

Thomas Feibel

APPgespielt

Empfehlenswerte Apps für die Kinderbibliothek / Neue BuB-Serie

Das Angebot an Apps für Kinder ist unübersichtlich und groß. Mindestens genauso groß ist die Spannbreite bei der Qualität. Hier die richtige Auswahl für die Bibliothek zu treffen, ist nicht einfach. Aus diesem Grund stellt der Kindermedien-Experte Thomas Feibel in einer neuen, exklusiven Serie für BuB besonders gelungene und in Bibliotheken gut einsetzbare Apps vor. Dabei geht Feibel sowohl auf die pädagogischen als auch technischen Aspekte der Neuheiten ein. Im vorliegenden BuB-Schwerpunkt zum Thema »Bibliotheks-Apps« starten wir mit der ersten Folge, die weiteren werden in unregelmäßigen Abständen – je nachdem, was sich auf dem Markt tut – in BuB erscheinen.

Apps – ein paar kritische Worte vorweg

Seit einigen Monaten präsentiert Apple seine App-Neuheiten im schicken redaktionellen Gewand. Sieht zwar gut aus, aber hierbei handelt es sich ausschließlich um aufgebrezelte Produktempfehlungen, denen keine erkennbaren Kriterien zugrunde liegen. Auch nach kritischen Worten suchen wir darin vergeblich. Selbst der neue Look kann nicht wirklich darüber hinwegtäuschen, wie unübersichtlich das App-Angebot insgesamt doch bleibt. Auch bei Google bleibt ein guter Überblick über das App-Angebot reines Wunschdenken. Genau das macht die Auswahl oft so schwierig, auch wenn durch die niedrigen Preise der Apps das Kaufrisiko überschaubar bleibt.

Ja, es gibt tolle, inspirierende und exzellente Apps – wir müssen sie nur finden. Und noch ein Problem: Apps sind sehr unbeständig. Manche Apps verändern sich nach einem Update des Herstellers ungefragt: Plötzlich fehlen bewährte Funktionen, neue unnütze Features kommen hinzu und sorgen für Unmut. Oder manche Apps starten gar nicht mehr, weil Publisher kein Geld mehr für die Anpassungen ausgeben wollen, die immer dann fällig werden, wenn die Betriebssysteme aktualisiert werden. Vielleicht hat auch aus diesem Grund die Dichte an guten und originellen Apps abgenommen, weil bei den Verkaufspreisen von ein bis zwei Euro viele Hersteller bisher eher draufgezahlt haben. Auch darum gibt es immer weniger deutsche Entwicklungen.

Im Folgenden finden Sie zehn Highlights für die Kinderbibliothek und einen Tipp.

Zum Zeichnen: Paper

»Paper« ist ein Klassiker unter den Zeichen- und Illustrationsprogrammen. Die Handhabung ist intuitiv und kinderleicht begreifbar. Zunächst legen die Zeichner für die unterschiedlichen Projekte eigene Mappen an. Danach



Foto: Fifty Three

öffnet sich eine Palette mit den üblichen Funktionen wie Füllfeder, Bleistift, Fineliner, Edding und einem Pinsel. Neben einer stattlichen Anzahl an Farben dürfen auch eigene Farbnuancen gemischt werden. Die Farbrolle füllt relativ präzise größere Flächen. Und mit dem Lineal gelingen gerade Linien und geometrische Formen. Der Zurück-Pfeil korrigiert falschen Striche und Flächen Schritt für Schritt. Einen Radierer gibt es auch.

»Paper« ist kostenlos. Viele der Funktionen können einfach ausprobiert werden, nur wer etwa Elemente ausschneiden und einsetzen möchte, zahlt dann für ein Halbjahres-Abo knapp sieben Euro. Mit dem »Pencil« (siehe Infokasten rechts) von Apple zeigt die App allerdings erst, was sie richtig kann. Kinder malen damit digitale Bilder, schreiben Texte in ihrer Handschrift oder fertigen damit eigene Comics an. Mit dem Finger oder sonst üblichen Stiften gelingt das nicht so gut.

Fazit: Exzellentes und kostenloses Malprogramm. Leider nur mit »Pencil« richtig gut.

