

Thomas Feibel

APPgespielt 2019

Empfehlenswerte Apps für die Kinderbibliothek

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 im folgenden Beitrag besonders gelungene und in Bibliotheken gut einsetzbare aktuelle Apps vor. Dabei geht Feibel sowohl auf die pädagogischen als auch technischen Aspekte der Neuheiten ein.

Apps – eine Vorbemerkung

Kinder bekommen immer früher ein Smartphone. Bereits in der 2. oder 3. Klasse besitzen mehr als die Hälfte ein solches Gerät. Leider ist das nicht gerade klug, denn so werden Kinder immer früher mit Dingen konfrontiert, die ihnen schaden können oder sie geraten an Personen, die ihre Gutgläubigkeit ausnutzen. Da waren wir Erwachsenen schon mal vorsichtiger. Der allgemein geschätzte Familien-PC oder auch die Playstation mit Fernseher blieben dabei immer im Blickfeld.

Mit mobilen Endgeräten verhält es sich jedoch anders: Die Kinder ziehen sich damit zurück und lassen sich so nur schwer kontrollieren. Und zum ersten Mal entscheiden Kinder mithilfe des Smartphones alleine, welche Apps oder Spiele sie sich herunterladen. Beim Gameboy zuvor musste immer noch brav gefragt werden, auch aus pekuniären Gründen. Doch dank zahlreicher – vermeintlich – kostenloser App-Spiele und den passenden Gutscheinkarten geht die Auswahl an den meisten Erwachsenen vorbei. Für die Industrie bedeutet das eine schnellere Verbreitung. Kursieren erst mal Games wie »Fortnite«, sind sie unter Schülern in aller Munde.

Heißt das, dass Kinder in dem Alter kein Smartphone haben sollten? Nun, die Frage stellt sich nicht, solange Kinder in der Regel die alten Handys ihrer Eltern auftragen. Unglücklicherweise werden sie dann weder mit Regeln noch mit einem Medienführerschein behelligt werden. In den Schulen sind Smartphones überwiegend verboten, obwohl es auch rühmliche Ausnahmen gibt. Darum ist gerade so wichtig, dass an dieser Stelle die Öffentliche Bibliothek ihre wertvolle Arbeit leistet, denn sie ist die einzige Bildungsinstitution, die über die Technik, die Software, das Personal mit Know-how und den Ort verfügt.

In Sachen Innovation können die Apps aus den Jahren 2018 und 2019 einen bisher nicht so richtig vom Hocker reißen.

Leider. Dafür gibt es solide Angebote. Wobei auf eine Sache geachtet werden muss: Manche Apps haben gravierende Nachteile. Sie sind extrem neugierig und übergriffig. Erst im Februar wurde bekannt, dass Apps auf sensible Daten zugreifen oder sogar die Aktionen ihrer Nutzer aufzeichnen. Darum gibt es vor den App-Tipps erst mal diesen Hinweis:

Datenschutz: www.app-geprüft.de

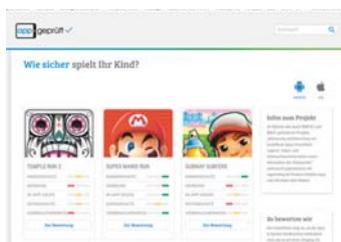


Foto: jugendschutz.net

Apps nehmen es mit dem Datenschutz nicht so genau und wollen einen zum Geldausgeben verführen. So weit, so bekannt. Die Webseite App-geprüft von jugendschutz.net zeigt, vor welchen Apps sich ihre Nutzer besser in Acht nehmen sollten.

jugendschutz.net ist – wie der Name sagt – für den Jugendschutz in Deutschland zuständig. Die Mainzer wollten nicht länger zuschauen, wie Kinder und Jugendliche abgezockt oder ausspioniert werden. Darum haben sie die Seite www.app-geprüft.de ins Leben gerufen. Dort wird deutlich gezeigt, welche Apps eher bedenklich und welche unbedenklich sind.

