

# Apps, E-Books & Co.

## Medienempfehlungen der Stiftung Lesen



# Editorial



Die kleine Raupe Nimmersatt als interaktive Spiele-App? Die Schweine Piggeldy und Frederick als animiertes Bilderbuch? Aber ja! Diese und noch viele weitere Anwendungen laden zum Abenteuer „Geschichten-Apps“ ein. Ob als spielerische Ergänzung zu bekannten Kinderbuchklassikern, Versuchslabor für eigene Geschichten oder als Entdeckungsreise in fremde Welten – die digitalen Fundstücke für kleine Zuhörer, Erstleser und geübte Textprofis regen an zum Ausprobieren, Rätseln, Erfinden und nicht zuletzt zum (Vor) Lesen.

Digitale Medien gehören zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Die Fähigkeit zu lesen ist dabei gefragter denn je. Denn Lesen findet überall statt – auch am Tablet, Smartphone und Computer. Die Begeisterung für die Technik bietet oftmals einen zusätzlichen Lektüeranreiz. Nutzen Sie dies! Wir ermutigen alle Eltern, Kita- und Lehrkräfte, Bibliothekare und Lesepaten, die empfohlenen Apps mit ihren Schützlingen auszuprobieren.

Wir wünschen Ihnen neue Einblicke, Überraschungen und viel Freude beim Tippen und Wischen!

Ihre

Sigrid Fahrer  
Leiterin Digitale Strategie



TigerBook

Eva Dax und Sabine Dully

# Fräulein Hicks und die kleine Pupswolke

„Haaaaaatschi“ – wer kennt das nicht, wenn es in der Nase kitzelt. Man versucht es zu unterdrücken – aber am Ende ist der Nieser doch nicht zu bremsen und muss einfach raus. Doch wer hätte gedacht, dass hinter dem körpereigenen Mechanismus ein kleines Wesen namens Professor Hatschi steckt, der so lange mit einem Staubwedel in der Nase wedelt, bis man einfach niesen muss? Zusammen mit der kleinen Pupswolke, dem Fräulein Hicks, dem Rülps und dem Gähn-Män gehört er zu den unaufhaltsamen Fünf, die tagein tagaus und rund um die Uhr ihre Arbeit in unserem Körper verrichten. Keiner kann sie stoppen. Doch wer von den Fünf ist eigentlich der Unaufhaltsamste? Der Schluckauf, den Fräulein Hicks heraufbeschwört? Papperlapup, der Pups von der kleinen Pupswolke muss es sein, denn da kann doch wirklich niemand etwas gegen tun. Oder ist es vielleicht doch jemand ganz anderes?

Das TigerBook nimmt uns mit auf eine lustige Reise durch den Körper. Beim Vorlesen werden die lustigen Illustrationen von Sabine Dully durch Antippen zum Leben erweckt. So zeigt uns zum Beispiel der Rülps, wie er mit viel Geschick und einem Reifen einen unaufhaltsamen Rülpsler produziert. Auf Wunsch erscheint der Text zum Mitlesen. Eine tolle, interaktive Geschichte, die garantiert Spaß macht und nebenbei Sachwissen über den menschlichen Körper vermittelt.

Ab ca. 3 Jahren

Eva Dax und Sabine Dully  
Fräulein Hicks und die kleine Pupswolke  
Eine verrückte Reise  
durch den ganzen Körper  
TigerBook  
Oetinger Verlag  
8,99 €, 2017  
für iOS und Android





# Piggeldy und Frederick: Was ist Faulheit?



„Frederick, was ist Faulheit?“ möchte das kleine Schwein Piggeldy von seinem Bruder wissen. „Nichts leichter als das“, antwortet dieser (ein Satz, den bestimmt viele Erwachsene aus dem Effeff mitsprechen können) und bittet Piggeldy, ihm zu folgen. Und während die zwei über Felder und Wie-

sen spazieren, vorbei am Moor und den grünen Birken, versucht das große Schwein dem kleinen Schwein zu zeigen, was es heißt, faul zu sein. Doch das ist gar nicht so einfach, wie Frederick sich das vorgestellt hat – vor allem, wenn man selbst nie faul war.

Die beiden altbekannten Helden Piggeldy und Frederick präsentieren sich im neuen Gewand: In dem animierten Bilderbuch werden die beiden Schweine und alles, was sich in der Natur um sie herum abspielt, zum Leben erweckt. Durch das Antippen von aufleuchtenden Elementen kann Piggeldy auch mal seufzen oder Frederick mit seinem Ringelschwanz wackeln. Dabei lenken die Animationen nicht von der Geschichte ab, die Robert Missler mit einer angenehmen Stimme erzählt. Am Ende werden die jungen Leser mit einem Spiel überrascht.

