App-Empfehlungen für Familien mit Kindern von 2-10 Jahren

Diese Apps wurden in der Humboldt-Bibliothek in Berlin-Tegel im Rahmen der Veranstaltungsreihe „Bilderbuchkino plus App“ vorgestellt und von vielen Eltern, Großeltern und ihren Kindern ausprobiert. Seit fünf Jahren testen Familien in der Bibliothek jeden Freitag zwischen Oktober und März gemeinsam Apps zum Spielen und Lernen auf bibliothekseigenen Tablets. Die beliebtesten Apps werden hier vorgestellt. Zusätzlich enthält die Empfehlungsliste Apps, die in Bibliotheksveranstaltungen für Grundschulklassen eingesetzt werden.
Die Apps sind aktuell, zum Zeitpunkt der Veröffentlichung, im App-Store (IOS) erhältlich. Auf Preisangaben haben wir verzichtet, denn diese ändern sich ständig. Die Preise variieren zwischen 0,99 und ca. 5,99 Euro. Oft werden auch „Pakete“ mit mehreren Apps eines Herstellers angeboten, einige Apps sind kostenlos. Viele der Apps gibt es auch im Play-Store für Android.
Wir bedauern es immer wieder, dass Apps mit hoher pädagogischer Qualität aus den Stores verschwinden. So sind z.B. gerade die Märchen-Apps von Carlsen nicht mehr im Angebot. Wir hoffen, dass die Apps aus dieser aktuellen Empfehlungsliste möglichst lange erhältlich sind und wünschen viel Spaß beim Ausprobieren!

Themen dieser Zusammenstellung:

- Buchstaben lernen
- Fietes Welt
- Animierte Bilderbuch-Klassiker
- Spielen und Lernen mit bekannten Kinderbuch-Figuren
- Kreativ
- Geräusche und Musik
- Spielen, Entdecken, Abenteuer erleben
- Bauen
- Ritter, Piraten, Dinosaurier
- Sachinformationen spielerisch verpackt
- Präsentieren einmal anders
- Zum Schluss

Buchstaben lernen

Olchi ABC Buchstabensuppe

Mit den beliebte Olchi-Figuren Buchstaben lesen und schreiben lernen: Nicht umsonst wurde diese App mit dem Preis „Gigamaus“ für das beste Lernspiel ausgezeichnet. Mit dem Finger können die Buchstaben nachgeschrieben, mit Memory-Spielen Klein– und Großbuchstaben zugeordnet werden und Spaß macht es dank der schönen Grafik auch noch. Für alle Vorschulkinder und ihre ersten Schreibversuche.

Hersteller: Oetinger

Willi Wiberg Spiel ABC

Gemeinsam mit Willi Wiberg ist Schreiben lernen kinderleicht. Zunächst werden die Buchstaben grundlegend erlernt und in späteren Aufgaben kann dieses Wissen spielerisch angewendet werden. Für das Vorschulalter.

Hersteller: Gro Pla

Freche Freunde

Mit den „Frechen Freunden“ das ABC erlernen: Einfache kleine Schreibübungen animiert mit Obst und Gemüse.

Hersteller: erdbär

Prinzessin Lillifee: Erste Buchstaben

In dieser App geht es vor allem um das Erkennen von Buchstaben in Verbindung mit Anlauten. Prinzessin Lillifee führt durch verschiedene Lernspiele, in denen Buchstaben und Anlaute erkannt und erste Wörter gelesen werden sollen. Für Vorschulalter und 1. Klasse

Hersteller: Tivola

Conni Lesen

Mit Conni lesen lernen geht so: Bilder und Anlaute zusammenbringen, entscheiden, ob Laute in der Mitte oder am Ende eines Wortes stehen und Groß- und Kleinbuchstaben sortieren. Vorschulkinder ab ca. fünf Jahren, die schon einige Buchstaben kennen, werden hier spielerisch auf die Schule vorbereitet.

Hersteller: Carlsen

Fietes Welt

Fiete

Der Matrose Fiete führt ganz ohne Sprache durch eine Spielelandschaft, in der Äpfel gesammelt oder passende Gegenstände zueinander sortiert werden. Ruhige, intuitive Benutzerführung, sehr ansprechende und kindgerechte Illustrationen. Eine der besten Apps für Kinder ab zwei oder drei Jahren.

Hersteller: Ahoii

Fiete – Ein Tag auf dem Bauernhof

Mit dem bekannten Matrosen Fiete können Möhren geerntet, Schafe geschoren oder kleine Ferkel von Schlamm befreit werden. Sehr schön animierte App für Kinder ab drei Jahren.