Dabei geht es vor allem um *Kinderschutz*. Also darum, welche Apps für Kinder wegen Brutalität nicht geeignet sind oder welche Angst machen. Auch *Werbung* ist ein Kriterium: Welche Apps verzichten auf Reklame und welche nicht? Zumal es auch unlautere Angebote gibt, bei denen durch ein Fingertipp auf die Werbung versehentlich ein Abonnement abgeschlossen wird. Die Seite bewertet auch den Aspekt der *In-App-Käufe*, wenn Apps noch viele Zusatzelemente verkaufen möchten. Und ein ganz wichtiger Punkt: *Datenschutz*. Möchte die App zu viele Angaben von ihrem Besitzer oder kann sie auf das Adressbuch oder andere Daten zugreifen? Selbst der Aspekt des *Verbraucherschutzes* kommt nicht zu kurz. Hier wird geprüft, ob die App tatsächlich alle Funktionen erläutert oder ob sie erraten werden müssen. Um diese Punkte anzuzeigen, nutzt die Webseite das Ampelsystem. Rot = die App ist nicht geeignet; Gelb = okay, mit starken Einschränkungen; Grün = unbedenklich. **Fazit:** Eine sehr hilfreiche Seite für die bibliothekspädagogische Arbeit.

Sport und Gesundheit: Fitoons

Die App »Fitoons« verbindet das Thema Sport mit Ernährung. Weil sie dabei erstaunlich gekonnt ohne Worte auskommt, ist sie bereits für Kinder ab fünf Jahren geeignet. Aber auch Zehnjährige haben damit ihren Spaß. Zunächst einmal wählen



Foto: Avokiddo

Kinder ihren Helden aus. Das kann ein Junge oder Mädchen oder eben ein Gorilla sein. Nach der persönlichen Auswahl der Sportbekleidung geht es in über 20 Sportarten los: Pumpen, Kniebeugen, Klimmzüge, Radfahren, Skaten und vieles mehr. Bei jeder Übung muss getippt und gewischt werden. Mit großem Geschick gewinnen Spieler bis zu drei Sterne. Die lassen sich dann gerne in neue Accessoires und Outfits ummünzen.

Doch so sehr auch der Zeigefinger das Display beim Joggen beansprucht wird: Nach einer Weile kann der Gorilla einfach nicht mehr. Er wird langsamer, er schwitzt und er schnauft schwerfällig. Wenn dann noch sein Magen knurrt, geht es ab in die Küche. Dort gibt es jede Menge Früchte und Gemüse, aber eben auch Schokolade, Eis und Kuchen. Bestimmte Zutaten lehnt der Gorilla ab, falls sie nicht vorher im Topf gekocht oder in der Pfanne gebraten werden. Reichen ihm die Spieler ausschließlich Kuchen und Süßkram, wird er zusehends dicker. Danach fällt ihm – ganz klar – der Sport deutlich schwerer. So zeigt die App auf spielerische Art, wie Ernährung und Sport zusammenhängen.

Fazit: Lustig, unterhaltsam und in seiner Einfachheit einleuchtend.

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

Lettering & Physikspiel: Supertype

Als Entwickler diverser Spiele-Apps legt Philipp Stollenmayer immer wieder besonders großen Wert auf die Ausgewogenheit aus Spielbarkeit und grafischer Gestaltung. Als Minigame für zwischendurch stellt »Supertype« eine Mischung aus Buchstaben- und Schwerkraftspiel dar. Das Ziel: In jeder Auf-



Foto: Philipp Stollenmayer

gabe müssen Buchstaben eingegeben werden, die dann die kleinen, schwarzen Würfel als Zielpunkte treffen sollen. Welche Lettern das sind, bleibt dem Spieler vorbehalten. Nur reagiert jeder Buchstabe anders. Hier ein simples Beispiel: Am Ende einer orangefarbenen Rampe sitzt ein kleiner

Zielpunkt. Also probieren wir es erst mal mit einem »z«. Das fällt herab, kippt dann aber dummerweise um und sieht wie ein »N« aus. Nur den Zielpunkt hat diese Aktion nicht erreicht. Besser wäre ein »o«, denn das kommt unten auf der Rampe auf und rollt dann munter zum Zielpunkt hin.