Ab ca. 3 Jahren

Elke und Dieter Loewe  
Piggeldy und Frederick:  
Was ist Faulheit?  
TigerBook  
Ravensburger  
1,99 €, 2017  
für iOS und Android

App

# Die kleine Raupe Nimmersatt und ihre Freunde

Die kleine Raupe Nimmersatt und ihre Freunde brauchen dringend Unterstützung! Erstere hat nämlich mal wieder einen Riesenhunger und muss eine ganze Menge Obst verputzen, um so richtig satt zu werden. Doch Vorsicht: Dazwischen versteckt sich allerlei ungesunder Süßkram

und jetzt braucht sie Hilfe, um diesem aus dem Weg zu gehen. Und bei den Freunden der kleinen Raupe

Nimmersatt geht es auch richtig rund! Da wollen Tierkinder gefunden, Puzzles gelegt und Fliegen erbeutet werden – am besten klappt das natürlich, wenn sie tatkräftige Unterstützung von kleinen Raupenexperten bekommen. Besonders schön: Für jede bestandene Aufgabe gibt's ein ganz außergewöhnliches Abzeichen zu gewinnen! Und wer wollte nicht schon immer ein „Meereswelt-Erkunder“- oder ein „Senkrechtstarter-Quiz“-Abzeichen haben?

Die kleine *Raupe Nimmersatt und ihre Freunde – Spiele und Entdecke* ist eine tolle Ergänzung zu Eric Carles Bestseller. Kindgerechte, interaktive Spiele im unverwechselbaren Stil der kleinen Raupe Nimmersatt werden in der App mit spannenden Infos aus dem Tierreich verknüpft und wecken so die Neugier der Nachwuchsforscher. Die Sachtexte eignen sich wunderbar zum Vorlesen. Klare Formulierungen und die Gestaltung lassen eine unkomplizierte und intuitive Bedienung auf dem Tablet zu.



Ab ca. 3 Jahren

Die kleine Raupe Nimmersatt  
und ihre Freunde – Spiele und Entdecke  
App  
Story Toys  
4,49 €, 2014  
für iOS und Android

App

Felicitas Haas, Martina Holler und Christian Henschel

# Rudi Regenbogen und die verlorenen Farben

Eigentlich wollten Willi der Wind und Rudi Regenbogen doch nur mit ihren Freunden Sören Schneeflocke und Stella Stern im Garten spielen. Doch Willi treibt es mal wieder zu wild – und plötzlich werden Rudis kunterbunte Regenbogenstreifen verweht. Dass Rudi von nun an ein Leben in Grautönen führen soll, können die Freunde nicht verantworten. Also machen sie sich auf die Suche nach den verlorenen Farben. Und das wird richtig aufregend, denn auf ihrem Weg lernen sie so manches spannende Naturphänomen kennen.

Rudi Regenbogen ist eine Wetter-Lern-App, die Kindern erklärt, was die Natur tages für tagaus an Arbeit leistet. Begleitet wird die Geschichte rund um Rudis Suche nach seinen verlorenen Farben von interaktiven Spielen, bei denen kleine Entdecker so einiges über die einzelnen Phänomene lernen können. Die kurzen Ladezeiten zwischen den Kapiteln werden für spannendes Faktenwissen genutzt – wer weiß schon, dass es am Firmament 88 Sternbilder gibt?



Vorgelesen wird von William Cohn, der jedem einzelnen Charakter eine individuelle Stimme verpasst. Eine tolle, farbenfrohe Geschichte bei der nicht nur die Kleinen, sondern auch Erwachsene noch so einiges lernen können.

Ab ca. 4 Jahren

Felicitas Haas, Martina Holler und Christian Henschel  
Rudi Regenbogen und die verlorenen Farben  
App  
Hello, November GbR  
3.49 €, 2017  
für iOS

App

# Die Zwuggels – Reise ans Meer



Die Zwuggels sind sechs kleine Wesen, die ein bisschen wie Wichtel aussehen und vor allem eins sind: wirklich hilfsbereit. Gemeinsam leben sie in einem Leuchtturm, der weit in den Himmel ragt. Hier erleben sie Abenteuer, machen Experimente, und die Zwuggel-Kinder Elfina und Olfred drücken ganz normal die Schulbank. Aber auch Zwuggel haben das Bedürfnis nach Urlaub, Sonne, Strand und Meer. Und so besteigen sie

alle zusammen ihr Flugschiff und machen sich auf den Weg zu einer tropischen Meeresbucht. Doch wer hätte gedacht, dass sich der Entspannungsurlaub schnell in eine spannende Entdeckungsreise verwandelt?

