figuren, die heute so gut wie vergessen sind oder nie über das Entwurfsstadium hinaus kamen. Aus Versehen entfesselt die freundliche Maus ein Tinten-Phantom, das alle Farbe und Freude aus dieser Welt saugt. Nun muss Micky mit seinem magischen Zauberpinsel geschickt Farbe oder Verdüner verteilen, um die Welt wieder bunt erstrahlen zu lassen, Hindernisse zu beseitigen und allerlei Rätsel zu lösen. Das Spiel mit Pinsel und Farbe macht „Disney Epic Mickey“ einzigartig und ungewöhnlich, die nostalgische Cartoon-Welt lädt ausgiebig zum Erkunden ein. Ein feiner Spaß für junge und junggebliebene Disney-Fans.

PC: New cycle (Daedalic Entertainment)

Das sagt die Fachjury: „New Cycle“ ist ein innovativer Vertreter des beliebten Aufbauspiel-Genres. Obwohl es erst im Early-Access-Stadium ist, wirkt es bereits sehr rund und ausgereift. Im Spiel selbst gibt es viel zu entdecken und zu erledigen. Das Tutorial zu Beginn nimmt die Spielenden an die Hand und zeigt die vielfältigen Optionen. Da den Überblick zu behalten, fällt dann doch manchmal schwer. Die Bedürfnisse der neuen Siedler werden schnell komplexer, und man kommt kaum noch hinterher, sie zu erfüllen. Dadurch steigt der Druck, da die Population ja nicht weiter sinken soll. Ein wirklich extrem gut gestaltetes Spiel, das man mit etwas Aufbauspiel-Erfahrung zocken sollte.

BILDUNG

App: Fiete Grundschule (Ahoiii Entertainment UG)

Das sagt die Fachjury: „Fiete Grundschule“ bietet eine Lernumgebung für Kinder, die an den Lernplan von Grundschüler*innen angeknüpft ist und viel Wissen bereithält. Neben Mathe und Sachkunde finden sich auch Themen wie Technik und Informatik wieder. In kleinen und abwechslungsreichen Spielen lernen Kinder viele Themenbereiche wie Medien, Ernährung und den eigenen Körper kennen. Für richtige Antworten gibt es Punkte, die für Items eingelöst werden können. So können Kinder ihren Avatar immer wieder neu gestalten. Eine Ergänzung zur Schule, die richtig viel Spaß bringen kann.

Online: Rechnen mit TOM – das Mathespiel für Kinder mit Martina Hill (SWR planet schule)

Das sagt die Fachjury: „Rechnen mit TOM“ startet ohne Anmeldung oder Angabe von persönlichen Daten. Kinder haben von Anfang an eine Auswahl an Rechengeschichten. Im Rechenspiel muss das Kind Aufgaben lösen, um zu erfahren, wie eine Geschichte weitergeht. Das Spiel ist lustig und passend zur Serie gestaltet und wird durch ein schönes melodisches Lied begleitet. Die Aufgaben werden langsam und deutlich erklärt und haben einen mäßigen Schwierigkeitsgrad. Bei richtiger Lösung der gesamten Rechengeschichte, wird eine Folge der Serie, passend zur Aufgabenstellung, abgespielt.

Online: Mission magisches Tagebuch - Gefühlen auf der Spur, Hörspielpodcast (SWR planet schule)

Das sagt die Fachjury: Angst, Selbstzweifel und das Gefühl nicht dazuzugehören kennt fast jedes Kind. In einer von Medien bestimmten Welt kommen weitere Nöte hinzu, die viele Erwachsene gar nicht richtig nachvollziehen können. Dazu gehören eine mitunter fast als Sucht zu bezeichnende Abhängigkeit vom Handy oder Mobbing im Gruppenchat. Die „Mission magisches Tagebuch“ hilft bei solchen Problemen weiter – mit relevanten Inhalten, tollen Kindersprechern und einfühlsamen Texten. Beim Zuhören wird klar: Ich bin nicht allein, es geht vielen so wie mir und gemeinsam kann man etwas tun. Großartig: Begleitmaterial für den Schulunterricht hilft Lehrern dabei, die sensiblen Themen im Unterricht zu bearbeiten.

