



Testspiel: In der Stadtbibliothek in Sachsenhausen testen Schüler Computerspiele.

Foto Wolfgang Eilmes

# Die Kinderjury entscheidet

Auf der Buchmesse gibt es nicht nur Bücher, sondern auch elektronische Angebote. Die besten werden mit einem „Tommi“ prämiert. Frankfurter Schüler haben sie getestet.

**M**iriam beobachtet gespannt, wie der kleine Roboter in einer großen Acht um ihre Füße fährt. Er balanciert sein Gewicht auf zwei Rädern und fällt erst um, als er gegen ihren Fuß prallt. Ein Stück weiter steht Anastasia mit einem Tabletcomputer in der Hand. Sie lenkt den Roboter mit Hilfe einer App.

Die beiden elf und zwölf Jahre alten Mädchen spielen heute nicht nur zum Vergnügen. Mit ihrer Klasse, der 6a der Deutschherrenschule, sind offizielle Tester für den „Tommi“, den Deutschen Kindersoftwarepreis, eine Art Oscar der Kinderangebote für elektronische Medien. Der Preis in Gestalt eines lustigen Hündchens wird jedes Jahr von einem Verlag für Familienzeitschriften und dem Büro für Kindermedien Feibel.de vergeben. Ausgezeichnet werden Apps, Computerspiele, Konsolenspiele und elektroni-



ches Spielzeug. Getestet wird in zwei Stufen. Zuerst sucht eine Fachjury aus erwachsenen Experten die besten Angebote des Jahres aus. Die Entscheidung über die Gewinner haben aber die Kinderjury, die in ganz Deutschland die Spiele in Stadtbüchereien oder Schulbibliotheken testen und dazu Bewertungsbögen abgeben.

Nada ist zwölf Jahre alt und probiert das Simulationsspiel „Die Sims4 – An die Arbeit“ aus. Sie erstellt eine Spielfigur mit grüner Punkfrisur und zerrissener roten Karohose. „Ich weiß noch nicht, wie es funktioniert, ich spiele es zum ersten Mal“, erklärt Nada. Später bewertet sie es in einem Fragebogen. „Man bewertet nach der Grafik, ob man das Spiel verstanden hat, und den Spielspaß“, sagt Melanie. Außerdem beurteilen die Kinder die Steuerung, also wie einfach man das Spiel bedienen konnte. Die elfjährige Melanie interessiert sich sehr für Biologie und un-

tersucht Moos mit einem Mikroskop, das man mit der Kamera vom Handy verbindet. Nur noch scharf stellen, und schon sieht man die Vergrößerung auf dem Handybildschirm. Besonders gefällt ihr, dass sie mit einem Fingertippen das Bild im Handy speichern kann.

„Besonders beliebt sind bei den Kindern vor allem die PC- und Konsolenspiele“, sagt Viola Baader vom Frankfurter Bibliothekszentrum in Sachsenhausen. Hier werden die Spiele für den „Tommi“ in einem separaten Raum getestet. In der einen Ecke geht es etwas ruhiger zu, weil die Kinder sich auf ihre Spiele und Projekte konzentrieren. In einer anderen Ecke ist es laut. Da sitzen Kinder um eine Autorennstrecke und feuern ihre Flitzer lautstark an, oder sie bestreiten mit der Konsole WiiU eine abenteuerliche Reise mit Dinosauriern in Strick-Optik. Den Spielern ist der Dino bestens bekannt als Super Marios Weggefährte „Yoshi“. In „Yoshis Woolly World“ manövrieren die Kinder zu zweit die knuddeligen Saurier durch eine kunterbunte Welt voller zuckersüßer Gefahren und sammeln dabei hier und da Münzen ein.

Als Belohnung fürs Testen durften die Schüler der Deutschherrenschule gestern auf der Frankfurter Buchmesse bei der Verleihung der „Tommi 2015“ dabei sein. Die zwölfjährige Sevi freute sich schon ganz besonders darauf: „Wir dürfen die Spiele einzeln vorstellen“. Sie war sich sicher, dass Sims4, das ihr besonders gut gefallen hat, gewinnen würde – und sie hat recht behalten. Die anderen Tester in 24 weiteren Bibliotheken in ganz Deutschland waren genauso begeistert wie Sevi und haben „Sim4“ gewählt. *ayoe.*

## Die Sieger

### KONSOLE

- Platz 1 WiiU: Yoshis Woolly World (Nintendo)
- Platz 2 WiiU, Xbox 360: Skylanders Trap Team (Activision)
- Platz 3 WiiU: SPLATOON (Nintendo)

### PC

- Platz 1 PC & Mac: SIMS4 – An die Arbeit (Electronic Arts)
- Platz 2 PC: Fifa 15 (Electronic Arts)
- Platz 3 PC: Die 3 ??? Kids: Jagd auf das Phantom (USM)

### ELEKTRONISCHES SPIELZEUG

- Platz 1 Roboter mit App: MIP (Jazwares) / iOS, Android
- Platz 2 Rennspiel mit App: Anki Overdrive (Anki) / iOS, Android
- Platz 3 Tablet: Kurio Smart Kindertablet (KD Germany)

### APP

- Platz 1 Pony Style Box (Fox & Sheep) / iOS, Android
- Platz 2 The Unstoppables (LerNetz / Cerebral- Stiftung für das cerebral gelähmte Kind) / iOS, Android
- Platz 3 Die MausApp (WDR) / iOS, Android

Die Messe mit   
Kreativ

Mia Lifestyle