



TOMMI

Deutscher Kindersoftwarepreis 2022



Berlin, 24.10.2022

TOMMI DEUTSCHER KINDERSOFTWAREPREIS:

Die Sieger 2022 stehen fest

Erst war die renommierte [Fachjury](#) dran, jetzt haben 4.170 Mädchen und Jungen beim TOMMI 2022 die besten Games und digitalen Lernangebote getestet und ausgewählt. Ihre kritischen Urteile fällten sie in 56 [Bibliotheken](#) in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Neu in diesem Jahr: Über 30 kleinere Bibliotheken in ländlichen Räumen konnten den TOMMI testen. Der 2022 eingeführte Schnupper-TOMMI ist eine niedrigschwellige Möglichkeit, sich beim Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI zu beteiligen. Benötigt wurden nur Tablets.

Die 21. Verleihung fand am 23.10. im Rahmen von „Team Timster“ im KiKA, auf [kika.de](#) und im KiKA-Player statt.

Hier die ersten Plätze in den folgenden Kategorien. Alle Plätze und Begründungen auf den nächsten Seiten.

- App: Urban Riders (Villa Hirschberg Online)
- Bildung: KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie (Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung)
- Elektronisches Spielzeug: Exost Rhino Wave (Silverlit)
- Jugendpreis (USK 12): LEGO® Star Wars™: Die Skywalker Saga (Warner Bros.)
- Konsole: Kirby und das vergessene Land (Nintendo)
- PC: Zombie Rollerz: Pinball Heroes (Daedalic Entertainment)
- Sonderpreis Kindergarten & Vorschule: Edurino - erstes Lesen & Schreiben (Edurino GmbH)

TOMMI erhöht die Chancengleichheit

Schirmherrin und Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend Lisa Paus: „Der TOMMI fördert die kritische und selbstbestimmte Nutzung von digitalen Spielen. Dass Kinder das letzte Wort haben und über die Preisträgerinnen und Preisträger entscheiden, freut mich besonders. Selbst Kinder, die zu Hause keine Möglichkeit zum Spielen haben, können mitmachen, indem sie die Games in öffentlichen Bibliotheken ausprobieren. In der unübersichtlichen digitalen Welt hilft der Preis, die Angebote und Apps zu finden, die gut gemacht sind und Spaß machen.“

TOMMI wird den UN-Kinderrechten gerecht

„Der TOMMI erfüllt mit der Kinderjury in Bibliotheken mehrere Kinderrechte“, meint TOMMI-Initiator Thomas Feibel. „Das Recht auf Zugang zu Medien, das Recht auf Bildung, das Recht auf Spiel und das Recht auf Beteiligung. Ich freue mich, dass der Schnupper-TOMMI dieses erfolgreiche Partizipationsprojekt auch auf den ländlichen Raum ausdehnt.“

Herausgeber und Partner des Preises

Herausgeber des TOMMI ist das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Partner des Preises sind die Auerbach Stiftung, Biblioplay, BiblioSuisse, Dein Spiegel, der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), Deutschlandfunk Kultur, Familie & Co, die Frankfurter Buchmesse, Gaming ohne Grenzen, KiKA, Partner & Söhne und das ZDF.

Ziele des TOMMI

Der TOMMI fördert die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen und vermittelt den kritischen Umgang mit Computer-, Lern- und Konsolenspielen sowie Apps. Öffentliche Bibliotheken sind dabei ein unverzichtbarer Partner des TOMMI, denn sie verfügen über den Raum, die Technik und das geschulte Personal.