Hersteller: Ahoii

Fiete Cars

Passend zum Fiete- Bilderbuch „Das verrückte Rennen“ können Kinder ab drei oder vier Jahren in dieser App ihre eigene Rennstrecke gestalten und mit dem Fahrzeug ihrer Wahl auch gleich losfahren.

Hersteller: Ahoii

Fiete – Sports

Jetzt wird’s sportlich. In Disziplinen wie Laufen, Reiten, Tennis oder Kugelstoßen gehen Matrose Fiete und seine Freunde Hinnerk und Hein an den Start. Die einfache und intuitive Bedienung sowie der Verzicht auf Text machen diese App, genau wie ihre Vorgänger, zu einem wahren Spielvergnügen für Kinder bis ca. fünf Jahren.

Hersteller: Ahoii

Von Fiete gibt es viele weitere Apps: Mit „Fiete Choice“ können Vorschulkinder sortieren üben, „Fiete Math“ bietet unterhaltsame Mathe-Aufgaben. „Fiete Kinder-Zoo“ ist eine von Kindern und Entwicklern gemeinsam gestaltete App. „Fiete Hide and Seek“ unterhält mit einer Ostereier-Suche und „Fiete Christmas“ bringt jedes Jahr einen neuen animierten Adventskalender heraus.

Animierte Bilderbuch-Klassiker

Die große Wörterfabrik

Die App-Umsetzung des preisgekrönten Bilderbuchs ermöglicht ein tiefes Eintauchen in die Welt der Wörter. Anhand der Geschichte lassen sich böse, lustige oder auch vergessene Wörter entdecken. Auf jeder Seite werden interaktive Elemente angeboten – von zusammengesetzten Wörtern über Reimbildung bis zu einem Farbspiel.
Ab fünf Jahren.

Hersteller: mixtvision

Eins Zwei Drei Tier

App-Umsetzung des beliebten Bilderbuchs von Nadia Budde.
Welches Tier reimt sich auf das letzte Wort? Ziege mit Marmelade – Hyäne oder Zikade? Spielerische Sprachförderung für Kinder ab ca. vier Jahren, die zum Quatschmachen mit Lauten und Reimen einlädt. Die Inhalte verändern sich bei jedem Neustart und bleiben so auch beim wiederholten Spielen interessant.

Hersteller: Multiverso

Oh wie schön ist Panama

Der beliebte Kinderbuchklassiker interaktiv: Die Geschichte startet mit einer großen Weltkugel, von der aus der Leser in die verschiedenen Kapitel ein-steigen kann. In den Original-Illustrationen aus dem Buch sind viele Animationen und Mini-Spiele eingearbeitet, die wunderbar in die Geschichte passen. Auf der Weltkugel kann nachverfolgt werden, dass Tiger und Bär tatsächlich im Kreis reisen und schließlich wieder zuhause landen. Ab ca. vier Jahren.

Hersteller: Mixtvision

Der kleine Eisbär

Die Geschichte „Kleiner Eisbär, wohin fährst du?“ war die allererste vom kleiner Eisbären. Sie wird in dieser App mit den bekannten Bildern vorgelesen. Dazu gibt es einige kleine Geschicklichkeitsspiele wie z.B. Fische fangen, die liebevoll animiert sind und auch höhere Schwierigkeitsgrade bieten, so dass es nicht so schnell langweilig wird. Ab drei oder vier Jahren.

Hersteller: Oetinger

Schlaf Gut für Kinder

Ein Pappbilder-Buch-Klassiker umgesetzt in eine App, die sich für das abendliche Einschlaf-Ritual eignet: Nach und nach werden alle Tiere ins Bett gebracht und das Licht ausgeknipst. Ansprechende Illustrationen unterstützen das gemeinsame Zur-Ruhe-Kommen von Eltern und Kindern. Die App kann ebenso wie das Bilderbuch schon ab zwei Jahren zum Einsatz kommen. Und wer auf Fortsetzung aus ist: „Schlaf gut Waldtiere“ und „Schlaf gut Zirkus“ sind perfekt für Kinder ab drei Jahren.

Hersteller: Fox & Sheep

Spielen und Lernen mit bekannten Kinderbuch-Figuren

Der Löwe

Der Löwe will einen Kuss von seiner Freundin, der Löwin – doch die will, dass er ihr erst einen schönen Brief schreibt. Zusammen mit den Kindern geht es deshalb auf eine Abenteuerreise, bei der zahlreiche lehrreiche Mini-Spiele gelöst werden müssen. