

## Bilderbuch-Apps: Vorlesen mal anders!

Ein neuer Trend im Kinder- und Jugendbuchbereich zeichnet sich ab: interaktive Kinderbücher für den Tablet-PC oder das Smartphone.

### Was genau ist das?

Apps sind Anwendungsprogramme für Tablet-PCs oder Smartphones. Inzwischen gibt es auf dem Medienmarkt auch immer mehr Kinderbuch-Apps, die interaktive Module wie z.B. an- und ausschaltbare Erzählstimme, Aufnahme-funktion, Bewegungs- und Spielelemente mit einer klassischen Geschichte verbinden. Die Meinungen hierzu gehen stark auseinander – von Begeisterung bis zu rigoroser Verweigerung.

### Worauf man bei Kinderbuch-Apps achten sollte!

- Grundsätzlich sollte man mit jüngeren Kindern eine App gemeinsam entdecken! Die Altersangaben im App-Store sind nur vage Richtwerte. Eltern sollten sich auf jeden Fall erst einmal selbst ein Bild machen!
- Die Möglichkeit von in-App-Käufen (immer mit Passwort!), Zugang zum Internet, zu facebook-Seiten oder zu Chat-Foren sollte mit den Kindern besprochen und ggf. kontrolliert werden, insbesondere wenn es um die Weitergabe persönlicher Daten geht.
- Bedienbarkeit/Navigation sollten einfach und im Idealfall selbsterklärend sein; für jüngere Kinder ist die Benutzerführung durch Symbole/Icons bzw. eine gesprochene Anleitung ideal. Positiv ist auch eine Übersicht über die einzelnen Seiten, die dann gezielt gewählt werden können.
- Zwischen Spiele-Apps mit einem erzählenden Anteil und Kinderbuch-Apps mit spielerischen Elementen sollte unterschieden werden. Beides hat seinen Stellenwert – für unterschiedliche Nutzungs-Situationen (Restaurant-Besuch, Wartezeit beim Arzt, Reise, Einschlaf-Ritual...)

Bei Kinderbuch-Apps sollten die spielerischen Elemente der Vertiefung des Inhalts und der Einbeziehung des Lesers/Nutzers dienen – und nicht ständig aus der Geschichte herausführen. Bei stimmigen interaktiven Elementen wird der Leser Teil der Geschichte!

Bei Spiele-Apps dient die Geschichte nur als roter Faden bzw. es wird lediglich von einer Figur durch das Spiele-Angebot geführt.

- Für die gemeinsame Beschäftigung z.B. mit einer Bilderbuch-App ist es schön, wenn die Vorlesefunktion an- und abschaltbar ist und ggf. auch die eigene Stimme aufgenommen werden kann. So können Kinder und Eltern auch einmal nur zu den Bildern erzählen oder man kann ein individuelles Vorlesebuch erstellen.
- Wenn Apps zur Unterstützung des Leselern-Vorgangs eingesetzt werden sollen, ist es von Vorteil, wenn die vorgelesenen Wörter synchron hervorgehoben werden. Das entspricht dem bewährten Modell, dem Vorlesetext mit dem Finger zu folgen.

- Ein/e gute/r Sprecher/in weckt die Aufmerksamkeit der Zuhörer und lässt eine Geschichte lebendig werden.
- Bekannte Buchfiguren machen neugierig auf die App-Umsetzung – und können umgekehrt auch wieder zum Buch zurückführen. Das klappt insbesondere bei Buchreihen sehr gut!
- Bei Apps gilt wie bei (Bilder-)büchern: Kinder lieben es, über ihre Lese-Erlebnisse zu reden! Und Eltern erfahren auf diese Weise, welche Art von Geschichten, Spielen oder kleinen Geschicklichkeits-Übungen ihre Kinder mögen.

## Empfehlungen

Eine kleine Auswahl von interessanten Apps, die das ganze Spektrum der neuen Möglichkeiten widerspiegeln, haben wir für Sie zusammengestellt (Anmerkung: Die angegebenen Preise für die Apps können von den tatsächlichen Preisen abweichen.).

### **Monster, benimm dich!**

**Autor/Herausgeber:** Regina Schwarz/ Michael Schober (Ill.)

**Verlag:** Linguino

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 3,59 €

Ob man wohl mit dieser kunterbunten Monsterrunde am Tisch sitzen möchte? Die Antwort dürfte vom Alter der Befragten abhängen. Kinder zwischen drei und ca. 7 Jahren hätten ganz sicher nichts gegen die Gesellschaft des Kaugummi kauenden Schmatzmonsters, des vor Zorn rot angelaufenen Brüllmonsters oder gar des lautstark tönenden Rülpsmonsters einzuwenden. Eltern und andere Monsterkenner werden vielleicht eher die gezähmten Benimm-Varianten schätzen, die die schrägen Wesen ebenfalls drauf haben. Und zwar - wie die schlechten Manieren zuvor - in allerschönster Reimform. Regina Schwarz sei Dank! Da gilt dann z.B. für das Rülpsmonster "Es kann das Rülpsen auch vergessen - und fein mit seiner Gabel essen"...

Popeln, schielen, brüllen, rülpsen, schmatzen - das schlägt nicht nur der Monstermama auf Gemüt und Magen. Tischmanieren müssen die Monsterkinder ebenso lernen wie alle anderen. Also ab in die Benimm-Schule! Zunächst kann man zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen - und sich dann wahlweise die Verschen vorlesen lassen oder selbst den passenden Endreim unter zwei Vorschlägen auswählen. Mit wiederholtem Fingertippen bringt man die Monster zudem zu immer heftigerem (und sehr kreativ animiertem) schlechtem Benehmen, bevor - pädagogisch einwandfrei - die gezähmte Variante angeboten wird. Der Sprecher bringt den Witz der Reime auf den Punkt; die musikalische Untermalung ist dezent - ganz im Gegensatz zu den sehr lebensechten Monstergeräuschen...