Das Tolle am Spiel: Jeder Buchstabe reagiert physikalisch anders. Das »m« plumpst schwerfällig herab. Das »L« bleibt gerne mal irgendwo stecken. Das »c« rollt, aber nur ein wenig, das »p« kippt nach rechts, das »q« nach links. Und manchmal hilft nur das »i« oder »j«, denn dann fallen die Buchstaben zwar um, aber die i-Punkte rollen weiter und erreichen doch noch das kleine Viereck.

Fazit: Manchmal sind die Rätsel ganz einfach, ein anderes Mal zum Verzweifeln schön und schwer. Aber sie sehen immer toll aus.

Philipp Stollenmayer; App für iOS und Android; ca. 2,30 Euro; ab 6 Jahren; nominiert als »Bestes Kinderspiel« beim Deutschen Computerspielpreis (DCP)

App-Spiele programmieren: Bloxels

Zugegeben, »Bloxels« ist nicht gerade neu, war aber kürzlich bei Amazon für 12 statt für 50 Euro zu haben und macht alle Medienpädagogen happy. Doch selbst für 20 Euro wäre das Spiel in seiner quadratischen Brettspiel-



Foto: Mattel

verpackung immer noch ein echtes Schnäppchen. Denn hier wird nichts Geringeres als die Programmierung und Gestaltung eines eigenen App-Spiels für Kinder dargeboten. Die Nachwuchsprogrammierer fügen hierzu kunterbunte Miniwürfel in eine Schablone. Was immer sie dort hineinsetzen, wird mithilfe der passenden App auf dem Tablet sichtbar umgesetzt. Optisch kommt dann das eigene App-Spiel im klassisch pixeligen Retrostyle daher. Dabei besitzt jede Würfelfarbe eine eigene Bedeutung: Die Geländeblocke sind grün, die Gefahrenblocke rot und die Münzblocke goldgelb. Manche der Würfel führen zu Explosionen, andere liefern Power-Ups. Auch die Helden des eigenen Spiels werden mithilfe des Schablonenrasters erstellt. Und selbst kleine Animationen sind denk- und umsetzbar. Inzwischen gibt es sogar eine aktuelle »Star Wars«-Variante, die kostet aber rund 50 Euro

Fazit: Toller explorativer Ansatz

Mattel; App für iOS und Android; ca. 12 Euro; ab 8 Jahren

Naturschutz: Rettet unseren Ozean

»Rettet unserem Ozean« ist ein Spiel, das von der Deutschen Stiftung Meeresschutz in Auftrag gegeben wurde – und dies aus gutem Grund: Fische fressen Plastiktüten und sterben



Foto: Triboot

daran. Wir Menschen essen dann Fische, die voller Plastik sind. »Rettet unseren Ozean« ist ein kleines Spiel, das seinen Schauplatz unter dem Meer hat. Dort schwimmen wunderschöne Fische herum. Dummerweise treibt aber auch Plastikmüll durchs Wasser: Tüten, Autoreifen, Kanister und Reste von Fischernetzen. Die Aufgabe ist es, in einer vorgegebenen Zeit so viel Plastikmüll wie möglich einzusammeln. Dies gelingt durch reines Antippen. Bitte keinen Fisch aus Versehen treffen, dann erfolgt Punktabzug.

Abwechslung gibt es nur wenig. Der Wiederspielwert besteht hauptsächlich darin, dass der Spieler es immer wieder spielt, nur um mehr Punkte einzuheimsen. Es gibt jedoch noch ein Quizelement. Darin müssen spezielle Fragen zum Thema Plastikmüll beantwortet werden. Außerdem gelangt der Spieler auf eine Webseite mit mehr Infos zum Thema. Wie gesagt, das Spiel ist sehr (!) kurz.

Fazit: Als klassisches Game mag es nicht der Rede wert sein, aber für den medienpädagogischen Einsatz ist es ganz wunderbar, denn es lässt sich mit einer Gruppe in einer Stunde gut durchspielen- und thematisch durcharbeiten.