Buch & Game: Fritz&Fertig - Und plötzlich kannst Du Schach! (ChessBase)

Das sagt die Fachjury: Schach für Kinder – ist das nicht viel zu kompliziert? Nicht wenn die Schachschüler mit der Ratte Fritz üben. Bevor es aufs große Schachbrett mit allen Figuren geht, gibt es für Bauer, Läufer, Turm & Co. das passende Einzeltraining. Egal, ob Kloschüsseln zerdeppert werden, die Bauern bei der Bärenthaler Bauernkloppe antreten oder der Springer einen Hindernisparcours absolviert – die spielerischen Übungen machen so viel Spaß, dass die Besonderheiten jeder Figur ganz schnell gelernt sind. Das reizvolle Zusammenspiel aus PC-Spiel und Buch eröffnet viele Zugänge: Ein Kind liest lieber erst in Ruhe und setzt das Gelernte danach am Bildschirm um, das andere klickt sich erst einmal durch eine Übung und vertieft sein Wissen später im Buch. Alles ist möglich!

App & Augmented Reality: Marshmallow Mystery – Ein Sommercamp-Krimi (Grips Werke e.V.)

Das sagt die Fachjury: In „Marshmallows suchen“ taucht man mithilfe der Kamera in eine virtuelle Welt ein. Ziel ist es, Beweisbilder zu fotografieren, um die richtige Spur zu finden. Aufgabenfelder geben Hinweise, was zu tun ist, gefundene Spuren werden übersichtlich in einem Notizbuch festgehalten. Ständig entdeckt man Neues, sodass keine Langeweile aufkommt. Das Spiel kann jederzeit unterbrochen und der Fortschritt gespeichert werden, wodurch kein Zeitdruck entsteht und die Spannung erhalten bleibt. Die App läuft fehlerfrei, ist einfach zu bedienen und ermöglicht dank der Kamera flexible Perspektiven. Ideal auch für Gruppen und in der Schule.

APP: The Unstoppables 2- Tofu in Gefahr! (Stiftung Cerebral/Marc Widmer/LerNetz AG)

Das sagt die Fachjury: Melissa ist blind, kann aber mit ihrem Gehstock Gegenstände erreichen, die weit oben sind. Mai ist klein und flink, Jan groß und stark, aber langsam. Achim, im Rollstuhl, kann Melissa mitnehmen, braucht jedoch Hilfe bei unebenem Boden. Zusammen sind die vier fast unschlagbar, doch sie brauchen die Unterstützung der Spieler, um Tofu, den Blindenhund, zu finden. Das Spiel fordert dazu auf, sich auf die unterschiedlichen Beeinträchtigungen der selbstbewussten Protagonisten einzulassen und zeigt dabei spielerisch, wie wenig barrierefrei unsere Welt oft ist. Auf unterhaltsame Weise sensibilisiert die App für die Herausforderungen von Menschen mit Behinderungen.

Online: Playing Kafka (Goethe-Institut Tschechien und Charles Games)

Das sagt die Fachjury: Gleich im Vorspann werden die Spielenden in den Roman „Der Prozess“ von Kafka hineingeworfen und landen in der Wohnung von der Hauptfigur Joseph K. Er ist gefangen, und ihm soll von einer mysteriösen Behörde der Prozess gemacht werden. Das Spiel adaptiert drei Werke. Spielerisch wird das Werk Kafkas durch Originalzitate zum Leben erweckt. Die Spielerinnen und Spieler sind aufgefordert, Verstecke zu finden und aktiv in die Erzählung einzugreifen. Die Hauptfigur nimmt die Spielerinnen und Spieler sofort für sich ein und wirkt in ihrer ganzen Trägheit sympathisch. Eine sehr gelungene Umsetzung von Kafkas Werk mit aufforderndem Spielcharakter im Kafka-Jahr 2024.

Programmierkurs: CodeKiste (Roczniewski und Schwede GbR)

Das sagt die Fachjury: Bunte, kindgerechte Pappkarten dienen als Wegweiser in die Welt des Programmierens. Sticker-Karten knüpfen an die Erfahrungswelt von Kindern an, „Meine-Erfolge“-Karten motivieren zum Dranbleiben. Kernstück und Ausgangspunkt für den Einstieg ins Coden sind die Projektkarten mit zunächst kleinen, überschaubaren Übungen. So gelingt der Start in die Programmierung leicht, und die erste eigene App ist bald fertig. Größere Projekte sind in Abschnitte unterteilt, sodass sie Schritt für Schritt wachsen. Sobald die Kinder sich gut zurechtfinden, können sie Figuren, Hintergründe und Geräusche der fertigen App ändern und

alles nach eigenen Ideen umgestalten und weiterentwickeln. Die Grundzüge des Programmierens werden korrekt vermittelt, ohne dass es für Kinder zu schwierig wird.