Fifty Three; App für iOS; kostenlos; ab 5 Jahren

Augmented Reality: WuWu

Bilderbücher gibt es wie Sand am Meer, auch in den App-stores. Die App mit dem merkwürdigen Namen »WuWu« ist schon ein wenig älter und hat bereits viele internationale Preise abgeräumt. Kein Wunder, denn die dänischen Macher haben sich für diese App eine ganz besondere Technologie ausgedacht: Augmented Reality- und das bereits für Mädchen und Jungen im Kindergartenalter.

Zunächst wird eine Geschichte über seltsame Wunderwesen vorgelesen, die sich vor der Winterkälte in das wärmende Innere eines Hauses retten wollen. Dazu werden die Kinder gebeten, das Tablet hochkant zu halten, um dann auf dem Display



Foto: Step in Books

ein handgezeichnetes Wohnzimmer zu erblicken. Sobald sie sich dann mit dem Tablet um sich selbst drehen, drehen sie sich gleichzeitig in diesem illustrierten Wohnzimmer um. Spätestens, wenn es in der App klopft, ahnen wir, dass hier etwas Neues geschieht. Nur woher kommt das Pochen? Nach ein paar kurzen Drehungen finden Kinder eine Tür, die allerdings verschlossen ist. Wo könnte in dem virtuellen

Zimmer ein Schlüssel sein? Erst dann dürfen die Helden herein. »WuWu« ist eine so wunderbare Mischung aus Poesie im Sinne Maurice Sendaks (»Wo die wilden Kerle wohnen«) und einem wirklich modernen, interaktiven Konzept. Eine der besten Bilderbuch-Apps.

Fazit: Das etwas andere digitale Bilderbuch. Eignet sich gut zum Entdecken und Entdecken lassen.

Step in Books; App für iOS (ca. 7 Euro¹), Android (ca. 3,20 Euro); Alter: ab 4 Jahren

Partizipation: #stadtsache

Stadtplaner mögen ja viele Aspekte im Blick haben, Kinder zählen aber gewiss nicht dazu. Genau das will die Autorin Anke M. Leitzgen ändern. Darum hat sie das Buch »Jetzt entdecke ich meine Stadt« geschrieben. Darin liefert sie viele originelle Tipps und Aufträge an Kinder und Schulklassen, um sich genauer in ihrer jeweiligen Stadt umzusehen.



Foto: Anke M. Leitzgen

Dazu gibt es noch die weitaus aufwendigere App »#stadtsache«. Aufgabe der Kinder ist es unter anderem, mit einem veränderten Blick auf ihre Stadt zu sehen. Wo sind Bruchbuden und Ruinen, wo Edelvillen und Wolkenkratzer. Oder es werden mit der App Dinge wie Türen, Garagentore und Fenster fotografiert, die an ein Gebiss oder ein Gesicht erinnern. Die Ergebnisse halten sie in einer integrierten Landkarte fest. So können auch andere Kinder diese Orte finden. Im Grunde ist »#stadtsache« eine hochpolitische und stark verspielte App, die wie eine intellektuelle Fortführung der Schnitzeljagd-App »Actionbound« wirkt. Zusammen mit der Bibliothek dürfen Kinder ihre Stadt neu entdecken. Mit dem Buch und der App lässt sich auch gut mit Schulklassen arbeiten. Die Autorin steht für Workshops, Lesungen und Diskussionen zur Verfügung. Mehr Infos unter: www.stadtsache.de.

Fazit: Politisch, kreativ und spannend.

Anke M. Leitzgen; App für iOS und Android; kostenlos; ab 9 Jahren

Adventure: Nelly Cootalot

»Nelly Cootalot« erschien zunächst vor etwa zwei Jahren als Computerspiel für Mac und PC und ist nun auch als App erhältlich. Nelly Cootalot ist ein Piratenmädchen mit großer Klappe, das auf einem Schiff die Post sortiert. Nicht gerade eine Aufgabe, von der eine Seeräuberin mit großem Tatendrang träumt. Als ihr ein Geist erscheint, erkennt sie ihre wahre Bestimmung: Sie muss die Seefahrer-Welt vor dem bösen Baron Breitbart (sic!) retten.

¹ Preise in den Appstores ändern sich ständig.

