

TOMMI 2018- Die Sieger

3568 Kinder haben 2018 die Sieger des Deutschen Kindersoftwarepreises ausgezeichnet. Dazu besuchten sie in den letzten Wochen 20 Bibliotheken in ganz Deutschland, um eifrig und gewissenhaft 40 nominierte Spiele auf ihre Preiswürdigkeit zu prüfen. Auf der Frankfurter Buchmesse wurden jetzt die Gewinner des TOMMI 2018 prämiert. In der Kategorie PC räumte „Moai 6 - Unerwartete Gäste“ (S.A.D.) den ersten Platz ab. Bei den Konsolen gewann „Super Mario Odyssee“ (Nintendo). Zu den weiteren Preisträgern zählen „Robo Chamäleon“ (Silverlit) beim Elektronischen Spielzeug und „Fiete Soccer“ (Ahoiii) in der Sparte Apps.

Kinder haben das letzte Wort

„Digitale Spiele sind spannend“, erklärt Dr. Franziska Giffey, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und Schirmherrin des Preises. „Sie faszinieren Jung und Alt und laden uns ein, selbst Teil einer Geschichte zu werden, unbekannte Welten zu erforschen, Abenteuer zu erleben oder Rätsel zu lösen. Daher ist es wichtig, dass es gute und unterhaltsame digitale Spiele für Kinder gibt. Genauso wichtig ist es, dass Erwachsene nicht allein entscheiden, was Kinder spielen, sondern dass sie mitreden können.“

Beim TOMMI können Kinder sogar mehr als mitreden: Sie haben beim Kindersoftwarepreis immer das letzte Wort. „Denn wir nehmen Partizipation von Kindern sehr wichtig“, erklärt Co-Initiator Marko Petersen, Geschäftsführer des Verlags Family Media. Und Thomas Feibel, Co-Initiator und Leiter des Büro für Kindermedien in Berlin ergänzt: „Der TOMMI denkt seit Jahren Bibliotheken als Bildungshäuser mit. Was dort tagtäglich in Sachen Lesefähigkeit bei Büchern, aber eben auch bei neuen Medien geleistet wird, verdient aus den Rathäusern höchste Anerkennung.“

Sonderpreis Kindergarten & Vorschule

Der Sonderpreis Kindergarten & Vorschule ging an „Lazuli“ (funline). Prof. Dr. Stefan Aufenanger von der Johannes-Gutenberg-Universität in Mainz testete mit seinem Team fünf Spielangebote in Kindergärten.

Die Fachjury 2018

Vorsitz: Thomas Feibel (familie&co, FEIBEL.DE).

Prof. Dr. Stefan Aufenanger (Universität Mainz), Prof. Dr. Linda Breitlauch (Hochschule Trier), Martin Eisenlauer (Bild am Sonntag), Julia Fastner (jugendschutz.net), Stephan Freundorfer (freier Journalist), Tim Gailus (KIKA, „Timster“), Felix Geib (ZDF, Redaktion Kinder- und Jugend), Carsten Görig (Spiegel Online), Moses Grohé (love4games.org), Steffen Haubner (Kölner Stadtanzeiger), Bertram Küster (Bild.de), Anatol Locker (freier Journalist), Dr. Kathrin Mertes (Universität Mainz), Kurt Sagatz (Tagesspiegel), Joscha Schollmann (Schüler, 11 Jahre), Linda Scholz (Spieleratgeber-NRW), Prof. Dr. Friederike Siller (Fachhochschule Köln), Dr. Michael Spehr (Frankfurter Allgemeine Zeitung), Eva-Maria Urban (Stadtbibliothek Leverkusen).