Die Geschichte der Zwuggels wird in kurzen Reimen erzählt, die in Textform auf dem Bildschirm erscheinen. So können Leseanfänger die Texteinheiten selbstständig lesen. Alle anderen Kinder erleben die Geschichte gemeinsam mit ihren Eltern. Zahlreiche „Touch und Drag“-Spiele, in denen Gegenstände mit dem Finger berührt und an die richtige Stelle geführt werden müssen, ergänzen die 36 Kapitel der App. Somit werden motorische Fähigkeiten und Geschicklichkeit geübt und, durch altersgerechte Aufgaben wie das Packen eines Koffers oder Suchspiele, die kognitiven Fähigkeiten trainiert. Wer mal nicht weiter kommt, dem helfen aufleuchtende Elemente auf der Suche nach möglichen Lösungen.

Ab ca. 4 Jahren

Die Zwuggels – Reise ans Meer

App

Ploosh GmbH

2,99 €, 2017

für iOS und Android

App

Andrey Gordeev

# Grünkäppchen – ein Biomärchen

„Es war einmal ein kleines Mädchen, das die Natur liebte. Deswegen nannte man sie Grünkäppchen.“ Moment – da stimmt doch etwas nicht? Doch – alles in bester Ordnung. So beginnt das Märchen vom Grünkäppchen.

Grünkäppchen hat natürlich auch eine Großmutter. Sie ist ausgebildete Yoga-Lehrerin und hält sich und die Waldtiere fit. Das passt dem Wolf natürlich gar nicht. Er sieht seine Mit-Tierwelt nur als leckere Mahlzeiten. Elch, Hase und Reh sind aber dank der Yogaübungen viel zu schnell für ihn. Gegen den knurrenden Magen hilft nur eines: die Yoga-Stunden der Großmutter zu sabotieren. Ob Grünkäppchen die List des Wolfs mit dem magischen Smoothie durchkreuzen kann?

Vegetarische und vegane Ernährung liegen voll im Trend. Die Bio-version des Märchenklassikers in Appform zeigt mit einem Augenzwinkern, dass Gemüseessen nicht nur lecker, sondern auch fair gegenüber Tieren ist. Wer gleich mit dem vegetarischen Kochen loslegen mag, kann das mit den Rezepten in der App tun. Liebevolle interaktive Details wie die Yogaübungen der Oma oder integrierte Fangspiele sorgen für Zusatzspaß.

Ab ca. 4 Jahren



Andrey Gordeev  
Grünkäppchen – ein Biomärchen  
App  
Boboka LLC  
0,99 €, 2015  
für iOS und Android



App

Heiko Stapf/  
Saskia Jancik

# Kibunet



Wer wollte nicht schon einmal ein eigenes Kinderbuch schreiben?! Die Kibunet-App macht es möglich: Hier können aus einer großen Auswahl an Hintergründen, Figuren und Gegenständen nach Herzenslust individuelle Bilder erstellt und mit Text ergänzt werden. Ob die Geschichte in einem Schloss, in der Wüste oder im Wald spielen soll, ob ein Gartenzwerg, Monster oder Drache darin zu Wort kommen und ob ein Gummistiefel, eine Klammer oder ein

Spiegelei darin eine Rolle spielen, bleibt der eigenen Fantasie überlassen. Je Verrückter, desto besser. Und wem auf Anhieb keine gute Story einfällt, der kann sich von den mitgelieferten Beispielgeschichten und -gedichten inspirieren lassen.

Die App bietet eine schöne Möglichkeit, um mit Kindern Geschichten zu erfinden und sie anschließend vorzulesen. Das fördert die Kreativität und macht Spaß. Die Bedienung ist sehr einfach gehalten und intuitiv verständlich, die Zeichnungen sind schlicht und dennoch ansprechend.

