

## NEWSTICKER

### Osmo auf dem Siegertreppchen

Kinder zeichnen Osmo Coding Awbie und Osmo Pizza Co. im Rahmen des Deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI auf der Frankfurter Buchmesse aus.



Bamberg, 17. Oktober 2017 – **Auf der Frankfurter Buchmesse 2017 gewinnt Osmo gleich zweifach bei der Verleihung des Deutschen Kindersoftwarepreises TOMMI: Coding Awbie wird mit dem Sonderpreis Kindergarten und Vorschule ausgezeichnet und Pizza Co. belegt den zweiten Platz in der Kategorie Elektronisches Spielzeug. Das Besondere an TOMMI ist, dass nicht Erwachsene, sondern Kinder die Entscheidung über die Gewinner treffen: Nach einer Vorauswahl durch eine Fachjury werden die nominierten Spiele von 3.280 Kinder bundesweit in 15 Bibliotheken getestet und bewertet. Der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI prämiert jährlich die besten digitalen Spiele, um Eltern einen Überblick über qualitativ hochwertige und pädagogisch wertvolle Spiele zu geben.**

[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
- Zwei Osmo-Spiele werden im Rahmen des Deutschen Kindersoftwarepreis TOMMI auf der Frankfurter Buchmesse ausgezeichnet
- Coding Awbie gewinnt den Sonderpreis Kindergarten und Vorschule
- Pizza Co. belegt den zweiten Platz in der Kategorie Elektronisches Spielzeug

- Kinderjury entscheidet über die Gewinner: 3.280 Kinder testeten mehrere Wochen die nominierten Spiele bundesweit in 15 Bibliotheken

### **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. Doch das letzte Wort haben die Kinder selbst: Verteilt auf 15 Bibliotheken testeten in diesem Jahr deutschlandweit 3.280 Kinder die nominierten Spiele ausgiebig und bestimmten ihre Favoriten. 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.

### **Pizza Co. wird von Kindern auf den zweiten Platz gewählt**

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. Von der Fachjury wurden die beiden Spiele Coding Awbie und Pizza Co. für die Top 10 in der Kategorie Elektronisches Spielzeug ausgewählt. Die Kinder wählten anschließend Pizza Co. mit folgender Begründung auf den zweiten Platz:

*„Osmo Pizza Co soll beim TOMMI den zweiten Platz gewinnen, weil es eine gute Grafik und schönes Spielzeug hat. Außerdem mussten wir mit Geld umgehen. Groß und Klein haben daran Spaß und die Verständlichkeit ist einfach der Hammer. Wir waren nach ein paar Minuten wie gefesselt und wollten es nicht mehr hergeben. Beim Spielen dachten wir, live dabei zu sein. Wenn wir mal Abwechslung brauchten, konnten wir die Pizzeria auch umgestalten, und wenn ein VIP-Gast kam, flipten wir innerlich total aus und fühlten uns geehrt.“*

### **Coding Awbie gewinnt den Sonderpreis Kindergarten und Vorschule**

Doch damit nicht genug: Das Spiel Coding Awbie wird ebenfalls auf der Frankfurter Buchmesse prämiert und zwar mit dem Sonderpreis Kindergarten und Vorschule. In dem Auswahlverfahren wählen Medienpädagogen der Universität Mainz fünf geeignete Spiele aus und testen diese gemeinsam mit Kindern und Erziehern in mehreren Kindergärten und Vorschulen. Nach der Testphase stand für die Kleinen der Sieger fest: Coding Awbie von Osmo. Bei diesem Spiel 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. Die Pädagogen begründen das Ergebnis folgendermaßen:

*„Mit Osmo Coding Awbie lernen Kinder Programmieren, ohne es zu merken. [...] Der Aufbau ist insgesamt sehr niedrigschwellig und insbesondere am Anfang mit*

*vielen Hilfen, sodass Kinder problemlos loslegen können. Die jungen Spieler lernen mit Osmo Coding Awbie, Richtungen zu unterscheiden und zu zählen. Nicht zuletzt wird auch das abstrakte Denken geschult, da es immer schwieriger wird, den Weg zu finden sowie Hürden zu überwinden. Die Kinder müssen vorausschauend planen und die zu laufende Strecke programmieren, um Awbies tierische Freunde wiederzufinden. Die Kinderjury hatte sehr viel Spaß bei der Bewältigung der Aufgaben und Programmieren wurde zu einem Abenteuer, das die Jury-Kinder so faszinierte, dass sie gar nicht mehr aufhören wollten.“*

### **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)