Diese Bibliotheken nahmen mit einer Kinderjury teil

Baden-Württemberg	Stadtbücherei Biberach an der Riß – Medien- und Informationszentrum Stadtbibliothek Ludwigsburg Stadtbibliothek Freiburg
Bayern	RW21 – Stadtbibliothek Bayreuth Stadtbibliothek Unterschleißheim

	Münchner Stadtbibliothek am Gasteig
Berlin	Stadtbibliothek Berlin-Lichtenberg: Anna-Seghers-Bibliothek
Brandenburg	Gemeindebibliothek Blankenfelde- Mahlow Anna-Ditzen-Bibliothek, Neuenhagen
Hamburg	Bücherhallen Hamburg: Bücherhalle Alstertal
Hessen	Stadtbücherei Frankfurt am Main: Bibliothekszentrum Sachsenhausen
Niedersachsen	Stadtbibliothek Hannover Stadtbibliothek Wolfsburg
Nordrhein-Westfalen	Stadtbibliothek Leverkusen Stadtbibliothek Euskirchen
Sachsen	Leipziger Städtische Bibliotheken
Sachsen-Anhalt	Stadt- und Schulbibliothek Landsberg
Schleswig-Holstein	Stadtbücherei Kiel

Herausgeber des Preises

Herausgeber des TOMMI sind der Family Media Verlag in Freiburg und das Büro für Kindermedien FEIBEL.DE in Berlin. Partner des Preises sind der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), jugendschutz.net, die Frankfurter Buchmesse, Google und das ZDF.

Gut zu wissen – die Ziele des TOMMI:

- Der TOMMI macht gute Apps, Computer- und Konsolenspiele sowie elektronisches Spielzeug einem größeren Publikum bekannt und verschafft den Eltern damit einen Überblick im Spiele-Dschungel.
- Der TOMMI setzt sich positiv mit dem Thema Computer- und Konsolenspiele auseinander.
- Der TOMMI bindet rund 3.600 Kinder in die Jurytätigkeit ein, erzieht so zum kritischen Umgang mit Computer- und Konsolenspielen und fördert nachhaltig die Medienkompetenz.
- Der TOMMI präsentiert qualitativ hochwertige Spiele und schützt vor Spielinhalten, die für Kinder nicht geeignet sind.
- Der TOMMI hilft Eltern, ihre Kinder im Medienzeitalter zu fördern und zu begleiten.

Hintergrundinformationen zu Family Media

Der Verlag Family Media gehört zu Deutschlands führenden Häusern für Kinder- und Familientitel. Das Zeitschriften-, Online- und Buchangebot wird von Eltern, Kindern und pädagogischen Fachkräften genutzt. Kernprodukt der Family Media ist die Familienzeitschrift familie&co, die mit Themen wie Familienleben, Erziehung, Kindergarten und Schule, Mode & Trends, Gesundheit & Ernährung, Freizeit & Reisen, Test & Tipps als Deutschlands größte Familienzeitschrift Maßstäbe in Sachen Beratung und Unterstützung für Eltern setzt. Die Family Media agiert mit Kompetenz der MEDIA GROUP MEDWETH.

DIE Sieger 2018

Konsole

PLATZ 1

Switch: Super Mario Odyssey (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Die Spieler können sich immer wieder die Zähne ausbeißen und fluchen, aber meistens ist „Super Mario Odyssey“ die reine Freude: Wenn du dich per Mützenwurf in einen Frosch oder Dinosaurier verwandeln kannst, wenn du hüpfend Abgründe überquerst oder Gegner ausknockst. Dazu kommen eine leicht von der Hand gehende Bewegungssteuerung und Level, die so voller Überraschungen stecken, dass man auch nach Wochen des Spielens immer noch Neues entdeckt. Zauberhaft!

Ab 6 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Super Mario Odyssey“ gewinnt den ersten Platz beim TOMMI in der Kategorie Konsole, weil es uns am allerbesten gefallen hat. Das Open World Game ist unfassbar groß und wir spielen andere Charaktere, indem wir Marios Mütze auf die Gegner werfen und so ihre Fähigkeiten übernehmen. Es gibt abwechslungsreiche Rätsel und echt schwere Bossgegner. Was besonders toll war: Wir bekamen Aufgaben, die wir erledigen mussten. Und wenn wir nicht zusammengearbeitet haben, ging nichts mehr. Das Spiel ist auch kreativ gestaltet und hat uns sehr zum Lachen gebracht.

PLATZ 2

Switch: Mario Tennis Aces (Nintendo)

Das sagt die Fachjury: Hier wird die Bewegungssteuerung der Joy Cons genutzt, was besonders viel Spaß macht. Typisch für Nintendo gibt es Spezialattacken und Sonderfunktionen. Hierdurch können junge Kinder gegen erfahrenere Gamer gewinnen. Im Story-Modus müssen unterschiedliche Aufgaben absolviert werden, um neue Charaktere freizuschalten. Besonderen Spaß macht der Titel gemeinsam oder gegeneinander. Der Einzelspielermodus hat eine langsam steigende Leistungskurve, die gewährleistet, dass auch eher Unerfahrene auf ihre Kosten kommen.