Bunt, laut und lustig! Natürlich werden die Kinder den meisten Spaß an den monsternmäßig schlechten Manieren der Tischrunde haben. Aber sie begleiten interaktiv auch den kleinen Benimm-Kurs - und entdecken das Vergnügen an Reimen und dem spielerischen Umgang mit Sprache. Die einfallsreichen Illustrationen setzen diese Freude am Kreativen perfekt um und regen zum Erfinden eigener Schlechte-Manieren-Monster an, die dann gemeinsam gezähmt werden können.

Kindern wird der Umgang mit der App monsternmäßig leicht fallen - Erwachsene werden ein bisschen rumprobieren müssen, um die Monster-Angebote vollständig zu erschließen. Aber der Sprachspielspaß-Funke wird auf jeden Fall überspringen!

Hinweis an Eltern: In-App-Shop (Verbindung zum App-Store)  
(Für iOS: iPad)

### **Living Stories - Das verlorene Herz**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** -

**Verlag:** Ravensburger Digital

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 3,59 €

Was ein Herz alles vermag, weiß man vielleicht erst, wenn man es verloren hat! Zumindest ist das im Fall des traurigen Roboters so. Der hat nicht gut auf sein Herz aufgepasst - und nun ist es zerbrochen. Ob Mia da wohl helfen kann? Immerhin scheint sie sehr unerschrocken zu sein - schließlich ist sie schon mit Elfen geflogen, hat Vulkanausbrüche aufgehalten und könnte sogar den lästigen Regen so gut verstecken, dass ihn niemand mehr fände. Wenn sie wollte! Aber jetzt geht sie zunächst einmal mit ihrem neuen, etwas klapprigen Freund auf die Suche nach einem neuen Herzen - durch einen geheimnisvollen Tunnel, vorbei an verborgenen Schätzen, begleitet von magischen Wesen folgen die beiden einem gefährlichen Weg. Und sie erfahren, dass nur der Liebe, Angst, Mut und Schmerz verspüren kann, der ein Herz hat...

Eine märchenhafte Freundschaftsgeschichte mit liebenswerten Helden und gut gewählten, sehr vielfältigen spielerischen Elementen, die die Geschichte tatsächlich vorantreiben. Nur wer selbst aktiv wird, entdeckt die Geheimnisse hinter den Bildern, kann den bedauernswerten Roboter vom Rost befreien, findet den Tunneleingang, lüftet den Nebel oder füllt einen Sack mit Schrottteilen - und dem, was das Wesen von Freundschaft ausmacht. Auch der Wechsel von Szene zu Szene vollzieht sich in unterschiedlicher, fantasievoller Art und Weise. Die Illustrationen erinnern ein bisschen an Comics, transportieren aber auch sehr gut die magische Atmosphäre der Geschichte. Die Nutzerführung und die Navigation sind einfach und intuitiv. Im Hauptmenü wählbar sind mehrere Sprachen, eine Vorlese- oder Selbstlesefunktion, Hinweise auf die versteckten interaktiven Elemente und ein Puzzle für jede Bildseite. Musikalische Begleitung und Sound fügen sich gut ein und unterstützen das Verständnis...

Ab ca. 6 Jahren

Hinweis an Eltern: Möglichkeit zu In-App-Käufen weiterer Verlagstitel (Verbindung zum App-Store).

(Für iOS: iPad)

### **Fritz Frosch**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** -

**Verlag:** Carlsen Verlag

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 1,79 €

Man kann es schlechter treffen als Fritz Frosch! Sein Zuhause ist ein schöner Teich mit vielen bunten Fischen, grünem Schilf, blühenden Seerosen und allerhand summenden und brummenden Insekten. Und dort kann Fritz nach Herzenslust hüpfen, Purzelbäume schlagen, schwimmen und auf Futtersuche gehen. Vor seiner langen, klebrigen Zunge sind weder Würmer noch Schnecken sicher - schließlich muss ein Frosch ordentlich futtern, um den Winterschlaf zu überstehen. Wenn dann allerdings das Frühjahr kommt, ist Fritz Frosch wieder in Hochform und stimmt seinen schönsten Froschgesang an, um Froschdame Fritz für sich zu gewinnen...

Der kleine Frosch-Lebenslauf verbindet Sachinformationen mit witzigen, klaren Bildern und vielen spielerischen Elementen. Mit Fingertippen oder -wischen kann man Fritz zum Sprechen, aber auch zum Hüpfen, Schwimmen oder Singen bringen; die Nutzerführung erfolgt über aufleuchtende Hinweis-Punkte. Der kurze Text wird zum Vorlesen (mit einem erwachsenen und einem jugendlichen Sprecher) oder Selberlesen angeboten; es kann zwischen drei unterschiedlichen Zeitspannen für die Texteinblendung gewählt werden. Durch direkte Ansprache werden die Zuhörer in die Handlung einbezogen.

Die Navigation ist einfach und selbst erklärend, könnte aber durch eine Seitenübersicht noch verbessert werden.

Frisch-fröhliche Sachbuch-App für Kinder ab ca. 5 Jahren

Hinweis an Eltern: Über die Hilfe-Funktion kann eine Verbindung zur Facebook-Seite des Verlags hergestellt werden.