PRESEKONTAKT

FEIBEL.DE Büro für Kindermedien
Thomas Feibel - Jenaerstr. 15-10717 Berlin

DIE SIEGER 2022- Kurzübersicht

Apps

Platz 1	Urban Riders	Villa Hirschberg Online
Platz 2	Willi und die Wunderkröte	Tivola Games
Platz 3	INFLAMMANIA 2 - Fight to Cure - Das Entzündungsspiel	Universitätsklinikum Erlangen, Medizinische Klinik 3 - Rheumatologie und Immunologie

Bildung

Platz 1	App & Web: KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie	Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung
Platz 2	Klim: S21 - Das Spiel zur Klimaanpassung	Gentle Troll Entertainment GmbH / Research Group for Earth Observation (rgeo)
Platz 3	Kreative Apps für die Schule	Fox & Sheep

Elektronisches Spielzeug

Platz 1	Exost Rhino Wave	Silverlit
Platz 2	Osmo Little Genius Starter Kit	Tangible Play Inc. / Osmo
Platz 3	IQ Mini	Smart Games

Jugendpreis (USK 12)

Platz 1	LEGO® Star Wars™: Die Skywalker Saga	Warner Bros.
Platz 2	Horizon Forbidden West	Sony
Platz 3	Endling - Extinction is Forever	Handy Games

Konsole

Platz 1	Kirby und das vergessene Land	Nintendo
Platz 2	Nintendo Switch Sports	Nintendo
Platz 3	Mario Party SUPERSTAR	Nintendo

PC

Platz 1	Zombie Rollerz: Pinball Heroes	Daedalic Entertainment
Platz 2	Die Sims 4 Highschool-Jahre	EA
Platz 3	Jars	Daedalic Entertainment

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

Sieger	Endurino- erstes Lesen & Schreiben	Edurino GmbH
--------	------------------------------------	--------------

BEGRÜNDUNGEN DER KINDER- UND JUGENDJURY

APPS

Platz 1

Urban Riders (Villa Hirschberg Online)

Das sagt die Kinderjury: „Urban Riders“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir als Fahrradkurier bis zur Unendlichkeit fahren und Pakete abholen oder abgeben wollen. Wir überwinden Hindernisse, Staus und Baustellen. Bauen wir einen Unfall, ist die Runde zu Ende. Wir kassieren Punkte oder Zeit und kommen so ins nächste Level. Es gibt viele Überraschungen und Gefahren. Man muss wie in echt aufpassen, wohin man fährt. „Urban Riders“ weckt den Ehrgeiz. Es macht mega Spaß über Wasser zu springen und Pakete einzusammeln. Die Musik hat Power.

Platz 2

Willi und die Wunderkröte (Tivola Games)

Das sagt die Kinderjury: „Willi und die Wunderkröte“ gewinnt beim TOMMI, weil es im Spiel um einen Frosch geht und Amphibien einfach faszinierend sind. Es gibt viele Arten Kröten und es macht Spaß, im Spiel selbst zum Frosch zu werden und dabei so viel über die Welt der Frösche zu erfahren. Es geht auch darum, dass manche Frösche vom

Aussterben bedroht sind. Wir lernen etwas mit der App und lustig ist sie auch. Man springt richtig weit und fängt Fliegen. Wir werden es uns hundertprozentig herunterladen, weil Kröten einfach cool sind.

Platz 3

INFLAMMANIA 2 - Fight to Cure - Das Entzündungsspiel (Universitätsklinikum Erlangen, Medizinische Klinik 3 - Rheumatologie und Immunologie)

Das sagt die Kinderjury: In „INFLAMMANIA 2 - Fight to Cure“ gewinnt beim TOMMI, weil es ein bisschen eklig und trotzdem sehr interessant und es richtig lustig ist. Im Spiel geht es darum, mit viel Strategie Viren vom menschlichen Körper fernzuhalten. Bei den Virenzellen gibt es viele Erklärungen, sodass wir dabei viel über Viren, Bakterien und Abwehrkräfte lernen. Zu zweit macht es erst richtig Spaß gegen die Viren zu kämpfen. Die verschiedenen Level machen das Spiel abwechslungsreich. Die Verbindung aus Action und Wissensvermittlung ist ein absolutes Highlight.

BILDUNG

Platz 1

App & Web: KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie (Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung)

Das sagt die Kinderjury: „KonterBUNT. Einschreiten für Demokratie“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil es interessant, spannend und topaktuell ist. Es geht um Diskriminierung und Hatespeech und was man dagegen tun kann. Wenn uns eine Person etwas Nerviges sagt, wählen wir eine kluge Antwort aus, die diese Person nicht wütend macht. So haben wir richtig gute Argumente kennengelernt, die nicht provokativ sind. Diese Konterantworten helfen uns aber auch bei privaten Diskussionen. Wir sind überrascht, dass wir nach dem Spiel etwas über Politik gelernt haben.