Little Impacts (Bundesumweltamt/Quantumfrog)

Das sagt die Fachjury: „Little Impacts“ zeigt, wie kleine Veränderungen im Alltag zu einem nachhaltigeren Lebensstil beitragen können. Die textlastige App bietet jungen Menschen realistische Szenarien, wie z. B. Gespräche mit den Eltern am Esstisch, und gibt ihnen Anregungen, wie sie streitbare Themen argumentativ angehen können. Zudem vermittelt sie konkrete Tipps, wie man in unterschiedlichen Alltags- und Lebenssituationen nachhaltig handeln kann. Die App richtet sich an Kinder und Jugendliche, die in ihrem Alltag etwas bewirken möchten und dafür nach Ideen und Unterstützung suchen.

Switch und PC: Rascal's Escape (Frechdachs auf Reisen) (The Good Evil GmbH)

Das sagt die Fachjury: „Rascal's Escape - Frechdachs auf Reisen“ ist ein kooperatives Abenteuerspiel, das Spielende quer durch Europa führt. Im Zentrum stehen ein Eichhörnchen und ein Bär, die den Hinweisen eines Frechdachses folgen, hüpfen und stampfen. Ziel ist es, durch cleveres Kombinieren der Fähigkeiten beider Charaktere die verstreuten Hinweise zu finden. Neben der Schnitzeljagd laden Städte zum Erkunden ein, etwa mit dem Sammeln von Souvenirs, dem Erlernen fremder Sprachen und dem Recyceln von Müll. „Rascal's Escape“ ist empfehlenswert für Spielende, die eine Mischung aus Abenteuer, Rätseln und kooperativem Gameplay schätzen.

JUGENDPREIS BILDUNG

PC: Playing Kafka (Goethe-Institut Tschechien und Charles Games)

Das sagt die Fachjury: „Playing Kafka“ ist eine ästhetisch und künstlerisch hochwertige App, in der drei Werke von Franz Kafka („Der Prozess“, „Brief an den Vater“, „Das Schloss“) behandelt werden. Die App nimmt einen in Kafkas Roman- und Gedankenwelt mit. Sie baut ferner durch interaktive Elemente Brücken in die Gegenwart und öffnet so einen Reflektionsraum für junge Menschen. Die App steht auf Tschechisch, Deutsch und Englisch zur Verfügung, weiterhin werden pädagogische Begleitmaterialien bereitgestellt. Kafkas Werke als Spiel - was für eine grandiose Idee!

PC: Chatnett- Ein Serious Game zur Demokratiebildung im digitalen Raum (Eduversum)

Das sagt die Fachjury: „Chatnett“ ist ein simulierter Gruppenchat, in dem die Spielenden im Austausch mit fiktiven Charakteren verschiedene gesellschaftliche Themen diskutieren. Dabei sind nicht nur Hintergrundwissen, sondern auch eine klare Haltung gefragt. Mutig ist, wer seinen Freunden oder Klassenkameraden im Chat auch einmal mit einer völlig konträren Meinung entgegentritt. Anhand von Vorschlägen können Kinder und Jugendliche im Laufe der Diskussion passende Antworten auswählen und erhalten darauf Reaktionen ihrer Gegenüber. Die App thematisiert aktuelle gesellschaftliche Fragen wie Hate Speech, Klimaschutz, Ableismus, Sexismus und Body Shaming. Sie informiert nicht nur, sondern gibt Kindern und Jugendlichen auch die Möglichkeit, ihre eigene Meinung zu reflektieren und dabei ihre Haltung anderen gegenüber zu bewahren.