Ab ca. 5 Jahren

Heiko Stapf/Saskia Jancik  
Kibunet  
App  
Cyber Manufaktur GmbH  
3,99 €, 2017  
für iOS und Android

App  
Les inéditeurs  
**Boum!**

Wie jeden Morgen bricht der Aktenkofferträger mit dem Hut, der Held dieser Geschichte, zur Arbeit in die Fabrik auf. Nur an diesem Morgen läuft nichts wie gewohnt: Es schneit und merkwürdige Dinge passieren. Der Weg wird zur Klaviertastatur, ein gestreiftes Rüsseltierchen verliebt sich in ihn und ein gefräßiger Schachtelfrosch zettelt eine Revolution an. Klingt verrückt? Ist es auch – und zwar im besten Sinn.

Durch Weiterwischen der extrem reduzierten, überwiegend in Schwarz und Weiß mit sehr gezielten Farbtupfern gehaltenen Illustrationen bringt man die Geschichte im eigenen Tempo zum Laufen und steigt im Wortsinn durchs Fenster in ein skurriles Märchen ein. Die assoziativ erzählte App kommt nämlich ganz ohne Text aus und liefert dafür endlosen Stoff für eigene Geschichten. Wie könnte der Herr mit dem Hut heißen? Was passiert eigentlich in den einzelnen Bildern? Bei den Beschreibungen gibt es kein richtig oder falsch, sondern jeder darf erzählen, was er sieht. Spätestens beim gestreiften Leuchtturm-Insekt, das versucht, unserem Herrn den Musenkuss zu geben, gibt es beim Erzählen kein Halten mehr.

Ab ca. 6 Jahren



Les inéditeurs  
Boum!  
App  
Les inéditeurs  
2,99 €, 2016  
für iOS und Android

App

David Wiesner

# Spot



Anfangs ist da nur ein Marienkäfer, der auf dem weißen Bildschirm herumkrabbelt. Doch was hat er denn in der Mitte für einen besonderen Fleck? Vergrößert man diesen, verwandelt sich der Fleck auf seinem Rücken in eine Insel. Vergrößert man die Insel, sieht man plötzlich ein Haus. Vergrößert man Haus, sieht man verschiedene Gegenstände auf dem Schreibtisch. Vergrößert man das Zeitungsfoto auf dem Schreibtisch, verwandelt es sich in eine Schar von Marienkäfern mit schwarzen Regenschirmen. Die Pfütze auf dem Boden im Bild führt wiederum in den Ozean. So geht es unendlich weiter.

Die preisgekrönte App entführt auf diese Weise in fünf fantastische Welten, die, einem Irrgarten gleich, in verschlungen Pfaden miteinander verknüpft sind und zu einer großen Entdeckungsreise einladen. Ganz ohne Text werden kleine Geschichten erzählt wie die vom Lampenfisch, der an und ausgeknipst werden kann. Hinweis: Die App enthält Werbung im geschützten Elternbereich.

Ab ca. 6 Jahren

David Wiesner  
Spot  
App  
Houghton Mifflin Harcourt  
4,99 €, 2015  
für iOS

App

David & Brook Condolora

Stetigbart, Mutigbart und Hastigbart sind das, was die Namen versprechen: Einer ist stetig, einer ist mutig, einer ist hastig – und alle haben einen großen Bart. Gemeinsam verbringen die Gebrüder Bart ihre Tage und Nächte auf skandinavischer See. Bis sie in ihren Netzen eine Flaschenpost finden, in der sich eine geheimnisvolle Karte der Insel befindet, auf der sie schon seit Jahren leben. Die drei Brüder haben Lust auf ein Abenteuer und machen sich auf den Weg, um das Rätsel um die Karte zu lösen. Doch können Sie in den bunten Häuschen der seltsamen Inselbewohner Antworten finden? Und was hat ein großer Wal damit zu tun? Mit dem Finger werden die drei Protagonisten zum Laufen gebracht und durch Antippen Gespräche mit den interessantesten Gestalten begonnen. Da müssen einige Türen geöffnet und Gespräche geführt werden, bis endlich eine brauchbare Information auftaucht.

Die interaktive Geschichte ist so schön, dass man sie am liebsten in einem Rutsch durchspielen würde. Das liegt nicht nur an den tollen, minimalistischen Illustrationen und der angenehmen Hintergrundmusik, sondern vor allem auch daran, dass man unbedingt wissen möchte, wie es weitergeht. Das macht aber nichts, denn *Burly Men At Sea* beinhaltet mehrere Abenteuer.

Ab ca. 9 Jahren

# Burly Men At Sea



David & Brook Condolora  
Burly Men At Sea  
App  
Brain&Brain  
5,49 €, 2017  
für iOS und Android



App

Dave Justus u.a.