(Für iOS: iPhone, iPad)

### **Streichelzoo**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Christoph Niemann

**Verlag:** Abstract City Media

**ISBN:** erhältlich im App-Store und Android-Stores

**Preis:** 1,79 €

Und wieder ein Fundus von Geschichten - ganz ohne Worte! Der Zeichner Christoph Niemann hat es eben einfach drauf: Aus krakeligen Zeichnungen entstehen Aktionen, Interaktionen, Verwicklungen (im wahrsten Sinne des Wortes) und äußerst komische Auflösungen. Da steckt ein Huhn kopfüber in einem Erdloch - mit einem Wisch von rechts wird ein Wurm hervorgezerrt, wenn die Bewegung von links kommt, steht das Huhn plötzlich auf den Klauenspitzen, von oben kommend wird es erbärmlich zusammengestaucht und von unten artistisch verknotet. Und ähnlich geht es dann auch gefräßigen Haien, bedauernswert nackten Igel, einem akrobatischen Erdmännchen und vielen anderen Tieren. Besonders schön: mit dem Wechsel auf die nächste Seite entwickelt sich das neue Tier aus dem alten Bild. Und wie fantasievoll das geschieht, ist schwer in Worte zu fassen...

Zeichnerisches Können trifft auf maximal ausgetüftelte Funktionen: Hier wird das Allerbeste aus dem neuen Medium rausgeholt. Minimalistischer Sound, wenige Farben, einige eingestreute Fotos, die in die Zeichnungen integriert werden. Das Ganze ist selbsterklärend und im wahrsten Sinne kinderleicht. Dennoch gibt es perfekt durchdachte Hilfestellung, die bei jedem Bild einzeln angewählt werden kann. Per anklickbarer Übersicht findet man sofort sein Lieblingstier und die witzigen Übergänge lassen sich auch ausschalten (was aber ein Jammer wäre...)

Der interaktive Streichelzoo (nicht nur) für kleine Tierfreunde regt die Fantasie an, bringt zum Lachen und Staunen und vielleicht zum selbst-kreativ-Werden! Großartig!

Ab ca. 4 Jahren

(Für iOS: iPhone, iPad; Android: bei Google Play)

### **Kleiner Eisbär, wohin fährst du?**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Hans de Beer

**Verlag:** Oetinger Verlag

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 3,59 €

Lars, der kleine Eisbär, ist ganz aufgeregt: Endlich darf er mit seinem Vater hinaus auf's große Eis! Und natürlich haben sie auch ihren Spaß beim Tauchen und Fischen im blauen Meer. Allerdings wird man davon müde – und dann tut ein Schläfchen auf einer gemütlichen Eisscholle so richtig gut. Doch als Lars aufwacht, ist um ihn herum nichts als Wasser, sein Papa ist nirgends zu sehen und die Eisscholle, auf der er sitzt, ist ziemlich klein geworden. Schon kurze Zeit später muss er seine Reise auf einem alten Fass fortsetzen. Immerhin schwimmt das – und trägt Lars an das Ufer eines Landes, das seltsam grün ist. Und auf dem es nicht nur Pflanzen gibt, die Lars noch nie gesehen hat, sondern auch sehr fremdartige Bewohner...

Die Bilderbuch-Abenteuer des kleinen Eisbären haben längst Kult-Charakter! Und nun liegt die fröhliche Freundschaftsgeschichte rund um Lars und seinen neuen Freund, das Nilpferd Hippo, auch als App vor.

Die interaktiven Elemente sind gut gewählt, überfrachten die Geschichte nicht und unterstützen das Verständnis: So kann man mit Antippen oder Fingerwischen die Eisscholle lösen und davonschwimmen, das Fass im Wellenmeer hin- und hertanzen und Lars' ängstliche Rufe erklingen lassen, ein kleiner Stups – und schon fliegt der Adler durch's Bild. Und das Chamäleon? Das kann man natürlich verschwinden lassen...

Bei den drei kleinen interaktiven Spielen, die zusätzlich angeboten werden, kann der kleine Eisbär Fische fangen und dafür Punkte sammeln.

Text, Vorleser und Sound können ein- und ausgeblendet werden. Die Benutzerführung ist einfach und selbsterklärend – die kleine Anleitung übersichtlich und verständlich. Auch Einsteiger werden hier keine Probleme haben.

Der Ausflug des kleinen Eisbären in die App-Welt ist ein Abenteuer mit gutem Ende! Kinder ab ca. 4 Jahren werden die spielerische Umsetzung mögen – und Erwachsene dürfen (vorübergehend!) auch mal eine Vorlesepause einlegen.

Hinweis an Eltern: In-App Käufe anderer Oetinger-Produkte sind möglich. Es gibt eine kostenlose Lite-Version mit 3 animierten Bildern und direkter Kaufmöglichkeit der Vollversion.