PC: Future Talkshow – Turing-Test (SWR planet Schule)

Das sagt die Fachjury: Talkshow-Moderator KI-lian bittet zum Test: Welche Antworten in diesem Spiel stammen von einer Maschine und welche von einem Menschen? Für Fragen nach Hobbies, Berufswünschen und Meinungen rund um Künstliche Intelligenz präsentiert er die Antworten. Die Spieler müssen raten, wer sie gegeben hat. Das Browserspiel präsentiert sich cool und modern. In schicker bunter Kulisse heißt es Schlag auf Schlag zehnmal hintereinander: „Mensch oder ChatBot?“ Spannend: Tiktok-Star Alina Khani ist eine der möglichen

Antwortgeberinnen. Das motiviert, genau hinzuhören und überlegt auszuwählen. Die Antworten einer so vertrauten Influencerin sollte man doch erkennen können, oder?

PC: 2P | Xploria - Lerntool Deutsch (MTO Psychologische Forschung und Beratung)

Das sagt die Fachjury: Rechtschreibung und Grammatik, Wortfamilien und Zeitformen: Was normalerweise langweiliger Lernstoff ist, erfahren Schüler in dieser Lernumgebung von Xploria auf einer spannenden Weltreise. Per Schiff geht es nach Havanna und in die Antarktis und schließlich über Alexandria und Island bis nach Tokio. Je nach Klassenstufe entdecken die Schüler an jedem Reiseziel unterschiedliche Aufgaben und Übungen. Bemerkenswert ist die Gestaltung der Lernwelten: Tolle Grafik, liebevolle Details und eine intuitive Steuerung ergänzen sich zu einer motivierenden Lernumgebung. Immer wieder treffen die Schüler auch auf interessante Personen, in Havanna beispielsweise auf eine junge Kartografin und ihre Eidechse. Die gelungene Rahmenhandlung ist kein Selbstzweck, sondern setzt den Lernstoff gekonnt in Szene.

PC: Paintball - The puzzle game (Debuff Interactive)

Das sagt die Fachjury: Hexe Colorexia hat die drei Charaktere Rot, Blau und Gelb in ihr Verlies gebracht, damit sie dort Farb- und Geometrie-Rätsel lösen. Während die Spielenden sich in „Paintball“ die Bälle zuwerfen, färbt sich der Weg, den der Ball zurücklegt, in der Farbe des werfenden Charakters. Belegt bereits eine andere Farbe den gleichen Weg, mischen sich beide Farben. Colorexia gibt dabei eine geometrische Form vor, bei der die Linien unterschiedlich gefärbt sind, und es liegt nun an den Spieler*innen, dieses Bild nachzustellen. Dafür hat sich Colorexia noch ein paar fiese Regeln einfallen lassen. Die App schult Kinder und Jugendliche hinsichtlich Ästhetik und geometrischer Formen. Sie müssen dabei jederzeit Farben und Formen im Blick haben und die Logiken des Spiels berücksichtigen, was Aufmerksamkeit auf verschiedenen Ebenen erfordert.

PC: Join The comfortzone (Jugendstiftung Baden Württemberg)

Das sagt die Fachjury: Khan lebt in einer Diktatur. Sozialpunkte regeln den Zugang zu Privilegien und ein Agentennetz überwacht die Bevölkerung. Khans Schwester Khira wird nach einem Poetryslam-Auftritt gesucht. Soll Khan seiner Schwester helfen und selbst in Gefahr geraten? In dem dramaturgisch bemerkenswert guten Spiel wird deutlich, was geschieht, wenn eine Diktatur den Alltag bestimmt. Über allem steht die Frage „Wie würdest du dich in einem Unrechtsstaat verhalten?“ Eine sehr gelungene Dystopie im Comicstil und mit exzellenten Sprecher*innen. Immer wieder werden die Spielenden vor schwierige Entscheidungen gestellt und müssen sich für oder gegen geliebte Personen entscheiden. Dieses Angebot eignet sich besonders, um in der Schule die Demokratiebildung zu unterstützen.

App & Kartenset: Schnitzeljägerei (Dennis Westermann)

Das sagt die Fachjury: Eine simple, aber geniale Idee macht das Smartphone zum Spielgerät und bringt Kinder in Bewegung. Ruckzuck ist mit „Schnitzeljägerei“ eine Schnitzeljagd von Codekarte zu Codekarte organisiert und der Spaß kann losgehen. Mit etwas Glück liegt im letzten Versteck sogar eine Belohnung. Mit der „Schnitzeljägerei“ werden Kinder aktiv und gestalten das Spielgeschehen selbst nach ihren Vorstellungen, statt nur passiv dem Geschehen auf dem Bildschirm zu folgen. Ganz nebenbei erweitern sie ihre Medienkompetenz.

