

## App-Empfehlungen zu den Kategorien „Geschichten lesen“, „Lesespiele“ und „Games“

Für alle Altersgruppen



\* **Die große Wörterfabrik (2,99€)**

Beschreibung: "Die große Wörterfabrik" erzählt von einem phantastischen Land, in welchem die meisten Menschen nicht miteinander sprechen können, denn Worte muss man im Land der Wörterfabrik erst kaufen, um sie auszusprechen. Neben der wunderschönen und zarten Geschichte rund um die Bedeutung von Sprache und dem Wert von Worten steht der Leserin oder dem Leser verschiedene Interaktionsangebote zur Verfügung, in welchen sie Worte zuordnen, alte, neue, schöne und auch komische Worte kennenlernen und bemerken, dass manchmal einzelne Worte viel wichtiger sind als viele. Die Geschichte kann vom Kind alleine oder mit einem Erwachsenen gemeinsam gelesen werden. Dazu bietet die App die Möglichkeit, sich die Geschichte auch von einer Erzählstimme vorlesen zu lassen. Die App eignet sich insbesondere für das Geschichtenverstehen, Wortschatzarbeit und die Sensibilisierung für sprachliche Gestaltungen.



\* **Spot (5,49€)**

Beschreibung: David Wiesner's "Spot" erzählt eine fantasievolle Geschichte ganz ohne Worte. Die Leserin oder der Leser erkundet in dieser App die Geschichte rund um die namensgebenden Marienkäfer lediglich durch zoomen auf dem Tabletbildschirm und gelangt so immer tiefer in die gezeichnete Welt. Durch den verschachtelten Aufbau gibt es in "Spot" immer wieder neues zu entdecken, wobei sich die illustrierte Umsetzung hervorragend für anschlusskommunikative Prozesse eignet. So können Kind und Erwachsener gemeinsam die Welt von "Spot" entdecken, sich über das Gesehene austauschen und auch überlegen, wieso sich hinter manchen Bildpunkten doch manchmal nur Marienkäfer mit Regenschirmen verbergen.



\* **Komm mit raus, Entdeckermäus (4,99€)**

Beschreibung: Gemeinsam mit der kleinen Maus entdeckt man Höhle, Wald, Teich und Garten und lernt dort Tiere und Pflanzen kennen. Mit einer Lupe kann man die Umgebung besser erkunden und erhält in vielen kleinen Karteikarten nützliche Informationen. Gerade an Regentagen eine lehrreiche und unterhaltsame Reise in die Details der Natur.



\* **The Inner World (3,49€)**

Beschreibung: Das Adventuregame "The Inner World" erzählt die Geschichte von Robert, der in der fantasievollen Welt Asposien lebt, einem großen Hohlraum im Erdinneren. Da Asposien jedoch der Untergang droht, ist es an Robert gemeinsam mit seiner Freundin Laura die Welt zu retten und dabei noch Lauras Vater zu befreien. In dem Abenteuerspiel müssen die Spielenden gemeinsam mit Robert und Laura verschiedene Rätsel lösen, die durch Kombinatorik neue Dinge entstehen lassen. Hierbei können die Spielenden in den Gesprächen mit den Haupt- und Nebenfiguren der Geschichte verschiedene Gesprächsoptionen wählen, sodass sie Informationen rund um die Spielwelt erhalten, die sie im Anschluss für die folgenden Rätsel benötigen. Dadurch eignet sich das Spiel insbesondere für die Ausprägung handlungslogischen Verstehens sowie den Nachvollzug von Figurenperspektiven.

**Ein Adventurespiel zum zusammen rätseln.**

## Altersgruppe 6 bis 8 Jahre



\* **Schlaumäuse (Gratis)**

Beschreibung: Die App "Schlaumäuse" beinhaltet zahlreiche Übungen rund um den Leseerwerb. Eingebettet in eine Geschichte rund um die Schlaumäuse, können die Kinder im Humboldthain Buchstaben und ihre Laute kennenlernen, im Wörtersee durch Buchstabenverschiebung ein Wort zu einem anderen werden lassen (bspw. Kuh - Schuh), im Redefluss Wortfamilien finden oder in der Schatzhöhle an ihrem Wörterschatz arbeiten. Neben den zahlreichen und liebevoll gestalteten Übungen zum Leseerwerbsprozess finden sich bei den Schlaumäusen ebenso Übungen zum Satzbau oder zu Eselsbrücken, sodass in vielfältiger Art und Weise das Lesen geübt werden kann.



\* **Antolin Lesespiele 1/2 (2,99€)**

Beschreibung: Die App "Antolin Lesespiele 1/2" hält verschiedene Lesespiele rund um den Erwerb der Lesefähigkeit bereit. Neben Spielen zur Wort-Buchstabenerkennung oder dem Erlernen von Lauten, gibt es auch die Möglichkeit, Fragen zu bereits gelesenen Geschichten zu beantworten und somit das Textverstehen zu überprüfen.