(Für iOS: iPhone, iPad)

### **Fiete**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** -

**Verlag:** Ahoiii

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 2,69 €

Fiete ist ein echter Seemann! Mit Kapitänsmütze, Seebären-Bart und gestreiftem Pullover winkt er dem Betrachter auf dem ersten Bild entgegen. Und im Hintergrund leuchten das bilderbuchblaue Meer und verschiedene Inseln - mit mehr als zwei Bergen, Leuchtturm, Burg und Städtchen - sowie ein rauchender Vulkan. Doch mit Betrachten der Meeresidylle ist es bei dieser Spiele-App für die Kleinsten natürlich nicht getan: Per Fingertipp auf die überall verstreuten, kreisrunden Bildchen öffnet man insgesamt 15 einfache Anwendungen, die auf die Fähigkeiten der Jüngsten zugeschnitten sind. Da müssen bunte Eiskugeln mit Fingerwischen in die Waffel bugsirt werden, mit einer pikrigen Nadel kann man den Luftballon zerplatzen lassen, Fiete kann mehrere Hüte aufprobieren oder ein Papierschiffchen schwimmen lassen. Natürlich gibt es auch die bewährten Memory-Spiele, mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Besonders nett: Bei fast allen Spielen muss Fiete geholfen werden - und den Kleinen wird so nicht nur Spielspaß und ein Erfolgserlebnis vermittelt, sondern auch soziale Kompetenz. Schließlich kann Fiete nur mit ihrer Hilfe Kisten in's Boot stapeln, eine Topfblume zum Blühen bringen oder die Zeitung lesen (nachdem er endlich die Brille auf der Nase hat)...

Kein Bilderbuch zum Vorlesen - aber ein bebildeter Spielespaß für Kinder ab ca. 2 Jahren, bei dem sie gemeinsam mit den Großen Entdeckungen machen, Aufmerksamkeit, logisches Denken und feinmotorische Fähigkeiten schulen und vor allem ihren Wortschatz vergrößern können. Denn natürlich sollte man jedes entdeckte Detail, jede versteckte Geschichte und auch jeden Erfolg in Worte fassen!

Die kleine Spiele-App ist mit Liebe zum Detail gestaltet, die Illustrationen sind fröhlich und klar und die Spiele einfach und altersgerecht, aber mit Witz und stimmig gestaltet. Bestens als Ergänzung zu den ersten Bilderbüchern und als Erzählanlass geeignet!

(Für iOS: iPhone, iPad)

### **Wimmelbuch Zeitreise**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Ralf Butschkow

**Verlag:** Bastei Lübbe

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 2,69 €

Der rote Ohrensessel auf dem Dachboden ist ein geradezu magischer Ort. Im wahrsten Sinne! Denn wenn Lisa dort ihrem Hund Popcorn aus einem Buch über alte Zeiten vorliest, geschehen plötzlich ganz komische Dinge: Der Sessel scheint sich zu bewegen – und auch

sonst ist fast nichts mehr so, wie es war. Oder ist es vielleicht normal, wenn eine Mumie aus dem alten Kleiderschrank klettert, die Schnur der Stehlampe verdächtig einer Schlange ähnelt und dafür eine richtige Birne von der Decke baumelt? Damit nicht genug: Plötzlich heben Lisa und Popcorn samt Sessel ab und finden sich bei den Dinosauriern, Höhlenmenschen oder Wikingern wieder. Und auch dort gibt es jede Menge Details zu entdecken, die irgendwie nicht stimmen können...

Kinder lieben Wimmelbücher! Und bei dieser turbulenten Zeitreise gibt es nicht nur viel zu gucken – es müssen auch die Fehler gefunden und per Fingertipp markiert werden. Erst wenn alle entdeckt sind, gibt's Applaus und man kann zur nächsten Seite weitergehen. Der Text kann vorgelesen oder selbst gelesen werden, und wenn man mal auf der Leitung steht, hilft ein kleines Vögelchen beim Entdecken. Perfekter Suchbilder-Spaß für lange Autofahrten oder nervige Wartezeiten. Und wer nicht genug bekommen kann: Die wimmelige Fehlersuche gibt's in Serie – auch in Buchform!

Ab ca. 4-5 Jahren

(Für iOS: iPad)

### **Das falsche Buch**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Nick Bland

**Verlag:** Oetinger Verlag

**Erscheinungsjahr:** 2012

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 1,79 €

Das falsche Buch? Nun - da ist Nicolas Winz ganz anderer Meinung! Natürlich ist es das richtige Buch mit der richtigen Geschichte ! Und es geht darin um... Stop! Natürlich nicht um den Elefanten, dessen Rüsselspitze bereits ganz am Anfang provokant zwischen den folgenden Seiten hervorlugt und der sich dann beim Darauftippen auch in voller Pracht und mit lautem Tröten präsentiert. Nein, es geht schließlich in diesem Buch um... Was soll das denn? Nicolas Winz gerät zunehmend in Rage. Nicht allein, dass er seinen Satz nie zu Ende bringt - nach und nach wird die Geschichte von pupsenden Monstern, einem einäugigen Piraten, einer hochnäsigen Königin samt Sänftenträgern und -igitt! - einer ganzen Horde von Ratten in Beschlag genommen - und es entfaltet sich rund um den wütenden Geschichtenerzähler ein geschäftiges Treiben inklusive Schatzsuche und einer Teestunde der etwas anderen Art. Und das alles definitiv im falschen Buch!!

Eine Bilderbuch-App über das Geschichtenerzählen, bei der die interaktiven Spielelemente tatsächlich Sinn machen, da sie die Handlung eigenständig weiterspinnen! Ob man nun per Fingerklick die Monster zu unfeinen Geräuschen veranlasst, durch Kippen des Geräts den Elefanten zum Rüsselwedeln bringt, Erdnüsse sogar außerhalb der Buchseiten verstreut oder die Sänftenträger durch Ziehen und Halten devot in die Knie gehen lässt. Die Illustrationen versprühen ihren hintergründigen Witz aber auch ganz pur - und Monty Arnold liest gewohnt grandios. Sollte jemand allerdings der Meinung sein, dass der Vorleser im falschen Buch sei und er selbst das besser könne - kein Problem! Dafür gibt's die Aufnahme-funktion und jeder kann die Geschichte des verhinderten Literaten zur ganz eigenen machen.

