



(v. l.) Markolf Heimann und Axel Ruske (beide Braingame) mit Nicole Schostak (Anzeigenleiterin „Eltern“) und dem Kinderpreis „Weiße GIGA-Maus“

Fotos (3): „Eltern family“



Lewicki und Schostak mit allen Preisträgern



Arne Mundelius (Sony) und Nicole Schostak

Sprachreise Version 12“, bei dem ein Live-Unterricht im Internet möglich ist. Auch beim Münchner Publisher United Soft Media (USM) war die Teilnahme am Hörbuchstand ein voller Erfolg: „Neben der Intensivierung unserer bereits bestehenden Kontakte ist es uns gelungen, auch viele neue Kontakte im Vertriebs- und Lizenzgeschäft zu knüpfen“, sagt Pressechefin Nora Hieronymus. Braingame-Geschäftsführer Axel Ruske zog eine sehr positive Bilanz für sein Unternehmen: „Die Resonanz auf unsere Ideen, wie wir in Zukunft Wissensinhalte auf mobile Plattformen bringen werden, war hervorragend.“ Mit

den Partnern Klett und Pons sei man auf einem sehr erfolgreichen Weg, junge Menschen in und nach der Schule spielend beim Lernen zu unterstützen, so Ruske. Für Klett-Vertriebschef Jörg Lasar war das starke Besucherinteresse an den elektronischen Produkten von Klett überwältigend. Die Stuttgarter hatten mit der lehrwerksbegleitenden Software sowie der Lektüriereihe „Pons“ genügend Hörstoff für mp3-Player anzubieten.

Als einen starken Trend haben die Edutainmentpublisher die Digitalisierung im Buchhandel ausgemacht. Braingame-Chef Ruske hofft auf einen Trendwechsel im deutschen Buchhandel hin zu einem entsprechenden Angebot, denn „gerade im Bereich der innovativ-educativen Software ist das derzeit fehlende Angebot ein echtes Problem für die Konsumenten“. Bei dp setzt man sich mit dem Thema E-Book und mobiles Lernen intensiv auseinander, übt sich aber noch in Geduld, so Lackner, denn „leider sind sowohl Sound als auch die Grafik unserer Software bislang noch nicht in das E-Book implementierbar“. USM sieht sich durch die Buchmesse mit seinem Weg der stärkeren Konzentration auf den PC-Games-Bereich bestätigt. Im nächsten Jahr planen die Münchner mit der Umsetzung ihrer Lizenzen auf NDS und Wii einen weiteren Ausbau.

Christiane Rüdell



Moderator Kim Adler (l.) und Prof. Stefan Aufenanger (Siftung Lesen)

TOMMI-Welle

Frankfurt (cr) – „Und jetzt die TOMMI-Welle für den Gewinner.“ Moderator Kim Adler motivierte mit diesem Aufruf selbst den müdesten Messebesucher bei der Verleihung des Kindersoftwarepreises TOMMI. Mehr als 900 Kinder beteiligten sich in diesem Jahr als Juroren dieses Preises. Die enorme Beteiligung beim Testen der Software wurde möglich durch eine Kooperation der TOMMI-Initiatoren, des Büros für Kindermedien, FEI-BEL.DE, und der Zeitschrift „spielen und lernen“ mit dem Deutschen Bibliotheksverband, der in zahlreichen Bibliotheken Computer, Nintendo DS, PlayStation2, PSP, Wiis oder Xbox 360 zum Testen aufstellen ließ. Die Hardware wurde von den Herstellern kostenfrei zur Verfügung gestellt. Und hier nun die Preisträger:

Kategorie „Computerspiele“

1. Platz: „Die Siedler: Aufbruch der Kulturen“ (Ubisoft)
2. Platz: „2Weistein – Das Geheimnis des roten Drachen“ (Brainmonster)
3. Platz: „Die Sims – Inselgeschichten“ (Electronic Arts)

Kategorie „Konsolenspiele“

1. Platz: Wii: Mario Kart (Nintendo)
2. Platz: PS2 & Xbox360: Lego Indiana Jones (Activision)
3. Platz: Wii Fit (Nintendo)

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

„V.Smile Pocket: Doras Reparaturabenteuer“ (Vtech)



Die TOMMI-Preisträger