Fortan führt sie skurrile Gespräche, versucht an Informationen zu gelangen, hilft traurigen Gestalten, probiert eine Menge Fantasie-Drinks aus und muss als Junge verkleidet an Bord eines anderen Schiffes gelangen. Auf allen ihren Wegen lohnt es sich, alles im Spiel einzusammeln und mitzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Unverhofft lassen sich die meisten Dinge zum eigenen Vorteil kombinieren oder einsetzen. »Nelly Cootalot« ist dazu noch sehr, sehr witzig und wurde mit hervorragenden, deutschen Sprechern vertont.

Fazit: Witziges, aber kniffliges Adventure.

Application Systems Heidelberg; iOS, Android; ca. 3 Euro; ab ca. 10 Jahren

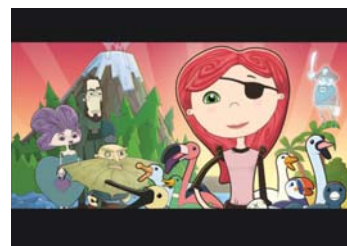


Foto: Application Systems Heidelberg

Lernen: Lazuli

»Lazuli« ist kein klassisch-kaltes Lernprogramm mit Tutor und Tabellen, sondern eine mit großem Aufwand animierte App, die Kinder spielerisch in Sachen Konzentration, Gedächtnis und Mathematik herausfordert. Der Protagonist ist der süße blaue Lazuli-Hund, der fröhlich in seinem Garten herumspringt. Lazuli gibt es in mehreren Einzel-Apps für Kinder vom Vorschulalter



Foto: Funline Media

Was kann der Pencil von Apple?

Der Pencil ist der Stift von Apple. Alle anderen Stifte für Tablets kommen nur mit einem dicken, runden Gummiknubbel als Spitze daher. Richtig arbeiten lässt sich damit nicht: zu grob, zu ungenau. Mit dem weißen, schlanken Pencil und seiner feinen Spitze kann jeder detailliert schreiben, scribbeln, zeichnen und sogar illustrieren. Sobald er ins iPad gesteckt wird, ist er in wenigen Minuten vollständig aufgeladen.

Bislang funktionierte der rund 100 Euro teure Stift nur mit dem ebenfalls teuren iPad Pro. Doch das ändert sich gerade: Apple hat jetzt ein preisgünstigeres iPad angekündigt, das auch mit dem Pencil funktionieren soll. Hier werden Schulen als neuer Markt fokussiert. Vielleicht gibt es dann endlich mal eine App, mit denen Kinder das handschriftliche Schreiben üben können. Apps zu Kalligrafie und Ausmalbilder gibt es schon.

bis zur 2. Klasse. Jede Aufgabe kann in drei Schwierigkeitsgraden bewältigt werden. So dürfen lernschwächere Kinder auf einer einfachen Ebene starten und sich dann steigern.

Witzig: Alle Mini-Aufgaben stecken in einem gigantischen Knochen als Auswahlfeld. Werden alle diese Herausforderungen abgearbeitet, bekommt Lazuli den Knochen zum Abknabern. Es wird gezählt, gerechnet, geschätzt, gemerkt und gelacht. Jedes Minispiel ist dabei mit einer unglaublichen Detailliebe und viel Einfallsreichtum umgesetzt worden. Das hat es bei deutschen Produktionen schon lange nicht mehr gegeben.

Fazit: Originell und künstlerisch.

Funline Media; App für iOS; je ca. 5 Euro, ab 5 Jahren

Wimmelbild: Hidden Figures

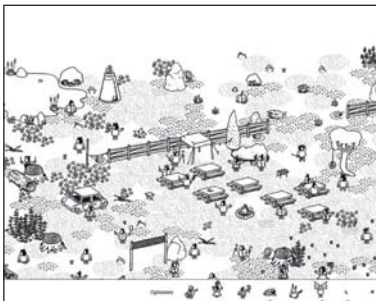


Foto: Adriaan de Jongh

Diese App bringt mal frischen Wind in das an sich recht ausgelutschte Genre des Wimmelbildspiels. »Hidden Figures« dürfte dabei Kinder, Jugendliche, aber auch Erwachsene hinreichend auf Trab halten. Wie immer geht es darum, gesuchte Dinge zu finden.

Doch die Illustrationswelt dieser niederländischen App ist äußerst ziseliert, nur schwarz-weiß gehalten und mit Absicht ganz besonders unübersichtlich.