Ab 8 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Mario Tennis Aces“ gewinnt Platz zwei beim TOMMI in der Kategorie Konsole, weil Tennis hier völlig neu erfunden wurde. Obwohl es bei der Rettung von Luigi um Sport geht, hat das Spiel so viel Fantasie und fühlt sich trotzdem echt an. Wir mussten uns sehr konzentrieren, um mehrere Runden zu gewinnen. Auch wenn eine Runde verloren war, hatten wir trotzdem die Chance zu gewinnen. Es gibt sehr viele Aufgaben, Charaktere und Modi. Und wir mussten Donkey Kong besiegen. Das Anzeigen, wo der Ball aufkommt, fanden wir super. Die Grafik gefällt uns auch richtig gut.

PLATZ 3

PS4: Onrush (Codemasters)

Das sagt die Fachjury: Das Spiel ist eine Mischung aus Autorennspiel und Hack'n Slay. Im Team treten die Spielenden gegeneinander an. Dabei gilt es nicht, als schnellstes Team einen bestimmten Teil der Strecke zu erreichen, sondern möglichst viele Punkte zu erhalten. Dies erreicht man durch riskante Fahrmanöver, Zusammenstöße, Sprünge und die Verwendung von Boosts, die das Auto schneller machen. Dennoch verbindet es viele Spielelemente, die Kindern großen Spaß machen.

Ab 10 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Onrush“ gewinnt Platz drei beim TOMMI in der Kategorie Konsole, weil es eine Hammergrafik, spaßige Strecken und eine interessante Steuerung hat. Wir haben gleich losgelegt und konnten einfach mit Leuten aus dem Internet gegeneinander fahren. Sehr, sehr schnell fahren. Das war voll gefährlich. Wir dürfen alle anrempeeln und sogar Wagen durch kräftig crashen kaputt machen. Bitte nicht nachmachen! Die Steuerung ist so einfach gewesen. Das Design ist lustig, mal was anderes als bei anderen Spielen. Die Verständlichkeit war gut.

PC

PLATZ 1

PC: Moai 6 - Unerwartete Gäste (S-A-D)

Das sagt die Fachjury: Viele Aufbau- und Entwicklungsspiele sind extrem komplex und erfordern eine lange Einarbeitung. Dabei will man manchmal einfach nur gemütlich bauen und den putzigen Wesen beim Wimmeln zuschauen. Hier kann man das. Mal sind es Truhen, die es zu öffnen gilt, ein anderes Mal müssen alle Obstkörbe gesammelt werden. Letztlich geht es darum, eine ausreichend große Anzahl an Ressourcen zu sammeln, um das nächste Level zu erreichen. Es bleibt spannend und wird nicht langweilig.

Ab 8 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Moai 6 - Unerwartete Gäste“ gewinnt den ersten Platz in der Kategorie PC, weil wir sehr viel bauen konnten. Mit der Zeit errichteten wir Sägewerke, Steinbrüche und Häuser. Wir mussten innerhalb einer bestimmten Zeit drei Aufgaben lösen und sie abschließen. Insgesamt hat uns das Spiel sehr gut gefallen, weil wir sehr klug kombinieren und unsere Vorgehen gut durchdenken mussten. Es geht um Taktik und wir durften hauptsächlich selbst entscheiden, was wir machen. So hat uns Spielen am PC richtig Spaß gemacht.

PLATZ 2

PC: Witch it (Daedalic)

Das sagt die Fachjury: Eine fesselnde Katz und Maus-Spielidee, spannende Multiplayer-Action, umgesetzt in einer schön skurrilen Spielwelt. Ob als Hexe oder Jäger, das Versteckspiel macht mit jeder neuen Runde mehr Spaß. Nette Gimmicks und lustig gezeichnete Spielfiguren runden den Eindruck ab. Teamarbeit und strategisches Vorgehen versprechen Erfolg. Vor allem mit vielen Spielern auf der Map gewinnt das Spiel. Einzig, wenn sich wenige Spieler auf der Map tummeln, wirkt das Spiel ein wenig schleppender. Alles in allem ein spaßiges Multiplayer-Abenteuer.