Ein Lesespaß mit Hintersinn und Mehrwert, für alle Fans von kleinen, feinen Geschichten, ab ca. 4-5 Jahren.

(Für iOS: iPhone, iPad)

**Einmal, als Bär richtig böse war**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Nick Bland

**Verlag:** Oetinger Verlag

**Erscheinungsjahr:** 2012

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 2,69 €

Genügt es nicht, dass es im Dschungel kalt und ungemütlich ist und in Strömen gießt? Nein, die vier Freunde Löwe, Elch, Zebra und Schaf können nicht einmal in Ruhe Karten spielen, denn "die Höhle ist nicht leer! Und grad erwacht aus seinem Schlaf ein richtig böser... Bär!" Und der - Graaaarhh! - verjagt die vier in Nullkommanix aus dem trockenen Unterschlupf. Tropfnass und frierend ist man für gute Ideen immer dankbar. Die Laune des Grummelbären verbessern? Kein schlechter Einfall! Ob es allerdings wirklich etwas bringt, ihn mit aufgemalten Zebrastreifen, einem selbst gebastelten Geweih oder einer puscheligen Grasmähne auszustatten? Da hat nicht nur das Schaf - das ja leider gar nichts Besonderes zu bieten hat - so seine Zweifel...

Die Reime dieser vergnüglichen Tiergeschichte stolpern abenteuerlich durch den Dschungel-Dschangel-Dschungel, was aber dem (Vor-)lesevergnügen keinen Abbruch tut. Sparsam und stimmig eingesetzte interaktive Elemente ermöglichen es kleinen Zuhörern/Betrachtern, die erschrockenen Tiere eins nach dem anderen aus der Höhle flitzen zu lassen, das Schaf zu wiederholtem Zähneklappern oder jämmerlich dünnem Meckern zu bringen oder den Blick auf den wütenden, wundersam verkleideten Bären freizuräumen - ein großer Spaß! Und beim zweiten Lesen erschrecken auch die Jüngeren (ab ca. 4 Jahren) nicht mehr ganz so angesichts des effektiv vorgetragenen Bärengebrülls oder der schauerlichen Augen in der Dunkelheit. Ein(e) erwachsene(r) Mitleserin(in) bzw. -hörer(in) kann allerdings erstens nicht schaden, hat zweitens selber ihren/seinen Spaß und entdeckt drittens mit dem Kind gemeinsam immer neue Details und Anlässe zum Erzählen, Fragen und Nachdenken. Die zusätzliche Aufnahme- und individuelle Vorlesefunktion rundet das Ganze ab.

(Für iOS: iPhone, iPad)

**Emma isst**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Jutta Bauer

**Verlag:** Carlsen Verlag

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 1,79 €

Emma, das vorwitzige Bärenkind mit der rotgepunkteten Hose, ist vielen kleinen Leserinnen und Lesern schon aus den zauberhaften Pappbilderbüchern von Jutta Bauer allerbestens bekannt. Und jetzt erobert Emma auch die digitale Welt! Mit der gleichen Unbekümmertheit, Frechheit und Wissbegier wie in ihren Bilderbuch-Abenteuern, mit denen kleine Welt-Entdecker/-innen ab ca. 2 Jahren sich bestens identifizieren können.



Emmas App-Geschichte ist in bewährter Manier ganz reduziert: Auf einen kleinen Reim pro Seite, der in dieser Fassung von einem Kind ausgesprochen wird. Zunächst allerdings erscheint lediglich – „Ping!“ – ein farbiger Punkt, auf den jedes, aber auch wirklich jedes Kind sofort drücken wird. Und schon erscheint eine rosa geblümete Tischdecke. Nächster Punkt: Lampenschirm. Dritter Punkt: Emma plus Familie und Abendessen in Form von Fisch, alle „mit Pfoten auf dem Tisch...“. Per Fingerdruck können die Fische verschmaust und die Getränke geschlürft werden. Und so geht es weiter: beim Essen von Melonen, Gurken und Bohnen, die – mundgerecht geschnippelt und mit Musik – in Emmas Schleckermaul landen. Am Strand, wo es viel zu entdecken gibt. Im Supermarkt, wo Emma an Leckereien denkt, die dann per Wisch über den Bildschirm zugeordnet werden müssen. Und beim Mittagsschlaf, der von gewissen Tönen begleitet wird, die beim Druck auf Emmas Bauch entstehen...

Eine rundum gelungene, witzige und liebevolle Umsetzung des Bilderbuchs, die Spielspaß mit klassischen Buchelementen verbindet. Schon die Kleinsten – ab ca. 2 Jahren – werden es lieben, gemeinsam mit Mama und Papa immer neue Details zu entdecken. Und gleichzeitig ist die App ein perfekter Einstieg um Emma auch als Buchheldin (neu) zu entdecken. Vielleicht kommen Eltern dabei sogar auf Ideen, wie man Vorlesen einmal anders gestalten könnte!