Triboot; App für iOS und Android; kostenlos; ab 8 Jahren

Uhren lesen: Hexe Lilli Uhrzeit

Auch wenn im Digitalzeitalter »Alexa« einem sagen kann, wie spät es ist, so schadet es sicher nicht, wenn Kinder lernen, die Uhrzeit mit analogen und digitalen Ziffernblättern zu lesen. Die »Hexe Lilli Uhrzeit«-App hat dazu drei verschiedene Einstell-



Foto: Westermann

lungen, mit der sich zahlreiche Aufgaben erstellen lassen. Diese betreffen Auswahlmöglichkeiten zur Uhrzeit bis 12 Uhr oder bis 24 Uhr, die Genauigkeit der Zeitangabe in vollen Stunden, halben und viertel Stunden oder in Minuten und Stunden und schließlich die Aufgabenart: Also die Uhr selber zu stellen, die Zeit abzulesen oder zu bestimmen, wie viel Zeit vergangen ist.

Die selbst zusammenstellbaren Herausforderungen bestehen aus zahlreichen einzelnen Aufträgen, die in einer Minute gemeistert werden sollten. Je mehr Rätsel richtig gelöst wurden, desto mehr Punkte erhält der Spieler, zur Belohnung bekommt er ein Puzzleteil für ein witziges Hexe Lilli-Bild. Insgesamt ein unterhaltsames und fast schon altmodisches Uhrzeit-Spiel für Kinder- mit Belohnungseffekt und vielfältigen Aufgaben rund ums Uhrenlesen. Verwirrend ist nur, dass die

Sprecherin nicht wörtlich sagt, was in der schriftlichen Aufgabenstellung steht.

Fazit: Solide gemacht.

Westermann; App für Android; ca. 1 Euro; ab 5 Jahren

Der menschliche Körper: Homo Machina

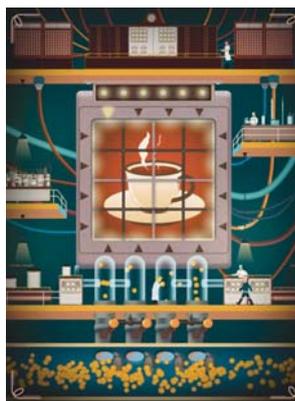


Foto: Arte

Fritz Kahn war in den 20er-Jahren ein Arzt, der eine populärwissenschaftliche Buchreihe zum menschlichen Körper herausgegeben hatte. Darin wurde leicht verständlich beschrieben, was im Inneren des Menschen so vor sich geht. Als Metapher wählte er eine Fabrik, in der jeder Arbeiter seine Aufgabe hat. Dieses Reihe hatte Kahn dann auch noch selbst gekonnt illustriert. Genau in diesem Stil ist auch die App »Homo Machina« gehalten.

Darin wuseln Arbeiter herum, die vom Sehen, übers Riechen bis zum Herzschlag alles regeln. In den 30 Herausforderungen wird dem Spieler nichts erklärt, explorativ muss er selbst herausfinden, wie er auf kleine bazillenartige Kugeln schießt oder er das Gebiss zum Laufen beziehungsweise Kauen bringt. Noch kniffliger wird es, wenn Stromstöße durch den Körper gejagt werden. Grafische Gestaltung und Gameplay dürften auch so manchem Erwachsenen zusagen, der sonst nicht gerne spielt.

Fazit: Anspruchsvoll und mit Buchbezug.