# Lifeline

Taylor ist Astronaut an Bord des Raumschiffs Varia. Eigentlich „war“ er dort Astronaut, denn das Raumschiff ist abgestürzt. Niemand aus der Crew hat überlebt – außer Taylor. Jetzt sitzt er auf einem Planeten fest, den er nicht kennt, und hat nicht die leiseste Ahnung, wo er sich befindet. Ein Glück, dass er den mobilen Sender des Raumschiffs reparieren und jetzt Kontakt zur Außenwelt aufnehmen kann. Die Außenwelt, das sind wir. In Kurznachrichten erzählt er uns, was passiert ist. Er nimmt uns mit auf seine Entdeckungstour rund um das abgestürzte Raumschiff und wir sind live dabei, wenn schrecklich spannende Dinge passieren.

Die App *Lifeline* ist ein fiktives Echtzeit-Textadventure, bei dem der Leser selbst die Wahl hat, welchen Weg er gehen möchte. Er hat somit Einfluss auf die Handlung und der Verlauf der ganzen Geschichte wird danach ausgerichtet. Da alles live abläuft, kann es auch passieren, dass Taylor stundenlang kein Lebenszeichen sendet. Aber das macht das Ganze ja gerade spannend...

Ab ca. 9 Jahren



Dave Justus u.a.  
Lifeline  
App  
3 Minute Games LLC  
2,29 €, 2015  
für iOS und Android

App

# Mission X – Last Society



Mission X – Last Society  
App  
Carlsen Verlag  
1,09 €, 2017  
für iOS und Android

„Tritt ein, wenn du dich traust“. Wer dieser provokanten Einladung folgt, befindet sich inmitten eines dunklen, unterirdischen Gangsystems, in dem der Held der Geschichte unfreiwillig lebt. Gemeinsam mit seiner Freundin Lou versucht er dem Untergrundgefängnis zu entkommen. Eine gefährliche Reise durch das Gangsystem beginnt, die sowohl den beiden Freunden als auch dem Leser einiges an Nervenstärke abverlangt. Denn wem kann man hier, abseits von jeglicher Zivilisation, noch trauen?

Bei der App handelt es sich um eine Echtzeit-Geschichte. Der Text wird in Form von Chat-Nachrichten wiedergegeben und lässt manchmal, genau wie eine Nachricht im echten Leben, auf sich warten. Push-Nachrichten informieren darüber, wann es weiter geht. Während des Verlaufs der Story steht der Leser ständig vor der Wahl, welchen Weg die Protagonisten einschlagen sollen. Dabei kann zurückhaltend oder mutig gehandelt werden. Jede Entscheidung führt zu einer anderen Wendung der Geschichte. Die schaurige Hintergrundmusik und düsteren Bilder, die die gruselige Stimmung der Mission untermalen, machen die App zu einem hochspannenden Erlebnis.

Der Anfang der Geschichte ist kostenlos, eine Vollversion kann als In-App-Kauf erworben werden.

Ab ca. 14 Jahren

# Impressum



Stiftung Lesen  
Römerwall 40  
DE - 55131 Mainz  
Telefon: 06131 28890 - 28  
Telefax: 06131 28890 - 49  
pressestelle@stiftunglesen.de

**Inhaltlich Verantwortliche gemäß § 55 Abs.2 RStV:**  
Ulrike Annick Weber

## **Bildnachweise**

Titelbild © Halfpoint - Fotolia  
Fräulein Hicks und die kleine Pupswolke © Oetinger Verlag  
Piggeldy und Frederick: Was ist Faulheit © Ravensburger  
Die kleine Raube Nimmersatt und ihre Freunde © Story Toys  
Rudi Regenbogen und die verlorenen Farben © Hello, November GbR  
Die Zwiggels – Reise ans Meer © Plooch GmbH  
Grünkäppchen – ein Biomärchen © Boboka LLC  
Kibunet © Cyber Manufaktur GmbH  
Boum! © Les inéditeurs  
Spot © Houghton Mifflin Harcourt  
Burly Men at Sea © Brain and Brain  
Lifeline © 3 Minute Games LLC  
Mission X – Last Society © Carlsen Verlag

**Mehr Leseempfehlungen auf: [www.stiftunglesen.de/Leseempfehlungen](http://www.stiftunglesen.de/Leseempfehlungen)**

**Bildung fängt mit Lesen an. Ihre Spende hilft uns, alle Kinder und Jugendlichen in Deutschland für das Lesen zu begeistern und ihnen Bildungschancen zu ermöglichen: [www.stiftunglesen.de/Spenden](http://www.stiftunglesen.de/Spenden)**