(Für iOS: iPhone, iPad)

### **Wimmelburg**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** -

**Verlag:** Wolkenlenker

**ISBN:** erhältlich im App-Store und Android-Stores

**Preis:** 2,39 €

Knallblauer Himmel, weiße Wölkchen und – tadaaa! – eine prächtige Ritterburg mit zwei mächtigen Türmen, auf deren Wehrgang ein leicht zickig aussehendes Burgfräulein hin und her flaniert: Das ist der erste Eindruck dieser mit Detail-Besessenheit und Witz gestalteten Wimmel-App in 3D! mit einem Klick auf das Burgtor wird die ganze Szenerie sichtbar, in der man sich per Ziehen und Verschieben auf dem Bildschirm bewegen kann. Sofern man nicht an einem der zahllosen spannenden und subtil komischen Details hängen bleibt: zum Beispiel am dicken kleinen Mönch, der am Burgtor eingeschlafen ist und schallend rülpst, wenn man ihm auf den Bauch drückt. Oder am braunen Hund, der das Bein ungeniert am Ziehbrunnen hebt, am Mädchen, das seinen Reifen über den Hof treibt, an den Tauben, die erschreckt aufflattern oder am Scherenschleifer, der die Funken sprühen lässt...

Die mittelalterliche Wimmelwelt bietet zahllose Entdeckungen und Geschichten – ohne Text! Und wenn sich mal jemand auf Fingerdruck äußert, dann in einer Fantasiesprache, die theoretisch überall gesprochen werden könnte. Allein mit dem Erforschen aller Burgwinkel ist man schon lange beschäftigt – und wer dann noch nicht genug hat, hat die Auswahl zwischen drei kleinen Spielen, die beim Tippen auf eine bestimmte Figur gestartet werden. Und die z.T. wiederum kleine Geschichten in Gang setzen, wie die des Flötenspielers, dem die Ratten abhanden gekommen sind...

Eine Bilderbuch-App im wahrsten Sinne des Wortes! Hier wird das Potenzial des Mediums perfekt genutzt – und für Kinder ab ca. 4-5 Jahren gibt es jede Menge Anlässe für's Entdecken, Fragen, Lachen und Spielen. Gerne auch gemeinsam mit erwachsenen Burgen-Fans! Die können die Gelegenheit zum Beispiel auch nutzen und anschließend die passenden Märchn (z.B. zur goldenen Kugel im Brunnen oder dem gestiefelten Kater auf dem Dach) erzählen...

(Für iOS: iPhone, iPad; Android: bei Google Play, demnächst auch bei Amazon)

### **Schlaf gut**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Heide Wittlinger

**Verlag:** Good Beans

**ISBN:** erhältlich im App-Store und Android-Stores

**Preis:** 0,89 €

„Es ist Nacht, der Mond geht auf...“ Und überall kehrt langsam Ruhe ein. Allerdings sind einige der Tiere auf dem Bauernhof noch wach: In Hundehütte, Stall und Scheune, aber auch am kleinen Teich oder bei den Hühnern auf der Stange brennt noch Licht! Und da ist nun der kleine Leser/Zuhörer gefragt – denn der wird vom Erzähler dazu aufgefordert, bei den Tieren das Licht auszumachen. Vorher kann man natürlich per Fingertipp die Ente noch zum Quaken und Federplustern, die Kuh zum Muhen und im Stroh-Rascheln oder die Hühner zum aufgeregten Gackern veranlassen. Doch dann wird der Lichtschalter betätigt – und die Tiere legen sich brav zur Ruhe. Nur hinter einem Fenster ist noch Licht zu sehen. Wer da wohl zu Bett gebracht werden muss?

Die Stimme von Dieter Moor transportiert perfekt diese ganz besonders schön illustrierte, ruhige Gute-Nacht-Geschichte mit stimmigen spielerischen Elementen: Die kleinen Zuhörer werden direkt angesprochen und übernehmen eine aktive Rolle. Das Einschlafen in geborgener Atmosphäre gelingt anschließend nicht nur den Bauernhof-Tieren... Im wahrsten Sinne traumhaft!

Ab ca. 2-3 Jahren

Hinweis an Eltern: Weitere Produkt-Tipps der Entwickler auf der Startseite mit Möglichkeit zu In-App-Käufen.

(Für iOS: iPhone, iPad; Android: Samsung devices, Kindleinfire)

### **Der kleine Pirat**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Kirsten Boie, Silke Brix

**Verlag:** Oetinger Verlag

**ISBN:** erhältlich im App-Store und Android-Stores

**Preis:** 3,99 €

Als ob es nicht reicht, dass der kleine Pirat ein anstrengendes Leben hat! Wer möchte schon jeden Tag nach dem Frühstück vom Mastkorb aus nach Schiffen Ausschau halten, die man ausrauben könnte. Und dann das ganze Enterhakenschmeißen, Rumbrüllen und Besatzung in Angst und Schrecken versetzen. Laaangweilig! Ab und zu möchte auch ein Pirat mal etwas anderes machen. Sich mit jemandem unterhalten zum Beispiel. Aber dafür müsste man vielleicht etwas an seinem Auftreten arbeiten...

Gelungene App-Variante des Bilderbuchklassikers, die Kindern ab ca. 4-5 Jahren neben der spannenden Geschichte auch noch viele interaktive Elemente und Spiele bietet. Da müssen Schätze mit viel Überlegung in eine Kiste befördert, Perlen sortiert und Kanonen so geschickt abgefeuert werden, dass die Kugeln direkt vor (!) dem Schiff einschlagen. Denn nur in diesem Fall erhält man von den dankbaren Kapitänen zur Belohnung besonders schöne Muscheln.

Ein seeräuberstarkes Lese- und Spielvergnügen, das man selber lesen oder sich vorlesen lassen kann! Und im Zweifel stellen sich Jung-Piraten bei den Spielelementen geschickter an als Erwachsene...