Arte; App für iOS und Android; ca. 3,50 Euro; ab 8 Jahren

Medienkompetenz: Kabu

Kabu lautet der Name einer Medienapp für Kinder mit zahlreichen Informationen, Quiz und Spielideen. Kabu selbst ist ein Wesen, das durch das Angebot führt und alles über die Smartphone-, Tablet- und Computerwelt weiß. In zahlreichen Kategorien gibt es vieles zu entdecken, etwa Artikel der Kinderredaktion oder Tipps und Spiele. Dabei überschneiden sich die Kategorien zu großen Teilen, allerdings macht es sowieso am meisten Spaß, sich einfach durchzuklicken und spannende Titel zu öffnen. In »Tipps & Tricks«, »Spiel und Quiz«, »Mach mit«, »Wissenswertes« geht es vor allem um Medien und deren Gebrauch, aber auch um andere Aktivitäten, wie beispielsweise eine Anleitung für Saatbomben,



Foto: SIN – Studio im Netz

Upcycling-Ideen oder ein Kochrezept für leckere Gruselfinger. Kabu gewinnt durch seine kindgerechte Sprache und die interessanten Artikel und Videos, ist aber in Sachen Grafik und nüchterner Umsetzung durchaus noch ausbaufähig. Die App stammt von SIN – Studio im Netz, die auch alljährlich den »Pädi« verleihen.

Fazit: Optisch dröge, inhaltlich top für die medienpädagogische Arbeit.

SIN – Studio im Netz; App für iOS und Android; gratis; ab 8 Jahren

Musik: Mussila



Foto: Rosamosi

»Mussila« ist eine tolle App zum Thema Musik. Vom Aufbau her könnte es glatt ein ganz gewöhnliches App-Spiel sein, aber nach genauerer Betrachtung wird viel mehr geboten. Dabei geht es vor allem ums genaue Zuhören. Kinder hören erst mal ein Instrument und sollen dann sagen, was sie gehört haben: Banjo oder Violine? Klavier oder Tuba? Gut, das mag noch einfach sein. Aber bald schon kommen Notenreihen hinzu. So: Welche

Partitur passt zum eben Gehörten? Je weiter die Spieler vordringen, desto komplexer werden die Aufgaben, etwa wenn sie an einem virtuellen Klavier die erklangene Melodie nachspielen sollen. Dafür können in jeder Herausforderung drei Sterne eingeheimst werden. Es ist geradezu erstaunlich wie komplex die Aufgaben ausfallen und die App dennoch ihre Unbeschwertheit behält.

Fazit: Großartig und gratis.

Rosamosi; App für iOS und Android; kostenlos; ab 8 Jahren

Kreativität & PR: Adobe Spark Post

Adobe bietet mit »Spark Post« eine Sammlung an Vorlagen an, die den Alltag, aber auch die Öffentlichkeitsarbeit bereichern. Dazu gibt es in der kostenlosen App unterschiedliche Rubriken: unter anderem Collagen, Lifestyle, Schule, Reisen und Essen.



Foto: Adobe

Ein kurzer Fingertipp auf die bereits fertigen Texte und Bilder reicht aus. Erst wird in den jeweiligen Rahmen getippt, dann können eigene Worte und Titel eingegeben werden. Das

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. Im August erscheint sein Kindermitmachbuch »Mach deinen Medienführerschein« im Carlsen-Verlag. Seit 2002 gibt er mit der Family Media den deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI heraus. An der Preisfindung sind im Durchschnitt 3500 Kinder aus circa 20 Bibliotheken beteiligt. Er sitzt auch in der Jury des Deutschen Computerspielpreises in der Kategorie »Bestes Kinderspiel«. (Foto: Die Hoffotografen GmbH Berlin)



Ergebnis sieht immer gut, immer professionell aus. Aus der App heraus, lässt sich das eigene Werk in sozialen Medien weiterverbreiten. Aber auch ein Ausdruck als Flyer oder Postkarte ist denkbar. Neben den Vorlagen gestalten die Nutzer auch ihre eigenen Entwürfe, mit Hintergrundfarbe, Mustern und vor allem mit eigenen Bildvorlagen. Um die App zu nutzen, wird ein eigenes Adobe-Konto benötigt. Das gehört aber eigentlich zum Standard im Büroalltag. Alternativ erfolgt eine Anmeldung auch per Facebook oder mit einem Google-Konto.

Fazit: Nützlich, praktisch, kostenlos.

Lesen Sie BuB schon digital?



Jetzt QR-Code scannen, BuB-App laden und einfach mehr entdecken!

