

## NEWSTICKER

### Osmo nominiert für den Kindersoftwarepreis TOMMI

Die Spiele Coding und Pizza Co. sind in der Kategorie Elektronisches Spielzeug unter den Top 10 und werden nun von Kindern bundesweit in Bibliotheken getestet.



Bamberg, 20. September 2017 – Der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI prämiiert jährlich die besten digitalen Spiele, um Eltern einen Überblick über qualitativ hochwertige und pädagogisch wertvolle Spiele zu geben. Dabei wählt eine Jury aus Journalisten, Wissenschaftlern und Pädagogen die zehn besten Spiele in verschiedenen Kategorien aus, die anschließend von rund 3.600 Kindern deutschlandweit in 14 Bibliotheken getestet und bewertet werden. Osmo ist mit Coding Awbie und Pizza Co. in der Kategorie Elektronisches Spielzeug nominiert. Zusätzlich wurde Coding als eines von fünf Spielen für den Sonderpreis Kindergarten und Vorschule ausgewählt.

[Link zum Kindersoftwarepreis TOMMI](#) | [Link zum Pressecenter](#) | [www.playosmo.com](http://www.playosmo.com)

#### Alle Fakten im Überblick:

- Osmo ist ein interaktives Lernspielsystem für Kinder ab fünf Jahren, das reale Gegenstände und Bewegungen in digitale Spiele-Apps integriert
- Nur für iOS, kompatibel mit allen iPad-Modellen mit einem Display bis 9,7 Zoll
- Osmo-Spiele Coding Awbie und Pizza Co. sind für den Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI in der Kategorie Elektronisches Spielzeug nominiert
- Fachjury aus Journalisten, Wissenschaftlern und Pädagogen wählt pro Kategorie die zehn besten digitalen Spiele und Spielsachen aus

- Nominierte Spiele werden bundesweit in 14 Bibliotheken von rund 3.600 Kindern mehrere Wochen getestet
- Kinder entscheiden letztendlich über die Gewinner in der jeweiligen Kategorie
- Coding Awbie zusätzlich für den Sonderpreis Kindergarten und Vorschule nominiert
- Siegerehrung der jeweils drei besten Spiele findet auf der Frankfurter Buchmesse am 13. Oktober 2017 statt

### **Beim TOMMI haben Kinder das letzte Wort**

Der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI bietet Eltern eine Orientierungshilfe im digitalen Spiele-Dschungel und informiert über qualitativ hochwertige und pädagogisch wertvolle Spiele. Dabei wählt zunächst eine Fachjury aus Journalisten, Wissenschaftlern und Pädagogen zehn Nominierte in verschiedenen Kategorien aus. Unter den Top 10 in der Kategorie Elektronisches Spielzeug gehen sowohl Coding Awbie als auch Pizza Co. von Osmo ins Rennen. Doch das letzte Wort haben die Kinder selbst: Verteilt auf 14 Bibliotheken testen deutschlandweit rund 3.600 Kinder die nominierten Spiele ausgiebig und bestimmen ihre Favoriten. Die Gewinner werden auf der Frankfurter Buchmesse am 13. Oktober 2017 ausgezeichnet. Partner des Deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI sind [jugendschutz.net](http://jugendschutz.net), der Deutsche Bibliotheksverband e.V. (dbv), die Frankfurter Buchmesse, Google und das ZDF Kinder- und Jugendprogramm.

### **Osmo überzeugt die Fachjury mit zwei Spielen**

Osmo ist ein Lernspielsystem, das mit seiner smarten Technologie die Grenzen des digitalen Spielerlebnisses überschreitet und in einen interaktiven Spaß verwandelt. Das Prinzip dahinter ist so simpel wie genial: Das iPad wird auf die Basis gestellt und ein kleiner Spiegel auf die Kamera gesetzt. Alles, was auf dem Tisch vor dem iPad passiert, wird auf den Bildschirm gespiegelt und steuert dadurch die verschiedenen Spiele-Apps für iOS. Beide für den Wettbewerb eingereichten Spiele – Coding Awbie und Pizza Co. – konnten die Experten überzeugen. Zu Pizza Co. bemerkt die Fachjury:

*„Das Konzept, virtuelle und reale, haptisch erfahrbare Welten miteinander zu verbinden, ist einfach genial. Pizzas auf dem Bildschirm zusammenstellen, ist eine Sache. Aber es tatsächlich zu tun und direktes Feedback vom iPad zu bekommen, macht einfach noch viel mehr Spaß. Osmo ist eine Ergänzung, die eigentlich serienmäßig zum Apple-Tablet ausgeliefert werden sollte.“*

Bei Osmo Coding Awbie erzeugen Kinder mithilfe von haptischen Codeblöcken Programmierbefehle und steuern das verspielte Wesen Awbie durch ein Labyrinth aus zauberhaften Landschaften, wundersamen Kreaturen und leckeren Erdbeeren, die Awbie unglaublich gerne isst.

*„So werden Kinder auf sehr spielerische und unterhaltende Weise an die grundlegende Logik des Programmierens herangeführt und erleben ein ungewöhnliches, indirekt zu steuerndes Abenteuer“, erklärt die TOMMI-Fachjury.*

## **Coding Awbie zusätzlich für den Sonderpreis Kindergarten und Vorschule nominiert**

Osmo überzeugte die Experten außerdem in einer weiteren Kategorie: Unter den fünf Nominierten für den Sonderpreis Kindergarten und Vorschule ist das Spiel Coding Awbie ein zweites Mal vertreten. In dem Auswahlverfahren wählen Medienpädagogen der Universität Mainz geeignete Spiele aus und testen diese gemeinsam mit Kindern und Erziehern in mehreren Kindergärten und Vorschulen.

## **Verfügbarkeit und Preis**

Die Ergänzungsspiele Coding Awbie und Pizza Co. sind zum Preis von 59,99 Euro und 49,99 Euro im Apple-Fachhandel und online bei [Amazon](#) erhältlich. Die jeweilige iOS-App ist kostenfrei im App Store verfügbar. Die für die Ergänzungsspiele notwendige Osmo-Basis, bestehend aus einem iPad-Aufsteller und Spiegelaufsatz, ist nicht im Lieferumfang enthalten. Die Basis ist Bestandteil des Genius Kit mit fünf weiteren Spielen für 119,90 Euro. Osmo-Spiele sind nur für iOS und mit allen iPad-Modellen mit einem Display bis 9,7 Zoll kompatibel. Soular GmbH & Co. KG ist der exklusive Vertriebspartner der Marke Osmo in Deutschland und Österreich.

## **Pressekontakt**

Marina Loch  
Presse & PR  
0951/30900-713  
[presse@soular.de](mailto:presse@soular.de)