(Für iOS: iPhone, iPad; Android: bei Google Play)

### **Froschkönig**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Grimms Märchen

**Verlag:** S. Fischer Verlag

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 7,99 €

Ist das Magie? Gleich zu Beginn des Märchens erwacht die Szenerie zum Leben: Der alte König lässt lässig die Füße vom Thronstuhl baumeln, die liebevolle Prinzessin winkt huldvoll und der Frosch sieht vom Grund des Brunnens aus, wie die goldene Kugel ins Wasser plumpst. Aber ein Zauber steckt doch nicht dahinter – man muss einfach nur die hübsch verzierten Rädchen am Seitenrand bewegen. Auf jedem Bild ist ein Mäuschen versteckt, das zu interessanten Zusatzinfos führt – und die zarte Harfenmusik vermittelt märchenhafte Atmosphäre...

Liebe zum Detail, viel Fantasie, durchdachte interaktive Elemente, ein hübsches kleines Spiel und die Möglichkeit zum Vorlesen, Selberlesen und Aufzeichnen – was will man mehr? Da haben nicht nur Kinder ab ca. 4-5 Jahren ihren Spaß.

(Für iOS: iPad)

### **Quietsch**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Florian Felix Weyh, Marie Geißler

**Verlag:** Ridili GmbH

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 3,59 €

Alles fängt damit an, dass die Quietsche-Ente vom Mobile in der Nacht auf Antons Bett geplumpst ist – und sich leider mit Mamas Kopfweh so gar nicht verträgt. Also nix mit Quietschen, lautem Wassergeplätscher im Bad, genussvollem Kakaogeschlürfe oder männermäßigem Rasenmähergebrumm. Der Ausflug mit Papa läuft auch anders als gedacht: Im Museum herrscht Grabesruhe, die Buchhändlerin hasst Bücher (zumindest die, die Geräusche von sich geben) und im Auto darf Anton nicht mal die wunderbare Dudelmusik anmachen. Mann, ist das öde! Abends fällt Papa aber endlich ein, wie man diesen viel zu ruhigen Tag noch retten kann...

iPad-App mit Anspruch: pfiifige Bilder, einfallsreiche Mitmach- und Geräuschelemente und eine, voll aus dem Leben der 4-Jährigen gegriffene Geschichte. Zum Vorlesen, Spielen, Lachen und – Lärmen!

(Für iOS: iPod, iPhone, iPad)

### **Pixi trifft eine Elfe**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Pixi Buch

**Verlag:** Carlsen Verlag

**ISBN:** erhältlich im App-Store und Android-Stores

**Preis:** 0,79 €

Vorhang auf für Pixi! Und zwar wörtlich genommen. Denn erst, wenn sich der knallrote Vorhang geöffnet hat, beginnt die Geschichte. Und die handelt dieses Mal von einem echten Drama im Zauberwald! Pixi und alle seine Freunde müssen der armen kleinen Elfe helfen, die verzweifelt nach einem Mittel gegen die Schlaflosigkeit der Elfenkönigin sucht. Doch manchmal ist auch glücklicher Zufall im Spiel – und am Ende gibt es eine süße Einschlafhilfe, die vielleicht auch die kleinen Leser kennen: Warme Milch mit Honig!

Die beliebten Pixi-Bücher starten als Apps durch – und bieten neben der (ausschaltbaren) Vorlesefunktion den gewohnt kunterbunten Bilderspaß und viele liebenswerte Animationen und Spielereien – die Kinder ab ca. 4 Jahren wahrscheinlich viel schneller erfassen als Erwachsene. Perfekt für unterwegs!

(Für iOS: iPhone, iPad; Android)

### **Die drei kleinen Schweinchen**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** -

**Verlag:** Carlsen Verlag

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 5,99 €

Ganz ehrlich? Dieses hinreißend animierte Märchen unterhält auch Erwachsene auf's Beste. Denn die Geschichte vom großen bösen Wolf, der nach dem Motto "Ran an den Speck" den arglosen Schweinekindern nachstellt, ist mit so viel offensichtlichem Spaß an der Sache umgesetzt, dass es einfach ansteckt. Da kann das Häuschen mittels Pusten zum Einstürzen gebracht werden, der Bus des Wolfs überschlägt sich, falls der Betrachter das möchte, es gibt Sprechblasen oder einen zuschaltbaren kindlichen Erzähler, der tiefe dunkle Wald erscheint in 3 D noch unheimlicher und, und, und...

Zahlreiche Interaktions- und Spielelemente, sehr süße Illustrationen, dicht am Original erzählt - was will man mehr?

Ab ca. 4 Jahren

(Für iOS: iPhone, iPad)

### **Elefant mit Rücklicht**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Florian Felix Weyh, Karin Planting

**Verlag:** Ridili

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 2,99 €

Der Zirkus zieht weiter – in eine andere Stadt. Und was machen die Zirkustiere mit all den Sachen, die nicht mehr gebraucht werden? Richtig: Sie veranstalten einen Flohmarkt! Doch trotz intensiver Mäusewerbung kommt kein einziger Käufer vorbei. Macht nichts – schließlich gibt es nichts, was man nicht für irgendetwas gebrauchen kann. Und so werden die Kokosnussschalen zu Musikinstrumenten für die Affen, das Kamel bekommt einen Höckerschoner aus alten Regenschirmen und der Tanzbär ist ganz glücklich über seine Konservendosen-Steptanzschuhe. Nur mit dem Rücklicht für den Elefantenpopo will es einfach nicht klappen...

Mit viel Witz animiert, wird die liebenswerte Geschichte hier im wahrsten Sinne zum Leben erweckt. Die fantasievollen Spiel- und Geräuschelemente lassen Kinder ab ca. 4 Jahren selbst zum Akteur werden. Schön erzählt, fantasievoll gestaltet, rundum gelungen!