App: Little Impact (Quantumfrog)

Das sagt die Fachjury: „Little Impacts“ zeigt, wie kleine Veränderungen im Alltag zu einem nachhaltigeren Lebensstil beitragen können. Die textlastige App bietet jungen Menschen realistische Szenarien, wie z. B. Gespräche mit den Eltern am Esstisch, und gibt ihnen Anregungen, wie sie streitbare Themen argumentativ angehen können. Zudem vermittelt sie

konkrete Tipps, wie man in unterschiedlichen Alltags- und Lebenssituationen nachhaltig handeln kann. Die App richtet sich an Kinder und Jugendliche, die in ihrem Alltag etwas bewirken möchten und dafür nach Ideen und Unterstützung suchen.

PC: Der Dreisatz-Trainer (SWR planet schule)

Das sagt die Fachjury: Durch den „Dreisatz-Trainer“ zieht sich das Thema „Märchen“ und „Was wäre, wenn...“ wie ein roter Faden. Das Design passt zu den beiden Märchen „Schneewittchen“ und „Rapunzel“. Schritt für Schritt wird man durch die Aufgaben geführt, erhält jedoch nur Feedback für richtige Lösungen, falsche Lösungen lassen sich gar nicht erst einloggen. Dafür enthält das Feedback eine ausführliche Erklärung sowie am Ende eine Erläuterung, wie die Aufgabe auch ganz einfach mithilfe einer Gleichung gelöst werden kann. Anschaulich erklärt mit Icons und leichter Schwierigkeitssteigerung, geeignet als weitere Vertiefung ergänzend zum Unterricht.

PC: Fritz - Dein Schachtrainer (ChessBase)

Das sagt die Fachjury: Für Jugendliche ist „Fritz - Dein Schachtrainer“ ein ebenso anspruchsvolles wie unterhaltsames Einsteigerspiel, das gekonnt die Freude am Schachspielen vermittelt.

Kaum ein Spiel fordert junge Menschen so heraus und fördert nebenbei noch die kognitiven Fähigkeiten, die Konzentration und die Geduld. Das Programm bietet die Möglichkeit, gegen Fritz oder andere Menschen online zu spielen, unterstützt durch intelligente Tipps und humorvolle Sprüche. Die Bedienung ist einfach und der Preis erschwinglich. Ein wunderbarer Klassiker für junge Menschen!

ELEKTRONISCHES SPIELZEUG

Easy Elektro – Games (Kosmos)

Das sagt die Fachjury: Genial! Bei diesem hochwertigen Experimentierkasten ist alles stark vereinfacht: Die Teile sind groß und bunt beschriftet und greifen perfekt ineinander. Wie bei einem Puzzle oder Baukasten. Aus der kleinteiligen Fummelei wird so ein großer Spaß. Erste Schaltungen sind ruckzuck aufgebaut, und es ist ein tolles Gefühl, wenn sie endlich funktionieren. Beim Experimentieren und Spielen wird ganz nebenbei ein grundlegendes Verständnis von Elektronik vermittelt und das Interesse am Thema geweckt. Der perfekte Einstieg in eine Welt voll spannender und spannungsgeladener Möglichkeiten – nicht nur für Kinder.

EDURINO - Alex - Die Uhr lernen (Edurino)

Das sagt die Fachjury: Ticken die noch ganz richtig? In diesem Lernspiel haben Chaosmonster die Zeit durcheinandergebracht. Gemeinsam mit dem Pferd Alex sollen die Spielenden nun wieder für Ordnung sorgen. Dabei lernen sie in über 40 Minigames, wie analoge Uhren gelesen werden, welche Zahlen wo auf dem Zifferblatt stehen und welche Uhrzeiten an bestimmte Tagesabläufe gekoppelt sind. All das wird in gewohnt guter Edurino-Qualität präsentiert. Aktiviert werden die App-Inhalte mit Hilfe der mitgelieferten Spielfigur, gesteuert wird mit dem beigelegten Stift. Tolle Mischung aus Haptik und Digitalwelt.