Platz 2

Klim: S21 - Das Spiel zur Klimaanpassung (Gentle Troll Entertainment GmbH / Research Group for Earth Observation (rgeo))

Das sagt die Kinderjury: „Klim: S21 - Das Spiel zur Klimaanpassung“ gewinnt beim TOMMI, weil wir dabei lernen, in wie vielen Bereichen der Klimawandel Probleme für die Menschheit macht. Wir helfen den jeweiligen Bürgermeister*innen bei der Entscheidung mit verschiedenen Taktiken. Dabei sind wir vorausschauend und achten auf öffentliche Meinung, Ökologie und Finanzen. Gerade weil wir so viele Entscheidungen treffen, gibt es auch viele Enden. Das Spiel ist sehr cool, weil es Spaß macht und bildet. Weil es realistisch ist, sollten es auch Erwachsene spielen.

Platz 3

Kreative Apps für die Schule - Bundle (Fox & Sheep)

Das sagt die Kinderjury: „Kreative Apps für die Schule – Bundle“ gewinnt beim TOMMI, weil wir damit unserer Fantasie freien Lauf lassen können. Wir haben mit den einzelnen Apps so viele verschiedene Projekte mit Videos, Bildern und Liedern erstellt, zum Beispiel ein gruseliges Halloweenlied. Es gibt auch Buchstaben, so dass wir auch was schreiben können. Besonders hat uns die einfache Bedienung gefallen, die wir sofort verstanden haben. Gestalten macht einfach Spaß. Wir lernen dabei auch viel und die Ergebnisse sind immer überraschend.

ELEKTRONISCHES SPIELZEUG

Platz 1

Exost Rhino Wave (Silverlit)

Das sagt die Kinderjury: „Exost Rhino Wave“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil es nicht nur ein wahnsinnig tolles Spielzeug ist, sondern auch weil es mit seinen riesigen Rädern und der Federung so cool aussieht. „Exost Rhino Wave“ ist ein ferngesteuertes Fahrzeug, das in alle Richtungen herumfährt. Es hat hinten auch Propeller, kann irre schnell fahren und genauso schnell die Geschwindigkeiten ändern. Wir finden es auch sehr kreativ, weil wir uns dafür verschiedene Hindernisse haben einfallen lassen, auf die wir dann schnell reagieren müssen.

Platz 2

Osmo Little Genius Starter Kit (Tangible Play Inc. / Osmo)

Das sagt die Kinderjury: „Osmo Little Genius Starter Kit“ gewinnt beim TOMMI, weil es eine tolle Mischung aus App und Spielzeug ist. Wir haben dabei etwas gelernt und gleichzeitig sehr viel Spaß gehabt. Die Grafik gefällt uns. Alles ist sehr gut erklärt und kindgerecht. Es ist besonders gut für Erst- und Zweitklässler. Aber auch größeren Kindern macht es Spaß, damit zu spielen. Es gibt eine Vielzahl von bunten Gegenständen, um zum Beispiel Buchstaben zu formen oder einem Kind verschiedene Klamotten anzuziehen. Wir finden super, dass es so viele Spiele gibt.

Platz 3

IQ Mini (Smart Games)

Das sagt die Kinderjury: „IQ Mini“ gewinnt beim TOMMI, weil es zwar klein aussieht, aber trotzdem riesig herausfordert. Wir setzen Stopper und müssen dann die Kugelformen ablegen. Das wird dann immer schwerer. Außerdem gibt es immer nur eine Lösung, und wer nicht weiterkommt, kann sich Hilfe über einen QR-Code holen. Weil „IQ Mini“ ein Superdenkspiel ist, müssen wir viel überlegen und irgendwie ist das richtig gut gegen Stress. Es ist so klein, dass wir es in der Hosentasche mit zu unseren Freunden nehmen können. Wir würden jederzeit wieder damit spielen.