Dummerweise sehen sich alle Personen im Spiel auch noch verblüffend ähnlich und unterscheiden sich nur marginal durch den Gegenstand, den sie gerade mit sich führen. Alles lebt, pulsiert und bewegt sich unentwegt. Manche Figuren verstecken sich zudem. Es muss also wirklich sehr genau hingesehen werden. Das zu untersuchende Szenario fällt natürlich deutlich größer als der Bildschirm aus, weshalb stetes Hin- und Herschieben unerlässlich bleibt. Dafür kann jeder Winkel auch näher herangezoomt werden.

Fazit: Schwer, aber gut.

Adriaan de Jongh; App für iOS; ca. 4 Euro; ab 6 Jahren

iPad oder Android-Tablet?

Diese klassische Frage wird meistens durch den Etat beantwortet. Auch wenn es demnächst günstigere Modelle geben wird, sind iPads kein Schnäppchen. Sie haben gegenüber Android-Tablets aber auch entscheidende Vorteile. Es gibt immer noch tolle Apps, die nur auf iOS laufen und zu denen es nur selten eine überzeugende Android-Alternative gibt. Und nach wie vor laufen nicht alle Android-Apps auf allen Android-Geräten. Das ist manchmal umständlich, mühsam und zuweilen frustrierend.



Foto: Museum für Naturkunde

Natur: Naturblick – Stadtnatur entdecken

Wer in Berlin und Umgebung im Wald auf ein Rudel Schüler trifft, die allesamt auf ihr Handy starren, muss nicht zwingend schockiert sein. Vielleicht benutzen sie gerade die App »Naturblick«, die zwei wunderbare Dinge zusammenbringt: einerseits den Gang in die Natur und andererseits ein bildendes, digitales Flora- und Fauna-Bestimmungsprogramm. Das klingt nicht nur gut, sondern funktioniert auch noch wunderbar.

Mit der App werden Reptilien, Amphibien, Säugetiere, Vögel und Tagfalter bestimmt. Zu den Pflanzen gehören Bäume, Sträucher und Wildblumen. Die App stellt dabei Fragen, die nach dem Ausschlusskriterium arbeiten. Hat das Tier einen Schwanz oder hat es keinen Schwanz? Am Ende wissen Kinder, was für einen Frosch oder Baum sie gerade unter die Lupe nehmen. Das Highlight jedoch ist die Vogelstimmen-Erkennung, die beim Test recht überzeugend funktionierte. Auch wenn die App nur für Berlin und Brandenburg entwickelt wurde, so kann sie dennoch in ganz Deutschland ausprobiert werden. Da die App kein Geld kostet, gibt es auch nichts zu verlieren.

Fazit: »Naturblick« ist eine wirklich erhellende App an der frischen Luft.

Museum für Naturkunde; App für iOS und Android; kostenlos; ab 8 Jahren

Sternatlas: Star Walk Kids

Das Universum bleibt für Kinder und Jugendliche ein spannendes Thema. In dieser sehr verspielten App vertrauen sie sich einer Kuh an, die seit ihrer Entführung durch Außerirdische besonders gut mit der Planetenwelt vertraut zu sein scheint.

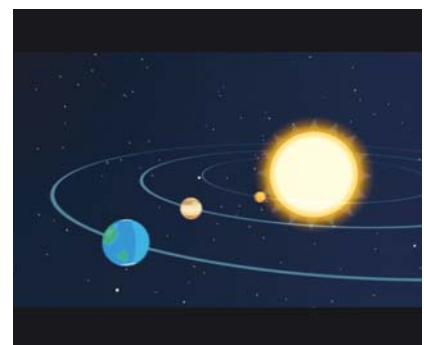


Foto: Vito Technology

Dabei geht »Star walk Kids« streng linear vor. Die Nachwuchs-Astronauten steuern sich erst kreuz und quer durch den Weltraum, um zu Sonne, Mond, Saturn, Mars oder dem Weltraumteleskop Hubble vorzudringen. Erst nach dem Lesen der Begleittexte, dem Anhören der Erklärungen und dem Betrachten eines Videos geht es zum nächsten Himmelskörper. Erworbenes Wissen wird später in einem Quiz abgefragt. Sicher, das

SCHWERPUNKT BIBLIOTHEKS-APPS

ist mit »Red Shift« nicht zu vergleichen, aber für Kinder eine wunderbare Wissens-App. Vertiefung kann anschließend über Sachbücher erfolgen.

