

Diese Games sind ausgezeichnet

Spielen ohne Gewalt und Reue – das sind die Gewinner des Kindersoftwarepreises 2008

VON STEFAN GOHLISCH

Video- und Computerspiele sind aus dem Leben vieler Kinder und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Eltern sehen das oft mit Besorgnis; schließlich standen Games lange im Ruf der Jugendverderbung. Ein Maßstab, was man Kinder bedenkenlos spielen lassen kann, ist der Kindersoftwarepreis „Tommi“. Vergangene Woche, auf der Frankfurter Buchmesse, wurden die diesjährigen Preisträger ausgezeichnet.

Konsolenspiele

■ **Platz 1:** Rasen über Fantasie-Strecken mit Figuren aus Nintendos kunterbuntem Super-Mario-Universum, wobei schon mal Bananen fliegen, und das mit bis zu drei Freunden – das ist das Erfolgsrezept der „Mario Kart“-Reihe, deren Wii-Ausgabe (ohne Altersbeschränkung) nun ausgezeichnet wurde. „Eines der herausragendsten Rennspiele, das wir jemals gespielt haben“, urteilte die Kinderjury.

■ **Platz 2:** Filme in Lego-Optik – das Rezept funktionierte schon bei „Lego Star Wars“. Auch „Lego Indiana Jones“ (Activision, ab sechs Jahren, für Playstation 2 und Xbox 360) ist ein Renner. Es vollzieht die ersten drei Filme um den abenteuerlichen Archäologen mit der Peit-

sche nach, sieht in seiner Klötzchen-Grafik sehr knuffig aus und enthält wenig Gewalt und viel Humor. Die Kinderjury meinte: „Wir haben uns oft kaputtgelacht.“

■ **Platz 3:** „Wii Fit“ (Nintendo, ohne Altersbeschränkung), ein Fitnesstrainer mit Konsolenunterstützung, wurde eigentlich für junge Frauen konzipiert, machte aber auch den Kindern viel Spaß. Der Clou: Gymnastik-Übungen und Minispiele wie Ski-Abfahrtslauf werden über das „Balance-Board“ gesteuert, das die Gewichtsverlagerungen des Spielers registriert. Die Kinder urteilten: „Es ist wie Sport, den wir zu Hause machen können.“

Computerspiele

■ **Platz 1:** Bayern, Schotten und Ägypter im Wettstreit – darum geht es bei „Die Siedler: Aufbruch der Kulturen“ (Ubisoft, ohne Altersbeschränkung). Es handelt sich bei dem Spiel wie bei seinen populären Serienvorgängern um eine sogenannte Aufbausimulation, um ein friedvolles Strategiespiel. Fragen der Ernährung seiner virtuellen Siedler muss man genauso im Blick haben wie Städtebau und Fortschritt. Die Kinder meinten: „Es macht komischerweise Spaß, Verantwortung zu haben.“

■ **Platz 2:** Das muss man erst einmal schaffen: Mathe-

matik in ein spannendes Abenteuer zu integrieren. In „2stein – das Geheimnis des roten Drachen“ (Brainmonster, ab sechs Jahren) bekämpfen die Kinder einen bösen Magier, indem sie Rechenaufgaben lösen. Es gebe nichts Schöneres, fand die Jury, als „zusammen mit seinen Freunden Rätsel zu lösen“.

■ **Platz 3:** Ein Dauerbrenner bei der „Tommi“-Vergabe ist die Lebenssimulation „Die Sims“. Nun wurde auch der Ableger „Inselgeschichten“ (Electronic Arts, ohne Altersbeschränkung) ausgezeichnet. Die virtuellen Menschen verschlägt es in eine Robinsonade, bei der es noch mehr als sonst um die sozialen Beziehungen der Figuren geht. „Würden wir es noch einmal spielen?“, fragten die Juroren in ihrer Begründung. Antwort: „Ja, ja, ja! Denn es wird nie langweilig und macht ganz lange Spaß.“

Sonderpreis

■ Die bei der „Tommi“-Kür beteiligten Medienpädagogen vergaben in diesem Jahr auch den „Sonderpreis Kindergarten & Vorschule“. Er geht an „Doras Reparaturabenteuer“ für V-Techs „Smile Pocket“-Konsole. Hier werden Drei- bis Sechsjährige spielerisch auf die Schule vorbereitet. Das bietet „Kindern im Vorschulalter einen hohen Spielspaß“.

Wie wird die Auswahl getroffen?