Rubiks Connected X (Spin Mater)

Das sagt die Fachjury: Mehrere Generationen hat der „Rubik's Cube“ bereits in seinen Bann gezogen, manche sind daran verzweifelt. Bei 43.252.003.274.489.856.000 möglichen Kombinationen kann man schon mal den Überblick verlieren. Heutzutage lässt sich der Lösungsweg des Zauberwürfels zwar auf YouTube nachschauen, doch auch das kann ziemlich frustrierend sein. „Rubik's ConnectedX“ schafft Abhilfe. Per Bluetooth wird der Würfel mit einer App verbunden. Die „trackt“ die Bewegungen, zeigt Lösungswege auf und bietet nette Minigames

an. Außerdem gibt es die Option, sich mit anderen „Cubern“ zu messen. Perfekte digitale Erweiterung für den haptischen Puzzlespaß.

My Really Real Puppy (Moose)

Das sagt die Fachjury: Der Wunsch nach einem eigenen Haustier ist gerade bei jüngeren Kindern oft sehr groß. „My Really Real Puppy“ schafft hier keinen ebenbürtigen Ersatz, bietet dafür aber ein kuscheliges, niedliches und interaktives Spielvergnügen, das auch einmal ausgeschaltet und unbeachtet bleiben kann. Der Spielzeug-Hundewelpen hat ein weiches Fell und bewegliche Augenlider, die ihn lebendig wirken lassen. Mit über 60 Geräuschen und Reaktionen reagiert das Stofftier auf Streicheln und Füttern. Der Hund kommt mit einer Transportbox, die sich in ein Hundebett verwandeln lässt, sowie mit Zubehör wie einer Adoptionsurkunde. Erwähnenswert ist, dass auf jedwedes Sammeln und Austauschen von digitalen Daten verzichtet wird.

Boxing Bots (Kosmos)

Das sagt die Fachjury: Der Kosmos-Roboter-Kasten „Boxing Bots“ kommt ausnahmsweise mal ohne Batterien und Werkzeug aus: Die zwei enthaltenen Box-Roboter lassen sich aus zahlreichen Einzelteilen zusammenstecken, gesteuert werden sie ohne Motor oder App. Stattdessen gibt es hydraulische Controller, die ebenfalls selbst montiert werden müssen. Beim Basteln bauen die Kinder nicht nur eine Beziehung zu ihrem Roboter auf, sondern begreifen auch seine Funktion und werden mit Grundzügen der Hydraulik und Mechanik vertraut gemacht. Und dank zweier Bausätze werden mit diesem Baukasten auch zwei Kinder auf einmal beschäftigt und beglückt.

Wobie Box (Wobie)

Das sagt die Fachjury: Die „Wobie Box“ ist eine gelungene, vielleicht sogar die gelungenste Alternative zu allen anderen Streaming-Lautsprechern im Kinderzimmer-Einsatz. Ihre sieben Regenbogentasten lassen sich relativ simpel von den Eltern mit Hörspielen, Musik oder Playlisten von Spotify verknüpfen, sodass das Kind eine breite Auswahl an akustischer Unterhaltung hat, die sich ohne Bildschirm und Hilfe der Eltern einfach durchschalten lässt. Alternativ und für den Offline-Einsatz kann auch eine individuell befüllte SD-Karte eingesteckt werden. Das Schöne: Es fallen keine Zusatzkosten an, die Box funktioniert selbst mit einem kostenlosen Spotify-Konto.

Cookeez Makery Freezy Cakez (Moose)

Das sagt die Fachjury: Das „Cookeez Makery Freezy Cakez“-Set ermöglicht es Spielenden, sich einen interaktiven Freund selbst zu backen bzw. diesen auf wundersame Weise herzustellen. Das Set umfasst alle notwendigen Utensilien zum Anrühren und Backen eines speziellen Kuchens, der in der enthaltenen Kühlschrank-Attrappe zu einer Eistorte wird. Zunächst soll man einen Kuchenteig zusammenrühren. Mit keinen Küchengeräten und einer „Backmischung“ sowie etwas Wasser. Dann packt man den geformten und verzierten Kuchen in den komischen kleinen Kühlschrank. Nach einer Weile kommen komische Geräusche aus dem Kühlschrank, und wenn man ihn öffnet, sitzt darin ein bibberndes Plüsch-Tier bzw. -Törtchen. Erstaunlich!