JUGENDPREIS (USK12)

Platz 1

LEGO® Star Wars™: Die Skywalker Saga (Warner Bros.)

Das sagt die Jugendjury: „LEGO® Star Wars™: Die Skywalker Saga“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil es für uns ein spannendes Abenteuer ist, die Star Wars-Episoden nachzuspielen. Die LEGO-Grafik ist überwältigend. Obwohl alles aus LEGO ist, sieht es sehr echt aus. Es gibt darin so unglaublich viele Charaktere aus Filmen, Serien und Comics- da ist für jeden etwas dabei. Wir müssen springen, Schalter betätigen und Gegner abschießen, um das Imperium zu besiegen. Das Kampfsystem ist einfach zu verstehen, aber dennoch komplex. Ganz langer Spielspaß!

Platz 2

Horizon Forbidden West (Sony)

Das sagt die Jugendjury: „Horizon Forbidden West“ gewinnt beim TOMMI, weil das Spiel fantastisch aussieht und die Story voll Bock macht. Es geht um eine Welt mit Open-World-Charakter. Böse Pflanzen breiten sich überall aus und machen die Menschen krank. Überall lauern gefährliche Robotertiere. Wir erkunden mit der Heldin Aloy die riesige Welt und gehen beim Erledigen der Quests zum Beispiel mit Stealth-Attacken sehr strategisch vor. Weil wir ständig unsere Fähigkeiten verbessern, fallen uns dann manche Kämpfe leichter. Einfach grandios.

Platz 3

Endling - Extinction is Forever (Handy Games)

Das sagt die Jugendjury: „Endling - Extinction is Forever“ gewinnt beim TOMMI, weil es in einem Comicstil realistisch zeigt, wie bedroht der Lebensraum für Tiere durch das verantwortungslose Handeln der Menschen ist. In dem Spiel sind wir eine Füchsin, die vor einem Waldbrand flieht und ihre Jungen schützen und ernähren muss. Bei der interaktiven Jagd hat uns das Wittern am besten gefallen. Nachdem ein Welpen entführt wurde, nehmen wir die Suche auf. Die ganze Zeit herrscht eine traurige und düstere Stimmung, die sehr nachdenklich macht. Das Wichtigste ist Überleben.

KONSOLE

Platz 1

Kirby und das vergessene Land (Nintendo)

Das sagt die Kinderjury: „Kirby und das vergessene Land“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil Kirby so unfassbar süß ist, das Spiel gefühlt gar kein Ende hat und weil wir selbst als Profis noch so viel vor uns haben. Die Stimmung des Spiels ist fröhlich, hell, unbeschwert und einfach gut. Es macht riesig Spaß, auf der Suche nach den Hüpfviechern die Gegend zu erkunden. Kirby läuft, fliegt und saugt seine Gegner ein. Dann kann er ihre Superkräfte und Spezialfähigkeiten nutzen. Krass ist das Aufsaugen eines Autos, weil Kirby dann selbst zum Auto wird. Einfach nur episch!

Platz 2

Nintendo Switch Sports (Nintendo)

Das sagt die Kinderjury: „Nintendo Switch Sports“ gewinnt beim TOMMI, weil es einfach das perfekte Partyspiel ist. Unser Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu machen und niemals aufzugeben. Wir haben uns bei dem Game die ganze Zeit mit dem ganzen Körper bewegt und geschwitzt- wie beim echten Sport. Wir können richtig Tennis spielen, beim Fußball echt kicken und beim Volleyball sogar pritschen und baggern. Das spielen wir ja auch privat. Neben der Auswahl der Sportarten, begeistert uns der vor allem der Mehrspielermodus.

Platz 3

Mario Party SUPERSTAR (Nintendo)

Das sagt die Kinderjury: „Mario Party SUPERSTAR“ gewinnt beim TOMMI, weil es das beste Brettspiel auf der ganzen Welt ist. Die Stimmung ist top und die unglaublich vielen Minispiele sind abwechslungsreich und nie langweilig. Wir steuern Autos, können springen und fliegen oder Pizza essen. Jedes Minispiel darf erstmal geübt werden. Die ganze Zeit spielen wir miteinander im Team, aber auch als Einzelkämpfer gegeneinander. Lustig ist, dass wir uns gegenseitig Münzen abjagen. „Mario Party SUPERSTAR“ macht sogar Spaß, wenn man verliert.