Fazit: Kindgerechte Umsetzung eines komplexen Themas

*Vito Technology; App für iOS und Android;
ca. 3,50 Euro; ab 8 Jahren*

Musik: Bandimals

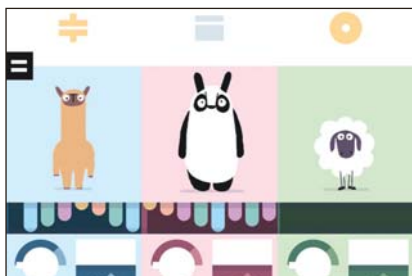


Foto: Yatatoj

»Bandimals« erlaubt bereits Kindern im Vorschulalter die Kunst des Komponierens. Damit keine Missverständnisse aufkommen: Diese App soll Kinder nicht davon abhalten, später ein echtes Instrument

zu erlernen, kann sie aber dazu im zweiten Schritt animieren.

»Bandimals« ist ein Wortspiel aus »Band« und »Animals«, denn Tiere übernehmen hier die Patenschaft für Sounds. Dabei funktioniert die Bedienung selbsterklärend und intuitiv. Ein Schaf, der Büffel oder die Qualle stehen für bestimmte Klänge. Um sie zu verändern, wird an Laschen gezogen. Je nach Stellung, ertönen die Varianten. Auch die Rhythmen lassen sich ganz leicht modifizieren. Neben dem Klangerlebnis gibt es auch jede Menge Humor. Denn die Tiere tanzen und zucken in unglaublich komischen Verrenkungen zur Musik.

Fazit: Kindgerechtes und lustiges Musikkompositionsprogramm.

Yatatoj; App für iOS; ca. 4,50 Euro; ab 5 Jahren

Geometrie: Monkey Swag

»Monkey Swag« ist kein klassisches Geometrie-Programm, dennoch wird in den einzelnen Leveln geometrisches Denken benötigt, dabei der Orientierungssinn angeregt und noch aufmerksames Lesen geschult.

Die Story: Gemeinsam mit einem Seeräuber und einer Affenpiratin begeben sich Kinder in einer Inselwelt auf Schatzsuche. Auf jedem angesteuerten Eiland liegt eine vergrabene Schatzkiste voller Gold. Um den genau Standort zu finden,



Foto: USM

gibt es Anleitungen, die durchaus an Textaufgaben erinnern. Zu Beginn sind diese Erklärungen noch einfach, geben Hinweise auf etwa Palmen und Himmelsrichtungen – doch mit jedem Level wird es vertrackter. Dann kann es durchaus

Thomas Feibel ist der führende Journalist in Sachen Kinder und Neue Medien in Deutschland. Der Medienexperte leitet das Büro für Kindermedien in Berlin und publiziert für Stiftung Warentest, c't, Familie & Co, Stafette, Dein Spiegel und viele andere. Er arbeitet für das Deutschlandradio, den WDR und das RBB-Fernsehen. Zuletzt erschien das Buch »Jetzt pack doch mal das Handy weg« im Ullstein-Verlag. Seit 2002 gibt er mit der Family Media den deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI heraus. An der Preisfindung sind im Durchschnitt 3 500 Kinder aus circa 20 Bibliotheken beteiligt. (Foto: Die Hoffotografen GmbH Berlin)



passieren, dass eher ein alter Schuh als Gold gefunden wird. Auch Erwachsene dürften in den über 100 Levels ganz schön ins Schwitzen geraten. Die Animationen sind allerdings etwas sparsam.

Fazit: Überraschend gutes Denkspiel.

*USM; App für iOS und Android;
ca. 2,30 Euro; ab 10 Jahren*



Foto: Press Matrix

Der TIPP: Literaturgarage

Die Literaturgarage richtet sich nicht an Kinder, sondern an Literaturinteressierte. Das kostenlose E-Magazin liefert dabei Rezensionen, Informationen und Interviews im Web und als App. Darunter kommen auch Kinderbücher, Kinderfilme und Hörbücher vor. Wer möchte, kann auch eine Gastrezension fürs Netz schreiben.

Press Matrix; App für iOS und Android; kostenlos