Ab 10 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Witch it“ gewinnt den zweiten Platz beim TOMMI in der Kategorie PC-Spiele, weil es sehr lustig ist, dieses witzige und verrückte Online-Versteckspiel zu spielen. Als „Verstecker“ schlüpfen wir in die Rolle einer Hexe und können uns dabei in verschiedene Gegenstände verwandeln. Oder wir gehen als „Sucher“ los und werden zu Jägern, die die Hexen aufspüren müssen und sie mit Kartoffeln beschießen. Außerdem hatten wir auch eine praktische Saugfalle. Wir finden ja Hexen und Magie sowieso saugt.

Web: INFLAMMANIA (Game in Flame) (Uniklinik Erlangen)

Das sagt die Fachjury: In diesem Tower Defense Spiel kämpfen Kinder gegen Entzündungen im Körper. Hier werden Krankheiten wie Gicht, Asthma oder Morbus Crohn thematisiert. Die Kinder lernen spielerisch die Vorgänge im Körper kennen. Die Tower Defense Mechanik ist spannend und fordert logisches Denken, taktisches Geschick und strategisches Planen. Auch die Punkte, die man für das Besiegen der Entzündungen erhält, müssen sparsam eingesetzt werden und man muss gut überlegen, wie man seine Geschütztürme baut.

Ab 8 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Inflammania“ gewinnt auch den zweiten Preis beim TOMMI in der Kategorie PC, weil wir den menschlichen Körper gegen Krankheiten verteidigen mussten. Wir reisen in den Körper, um Menschen wieder gesund zu machen. Dabei wurden wir zu Ärzten, die dem kranken Menschen mit Abwehrkörpern halfen. In Lunge und Darm ging es richtig zur Sache. Doch das war zum Teil echt schwer und ohne Taktik ging es nicht. In dem Spiel gehört man zu den Guten, die etwas Gutes tun und wir bekamen dabei sogar richtig Lust, selbst Arzt zu werden. Denn gelernt haben wir Dank der Infos auch eine ganze Menge.

PLATZ 3

PC: Wreckfest (THQ)

Das sagt die Fachjury: Zunächst sieht es so aus, als ginge es bei „Wreckfest“ nur ums Rasen und Zerstören. Erst auf den zweiten Blick fällt einem auf, wie spannend die Fahrten sind, wie gut sich die Computer-Gegner verhalten und wie genau die Steuerung reagiert. Gerade die gute Fahrphysik und das Verhalten der Computergegner macht „Wreckfest“ zu einem spaßigen Spiel, bei dem auch mal richtig die Fetzen fliegen. Langweilig wird es auf den Strecken nicht und die Schäden an den Autos werden sehr genau und grafisch ansprechend dargestellt.

Ab 8 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Wreckfest“ gewinnt beim TOMMI den dritten Platz in der Kategorie PC, weil wir hier alles machen durften, was sonst nicht erlaubt ist: Wir konnten so richtig alles zu Schrott fahren. Dazu gibt es eine super Grafik, gute Sounds, tolle Musik und viele Spielmodi. Nach und nach haben wir immer mehr freigeschaltet. Wir fahren schnell und sehr schnell, wobei neben der Raserei vor allem das Crashen am meisten Spaß gemacht hat und wir nicht gleich von der Polizei verfolgt wurden.

Apps

PLATZ 1

iOS/Android: Fiete Soccer (Ahoiii)

Das sagt die Fachjury: „Fiete Soccer“ ist ein sehr einfaches Spiel für kleine Kinder. Man tippt auf einzelne Spieler in einem Fußballspiel. Sie führen dann Bewegungen aus, passen sich den Ball zu oder schießen auf das Tor. Die Tore werden gezählt und führen zum Sieg, wenn man mehr Tore schießt als der Gegner. Die Vollversion kostet Geld und hat einen Turniermodus. Dieser bietet viele verschiedene Gegner und macht das Spiel erst interessant. Ganz kleinen Kindern kann aber auch nur das einfache Prinzip eine Zeit lang Spaß machen.