PC

Platz 1

Zombie Rollerz: Pinball Heroes (Daedalic Entertainment)

Das sagt die Kinderjury: „Zombie Rollerz: Pinball Heroes“ gewinnt beim TOMMI den 1. Platz, weil wir mit einem riesigen Flipperautomaten ganze Horden von Zombies besiegen. Vor allem geht das auch gut zu zweit. Wir müssen ganz genau mit einer Steinkugel auf die Untoten zielen, da sie sonst unseren Turm erobern. Es ist ein sehr schnelles und im positiven Sinne anstrengendes und hektisches Spiel. Wir finden es supergut designt und sehr abwechslungsreich. Trotz Zombies wirkt das ganze Game fröhlich und überhaupt nicht gruselig. Wir wissen ja, dass es nicht real ist.

Platz 2

Die Sims 4 Highschool-Jahre -Erweiterungspack (EA)

Das sagt die Kinderjury: „Die Sims 4 Highschool-Jahre“ gewinnt beim TOMMI, weil unserer Meinung nach das beste Real-Life-Game ist und wir schon immer die SIMS sehr gerne gespielt haben. Mit diesem Zusatzpack bekommt das bekannte Spielprinzip noch einmal einen neuen Dreh. Highschools kennen wir bisher nur aus dem Fernsehen, aber es macht einfach mega Spaß, sie selbst zu besuchen und alles auszuprobieren. Es war toll Cheerleaderin zu sein oder auf den Abschlussball zu gehen. Vor allem machen die vielen neuen Items wahnsinnig Lust immer weiter und weiter zu spielen.

Platz 3

Jars (Daedalic Entertainment)

Das sagt die Kinderjury: „Jars“ gewinnt beim TOMMI, weil es lustig, spannend und auch ein bisschen gruselig ist. Wir gehen mit Viktor in den Keller und öffnen Einmachgläser. Manchmal sind da creepige Krabbeltiere darin, die wir dann mit unseren „Verbündeten“ besiegen. Es ist schon richtig verrückt, wenn wir mit Hilfe einer Mücke eine gefährliche Spinne zur Strecke bringen. Sehr witzig ist auch der Käfer mit der Kackrolle und auch cool gezeichnet. Wir müssen oft ganz schnell reagieren. Gerade weil es hektisch und ein wenig unvorhersehbar ist, macht „Jars“ so großen Spaß.

BEGRÜNDUNG SONDERPREIS KINDERGARTEN & VORSCHULE

Die Tests für den Sonderpreis Kindergarten & Vorschule wurden vom Medienpädagoge Prof. Dr. Stefan Aufenanger von Uni Mainz mit Kindern in Kindergärten durchgeführt.

Edurino - erstes Lesen & Schreiben (Edurino GmbH)

Das sagen die Medienpädagog*innen: „Toll, mit einem Stift das Tablet bedienen zu können! Und dann noch der kleine Fuchs, den man einfach auf das Tablet stellt und schon kann das Lernen beginnen. Die Kita-Kinder sind am Anfang etwas skeptisch: Was das denn soll und wie sie damit spielen können. Dann aber entdecken sie schnell, dass sie mit Edurino sogar lernen können. Besonders macht ihnen das Reimen Spaß und sie kommentieren sehr stolz ihr Ergebnis: „Reimen kann ich gut!“. Sie wiederholen auch gerne eine Aufgabe, da ihnen das Lernen damit großen Spaß macht. Auch wenn heutigen Kindern nicht alle Begriffe aus den Lernspielen geläufig sind. Edurino bietet gerade für Vorschulkinder erste Möglichkeiten, sich mit ihrer Sprache auseinanderzusetzen. Sie sind von der guten Verbindung von Spielen und Lernen begeistert.