Hinweis an Eltern: Weitere Produkt-Tipps der Entwickler gleich auf der Startseite.

(Für iOS: iPod, iPhone, iPad)

### **Kleiner Fuchs**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Heidi Wittlinger

**Verlag:** Goodbeans

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 3,99 €

Singen macht Spaß und fördert die Sprachentwicklung! Über Rhythmus und Reime prägen sich ganz nebenbei die Strukturen der Sprache ein – und in den Liedern stecken auch noch schöne Geschichten. Drei Liedklassiker sind jetzt in einer ganz besonders fantasievollen App für iPad und iPhone aufbereitet worden: als interaktiver, musikalischer (Bilderbuch-)Spaß. „Der Mond ist aufgegangen“, „Old Mac Donald“ und „Londons Brücke“ werden farbenfroh, mit vielen kleinen Spielelementen und traumschön illustriert präsentiert. Mit einer „Karaoke“-Funktion für alle, die lieber selbst singen ...

Selbst Singmuffel werden sich von der Begeisterung anstecken lassen, die dieses Liederbuch der anderen Art bei Kindern ab ca. 4 Jahren auslösen wird. Im Fuchsbau, dem „Fox Studio“, kann man auf vielerlei Gerätschaften selbst musizieren. Und mit einem Klick das Ganze auf Englisch abrufen. Ein ganz großer Spaß!

Hinweis an Eltern: Weitere Produkt-Tipps der Entwickler auf der Startseite mit Möglichkeit zum App-Käufen.

(Für iOS: iPhone, iPad)

### **Alles wieder gut! Oder wie der kleine Raabe Socke zu seinem Namen kommt**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Nele Moost, Annet Rudolph

**Verlag:** Zuuka! GmbH

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 4,49 €

Das ist voll ungerecht! Alle fünf kleinen Mäuse kriegen einen Namen – damit der Postbote endlich weiß, wem er den Brief aushändigen soll. „An die kleine Maus“ ist ja doch ein

bisschen ungenau! Aber was ist mit dem Raben? Soll der etwa weiter namenlos durch's Leben gehen? Ein Name muss also her. Doch die Suche nach dem passenden erweist sich als äußerst schwierig. Moritz? Timmi? Robinson? Oder vielleicht – weil ein einziger Name vielleicht ein bisschen dürftig ist: PaulDennisRobiFritz? Ach, es ist zum Aus-den-Federn-Fahren! Der kleine Rabe wird von der Qual der Wahl richtig krank...

Der vielgeliebte, ringelbestrumpfte Held überzeugt Kinder ab 4 sicher auch in der digitalen Variante – mit Erzähler oder mit der Möglichkeit, selbst zu entscheiden, wer wann spricht. Hinweis an Eltern: Auf der Startseite der App ist eine Verbindung zu Facebook möglich. Außerdem sind dort weitere Produkt-Tipps der Entwickler mit Möglichkeit zu In-App-Käufen zu finden.

(Für iOS: iPhone, iPad)

### **Wer hat den Mond gestohlen?**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Helen Stratton-Would, Vlad Gerasimov

**Verlag:** Windy Press

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 4,49 €

Man sieht auf den ersten Blick, dass Berti Braun ein glücklicher Junge ist – so vergnügt wie er auf der ersten Seite dieser Gute-Nacht-Geschichten-App herumhüpft! Aber eines Abends kann er aus seinem Dachfenster den Mond nicht mehr entdecken und beschließt, dem Monddieb auf die Spur zu kommen. Wer kann ihm dabei wohl am besten helfen? Natürlich die Nachttiere! Denn Fledermaus, Erdferkel, Schlange, Springmaus und die anderen müssen sich da ja wohl auskennen. Aber die Tiere haben nachts alle Pfoten, Stacheln und Flügel voll zu tun! Ob wohl die weise Eule Rat weiß?

Die schöne, klassische Gute-Nacht-Geschichte ist ruhig erzählt, mit dezenter musikalischer Begleitung und vielen fantasievollen Animationen und separaten Liedern. Die zusätzlichen Spiele bieten sich für Kinder ab ca. 4 Jahre eher außerhalb des Zu-Bett-Geh-Rituals an.

(Für iOS: iPhone, iPad)

### **Hotzenplotz**

**Seitenzahl:** -

**Autor/Herausgeber:** Otfried Preussler, Franz Josef Tripp

**Verlag:** Thienemann Verlag

**ISBN:** erhältlich im App-Store

**Preis:** 3,99 €

Vermutlich fällt niemand mehr in Ohnmacht beim Anblick des fürchterlichen Räubers mit dem schwarzen Hut und der Kaffeemühlenvorliebe. Kaspers Großmutter allerdings schwinden auch in der digitalen Variante vor lauter Schreck die Sinne – und so zählt sie dann auch mit gebrochener Stimme die Stationen beim folgenden Wölkchen-Ausweich-Spiel. Noch kibbliger wird es bei der Räuberjagd im Wald, der Suche nach dem Schnupftabak in Petrosilius Zwackelmanns chaotischem Studierzimmer, dem Zusammenfitteln des richtigen Zauberspruchs oder der Orientierung im Labyrinth...

Spielspaß für alle jungen Fans des Kulträubers – und alle, die es hoffentlich anschließend werden! Liebevoll gemacht, mit kurzen Vorlesetexten, pfiffigen Spielideen und den witzigen, kolorierten Original-Illustrationen.

Ab ca. 5 Jahren

Hinweis an Eltern: Auf der Startseite der App ist eine Verbindung zu Facebook möglich.

(Für iOS: iPhone, iPad)