\* **Happi Words (2,29€)**

Beschreibung: In "Happi Words" steht die Vernetzung von Worten zu Wortfamilien im Zentrum. Die Kinder bekommen auf Bildkarten drei Gegenstände präsentiert, die zu einer Wortfamilie gehören (bspw. Trommel - Gitarre - Trompete --> Instrumente) und die sie benennen müssen. Hierzu ziehen sie die entsprechenden Buchstaben in die richtige Reihenfolge, wobei die Begriffssuche doch manchmal ziemlich knifflig sein kann. Durch das gemeinsame Rätseln kann daher der Wortschatz der Kinder gefördert werden. Für Kinder, die Belohnungssysteme mögen, hält die App nach Abschluss einer jeden Begriffssuche ein paar Sammelkarten bereit, die zur Festigung der Laut-Buchstabenbeziehung genutzt werden können.



\* **Der Löwe (3,99€)**

Beschreibung: Nachdem der Löwe im Bilderbuch „Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte“ seine Löwin gewinnen konnte und mit ihr schreiben lernt, begleiten die Kinder den Löwen in der App bei sechs neuen Sprach-Abenteuern. Buchstaben werden gesammelt, dem Krokodil verschiedene Leckereien mit den richtigen Anfangsbuchstaben gereicht oder Worte aus Dung geschrieben. Nach jedem Abenteuer bekommt die Löwin eine Postkarte, die erst gelesen, später aber auch geschrieben werden kann.

## Altersgruppe 8 bis 10 Jahre



\* **Knard (2,29€)**

Beschreibung: "Knard" erzählt die Geschichte eines kleinen Kobolds, der gemeinsam mit seiner Freundin der Eule ein märchenhaftes Abenteuer durch Trollhöhlen, dunkle Wälder und phantastische Schlösser erlebt. Die Geschichte kann vom Kind alleine oder mit einem Erwachsenen gemeinsam gelesen werden, wobei zunächst immer der Text und anschließend eine Interaktionsseite präsentiert wird. Dazu bietet die App die Möglichkeit, sich die

Geschichte auch von einer Erzählstimme vorlesen zu lassen. Die Besonderheit von "Knard" besteht in der Gestaltung der Geschichte: In fünf Kapiteln wird ein klassisches Märchen erzählt, sodass die lesenden Kinder bereits auf ihr Vorwissen rund um die Strukturen von Märchen zurückgreifen können und sich so leichter in der Geschichte orientieren können. Dazu lassen sich alle Kapitel und Seiten einzeln auswählen, sodass auch ein späteres Weiterlesen möglich ist.



\* **Antolin Lesespiele 3/4 (2,99€)**

Beschreibung: Die App "Antolin" hält verschiedene Lesespiele rund um den Erwerb der Lesefähigkeit bereit. Neben Spielen zur Wort-Buchstabenerkennung oder dem Erlernen von Lauten, gibt es auch die Möglichkeit, Fragen zu bereits gelesenen Geschichten zu beantworten und somit das Textverstehen zu überprüfen.



\* **Scribblenauts Remix (1,09€)**

Beschreibung: "Scribblenauts" ist ein kreatives Lesespiel, das dem Kind oder Jugendlichen beinahe keine Grenzen setzt. Ziel ist es, eine kleine Aufgabe möglichst kreativ zu lösen, wobei der Spielende selbst eingeben kann, mit welcher Idee er gerne das Problem lösen möchte. So kann er oder sie – beispielsweise um einen Baum zu fällen – auf die Idee kommen, dies mit einer Axt zu tun. ...oder eben mithilfe eines riesigen, aber netten Bibers. Neben der kreativen Problemlösekompetenz steht dabei insbesondere die Wortschatzarbeit im Zentrum. Darüber hinaus kann und muss der Spielende seine Ideen selbstständig frei eintippen, sodass der bekannte zu erweiternde Wortschatz nicht nur erworben, sondern bereits angewendet werden muss.



\* **Imagoras (Gratis)**

Beschreibung: In "Imagoras" betritt die Leserin oder der Leser gemeinsam mit einem kleinen Monster eine Welt der Gemälde und darin erzählten Geschichten. In einem spannenden Abenteuer spielen und lesen sich die Rezipientinnen und Rezipienten von einem Gemälde des Städel Museums in Frankfurt am Main zum anderen, suchen spezifische Gegenstände und lösen damit in anderen Gemälden kleine Geschichtenrätsel. Das gemeinsame Rätseln rund um die Geschichten in den Gemälden steht im Mittelpunkt der App, wobei es immer wieder neue Geschichten zu entdecken gibt.