Ab 5 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Fiete Soccer“ gewinnt beim TOMMI den ersten Platz bei den Apps, weil es unsere absolute Lieblingsapp war. „Fiete Soccer“ ist Fußball spielen mit den Fingern und dabei nicht kompliziert, sondern einfach und verständlich. Wenn wir gewonnen

haben, kamen wir in der Tabelle eine Etage nach oben, und wenn wir verloren haben, ging es abwärts. Die kindliche Gestaltung ist echt süß, Trikots aussuchen macht Spaß und wir mussten strategisch denken. Wenigstens hier konnten wir es zum Weltmeister bringen.

PLATZ 2

iOS/Android: Monkey Swag (USM)

Das sagt die Fachjury: „Monkey Swag“ darf gerne jedes Smartphone kapern. Spielerisch und ganz nebenbei werden Grundlagen der Geometrie vermittelt. Was Schüler im Matheunterricht abschreckt, wird hier zu einer spannenden Schatzsuche. Ich fühle mich nicht nach Wissen abgefragt. Ich fühle mich gefordert! Die Rätsel bringen meinen Kopf zum Rauchen. Und bei manch gefundener Schatzkiste habe ich so sehr gefeiert, wie bei einem Tor meines Lieblingsfußballvereins. Spielspaß und cleveres Lernen sind ein wahrer Schatz!

Ab 9 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Monkey Swag“ gewinnt beim TOMMI den zweiten Platz, weil wir jede Schatzsuche lieben. „Monkey Swag“ macht deswegen Spaß, da man den Kopf anstrengen und man viel denken, rechnen und knobeln muss. Die Hinweise sind sehr gut für jeden, und es gibt einen Nebenquest, in dem man eine versteckte Insel finden soll. Außerdem lernen wir was zu Geometrie und Himmelsrichtungen. Die Hauptpersonen sind Affen, und sie haben viel Witz. Für manche Aufgaben haben wir zwar länger gebraucht, aber wir sind ein gutes Team und fanden immer eine Lösung.

PLATZ 3

iOS: Lazuli (funline)

Das sagt die Fachjury: Lazuli, ein süßer blauer Hund, lädt Kinder zum Rechnen lernen ein. Spielerisch lassen sich mathematisches Verständnis, Wahrnehmung, Konzentration trainieren. Kleine Animationen und Interaktionen mit Lazuli machen Spaß und motivieren Kinder zum Lernen. Besonders kinderfreundlich ist die Bedienung: Es gibt eine vollvertonte Anleitung und Hilfe. Im kindergesicherten Elternbereich lässt sich die Spielzeit begrenzen und eine Auswertung einsehen. Werbefrei, ohne In-App-Käufe, datenschutzfreundlich und einfach nur hübsch!

4-7 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Lazuli“ gewinnt den dritten Platz beim TOMMI in der Kategorie Apps, weil es so ein süßer blauer Hund ist. Am Anfang dachten wir, das wäre eher was für kleine Kinder. Aber je länger wir dem Hund halfen Knochen zu sammeln, desto schwieriger wurde das Spiel. Wir haben viel über Zahlen und Logik gelernt und dabei die ganze Zeit Spaß gehabt. Kein Wunder, es macht einfach Freude, diesen Hund glücklich zu machen. Außerdem war jede Aufgabe anders gestaltet und die Animationen perfekt. Ein echter Wau-Effekt!

Elektronisches Spielzeug

PLATZ 1

Spielzeug: Robo Chamäleon (Silverlit)

Das sagt die Fachjury: Das kleine „Robo Chamäleon“ sieht irgendwie wirklich niedlich aus. Nachdem die Batterien eingelegt sind, rollt es wunderbar mit den großen Augen, leuchtet am Rücken in unterschiedlichen Farben und wackelt mit dem Schwanz. Per Fernsteuerung kann es in alle Richtungen bewegt werden und auf Knopfdruck schnell eine Art Zunge aus dem

Maul. Mit dieser sollen kleine Snacks bzw. Chips eingesammelt werden, von denen vier enthalten sind. Haften bleiben sie an der Zunge dann dank Magnet.