Airo - Mein interaktiver Roboter (Clementoni)

Das sagt die Fachjury: Mit „Airo - Mein interaktiver Roboter“ gibt es endlich wieder einmal ein Spielzeug aus der Abteilung Robotik. Ist der kleine Kerl zusammengebaut, kann es mit unterschiedlichen Aktivitäten losgehen. Airo reagiert auf Sprachbefehle, kann Gesten erkennen und nachahmen. Möglich macht das die dazugehörige App. Neben vielen Ideen und Spielmöglichkeiten dürfen Kinder den Roboter auch immer weiter trainieren. Langeweile hat hier keine Chance.

KITA: BESTES FAMILIENSPIEL

App: Milus Wörterreise (Limedix GmbH)

Das sagen die Medienpädagog*innen: Das Lernen von Wörtern ist für die Sprachentwicklung

von Kindern wichtig. Deshalb sollte der Wortschatz von Kindern schon früh erweitert werden. Damit dies spielerisch gut gelingt, wurde die App „Milus Wörterreise“ von Expertinn*innen entwickelt. Mit der Figur des Außerirdischen Milus gehen die Kinder auf eine Reise, entdecken die Welt der Begriffe für Dinge aus ihrem Alltag und müssen diese auch selbst nachsprechen. Manche Begriffe sind den Kindern vielleicht unbekannt, aber sie sollen ja auch etwas Neues lernen. Pädagogisch wertvoll!

App & Spielfigur: EDURINO: Alex - Die Uhr lernen (Edurino)

Das sagen die Medienpädagog*innen: Zeit ist ein schwieriges Konzept für Kinder und natürlich auch für Erwachsene. Uhren sollen helfen, die Zeit besser zu verstehen und zu kontrollieren. Dazu muss man sie aber auch lesen können. Alex, das Pferd, hilft den Kindern in dieser App, die Zahlen auf einer Uhr zu erkennen und die Stunden und halben Stunden zu unterscheiden. Zeit spielt auch im Tagesablauf eine Rolle, zum Beispiel beim Zähneputzen. Auf spielerische Weise bringt Alex den Kindern den Ablauf und die Bedeutung der Zeit näher. Eine pädagogisch gelungene und auch grafisch ansprechende Anwendung.

App & Kartenset: Schnitzeljägeri (Dennis Westermann)

Das sagen die Medienpädagog*innen: Wo kann man die Karten am besten verstecken? Das ist die Herausforderung der Schnitzeljagd. Mit der dazugehörigen App müssen einfache Spielkarten mit einem QR-Code in einem Zimmer der Wohnung oder im Garten versteckt werden. Die Kinder, die etwas verstecken, müssen das Versteck mit der Kamera der App so fotografieren, dass es nicht gut zu erkennen ist, aber gute Hinweise gibt. Wird die Karte gefunden, wird sie mit dem QR-Code registriert. Eine interessante Variante der klassischen Schnitzeljagd. Einerseits müssen die Kinder aufpassen, dass sie sich mit dem Foto nicht verraten, andererseits müssen die Suchenden genau hinschauen, um die Verstecke zu erkennen. Das macht beiden Seiten viel Spaß: den Versteckern *und* den Suchenden.

Nintendo Switch: Memory (Markt+Technik)

Das sagen die Medienpädagog*innen: Kinder lieben Memory, weil es ihre Wahrnehmung immer wieder aufs Neue herausfordert. Aber warum Memory an der Spielkonsole spielen, wenn es auch als Kartenspiel erhältlich ist? Bei diesem Memory wird nicht nur der Sehsinn angesprochen, sondern auch der Hörsinn. Denn bei diesem Spiel müssen die Kinder auch Geräusche vergleichen oder Geräusche Dingen zuordnen. Das Ganze ist also sehr anspruchsvoll und herausfordernd, weil man sich gut abstimmen muss. Außerdem können viele Kinder gleichzeitig spielen. Es gibt auch kompliziertere Spielvarianten als bei dem einfachen Kartenspiel. Also eine tolle pädagogische Herausforderung für die Wahrnehmung und das logische Denken der Kinder.