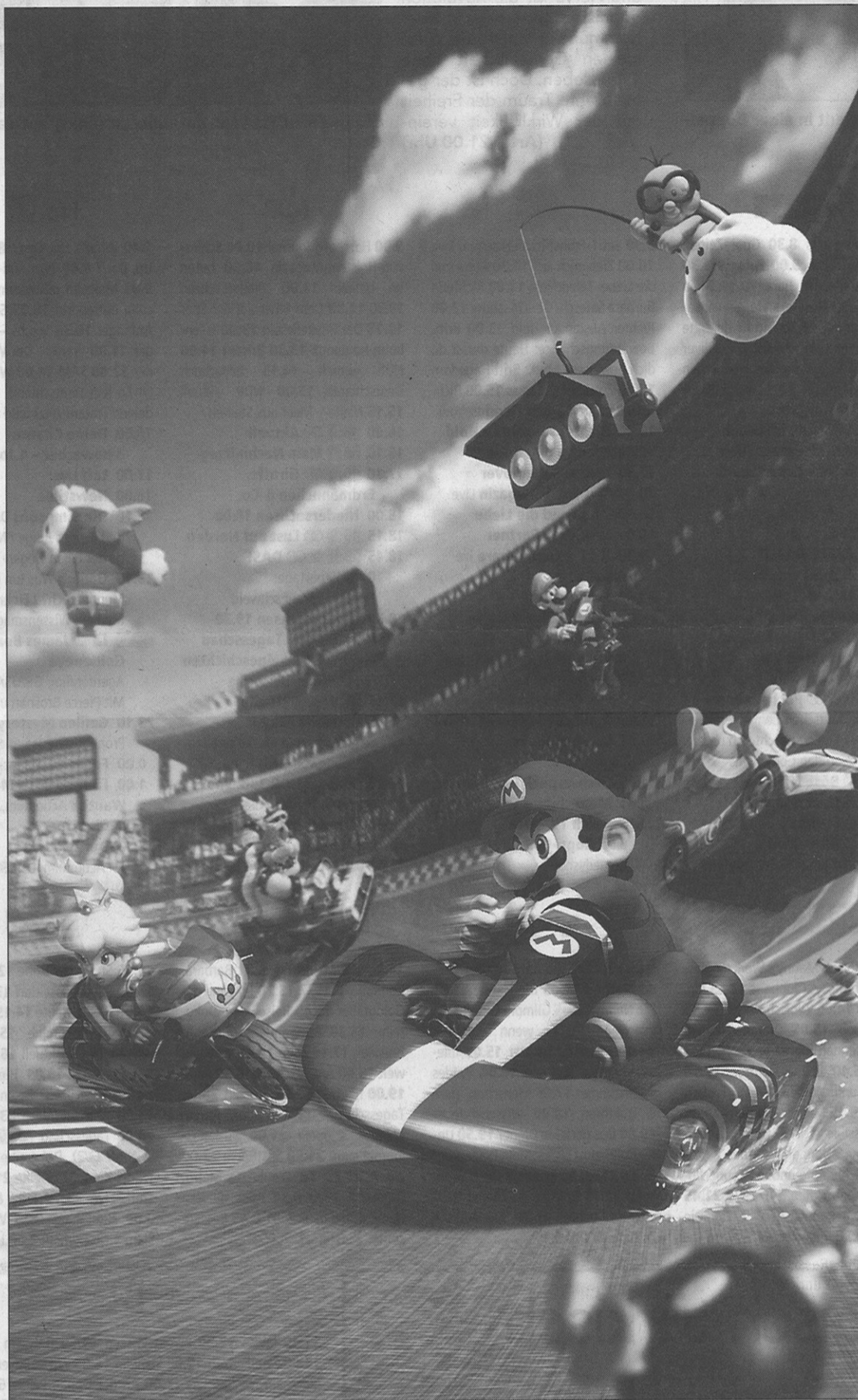
Tommi“, der Kindersoftwarepreis, wurde von dem renommierten Medien-Journalisten Thomas Feibel initiiert und wird von seinem Büro und der Zeitschrift „spielen und lernen“ ausgerufen. Partner in diesem Jahr sind die Stiftung Lesen, ZDF tivi und der Deutsche Bibliotheksverband.

Stets trifft eine Fachjury aus Journalisten und Medienpädagogen eine Vorauswahl. In diesem Jahr suchte sie aus 80 Einreichungen 23 nominierte Spiele heraus. Die letzte



Entscheidung über die Vergabe treffen aber die Kinder selbst. Eine Neuheit 2008: Getestet wurde in zwölf Großstadtbibliotheken; mit 912 Kindern waren bei der Auswahl so viele Junior-Juroren dabei wie nie zuvor. Empfehlungen und zahlreiche Besprechungen aktueller Titel durch Feibels Büro für Kindermedien findet man auch im Internet, unter:

 www.kindersoftwarepreis.de



RASANTER SPASS: „Mario Kart Wii“ wurde im Rahmen der Vergabe des „Tommi“, des Kindersoftwarepreises 2008, als bestes Konsolenspiel ausgezeichnet.