Ab 6 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Robo Chamäleon“ gewinnt den ersten Platz bei elektronischen Spielzeug, weil es wie ein richtiges Haustier ist und wir sehr gut alleine oder mit Freunden spielen konnten. Damit das Chamäleon die Chips mit der Zunge aufsammeln kann, musste viel ausprobiert und geschätzt werden. Es ist lustig, weil man immer denkt, man kriegt den Chip, aber kriegt ihn dann doch nicht. Richtig gut fanden wir, dass wir auf dem Boden spielen und nicht vor einem PC sitzen mussten. „Robo Chamäleon“ ist richtig nice und würden wir uns auch kaufen.

Platz 2

Rennspiel: Osmo Hot Wheels Mind Racers (Tangible Play)

Das sagt die Fachjury: Ältere können sich noch gut an die Hot Wheels Rennautos erinnern, die bei zu großer Beschleunigung immer aus der Spur flogen. Das kann auch leicht in der Digitalvariante passieren, wenn man vom Gegenspieler aus der Bahn geboostert wird. Man muss schon gut aufpassen, immer die richtigen Spielchips zur Hand zu haben, um das eigene Fahrzeug an den richtigen Stellen zu beschleunigen oder den Gegner möglichst effektiv zu behindern. Eine tolle Spielidee aus dem vergangenen Jahrhundert wurde in die Gegenwart katapultiert.

Ab 6 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Osmo Hot Wheels Mind Racers“ gewinnt den zweiten Platz beim TOMMI in der Kategorie elektronische Spielzeug, weil es echte Autos mit einer echten Rennstrecke und einer App mit Fantasiestrecken verbindet und wir es zu zweit spielen konnten. Witzig waren die Chips mit ihren verschiedenen Spezialeffekten, die wir strategisch auf die Bahn legen mussten. Gut war, dass es so verschiedene rasergestalterische Autos gibt und dass man auch nach dem Ende der Medienzeit noch mit ihnen spielen darf. Spannende Rennen mögen wir sehr.

PLATZ 3

Experimentierkasten: Monster Maker (Kosmos)

Das sagt die Fachjury: Monster Maker ist ein sehr kreativer Experimentierkasten. Kinder erhalten eine App, eine Basisstation und drei Sensor Pods. Mit den Sensor Pods können sie Lichtstärke, Temperatur und Lautstärke messen. Durch gemessene Werte bekommt man eigene Monster, die mit Früchten gefüttert werden müssen. Lustig ist es, mit der ganzen Familie durch das Haus zu laufen und Töne, Licht und Temperatur einzufangen. Für Kinder eine tolle und anspruchsvolle Möglichkeit, sich durch Hands on mit Physik auseinanderzusetzen.

Ab 10 Jahre

Das sagt die Kinderjury: „Monster Maker“ gewinnt den dritten Platz beim TOMMI in der Kategorie elektronisches Spielzeug, weil Experimente und Monster eine gute Mischung sind. Es macht großen Spaß, mit Messkugeln Werte zu Laustärke, Helligkeit und Temperatur „einzufangen“. Mit diesen Werten kann man Monstereier prägen, sie auf Inseln setzen und dann färben. Werden die Monster gefüttert, bekommen zwei Monster ein Ei, das sie ausbrüten müssen. So ein Experimentierspiel müsste es auch mal in der Schule geben.

Sonderpreis Kindergarten und Vorschule

App für iOS & Windows: Lazuli (funline)

Das sagen die Medienpädagogen : „Lazuli“ hat der Kinderjury eine Menge Spaß gemacht. Zuerst mussten sie den süßen, blauen Hund vorsichtig wecken. Danach hat er gleich Hunger und will einen Knochen. Damit er den bekommt, lösen Kinder zuerst einige Denkspiele. Die Kinderjury musste Farben, Formen und Zahlen erkennen, zählen können, klitzekleine Unterschiede auf Suchbildern erkennen und Reihenfolgen vervollständigen können – und vieles mehr. Das war manchmal ganz schön knifflig.

Mit „Lazuli“ trainieren Vorschulkinder ihre bereits vorhandenen Fähigkeiten wie Zählen und logisches Denken und schulen zudem ihre visuelle und auditive Aufmerksamkeit. Das Spiel mit dem Hund in einem wunderschön gestalteten Garten sorgt für wohlverdiente Entspannungsphasen. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad bieten eine gute Möglichkeit zur differenzierten Förderung individueller Fähigkeiten.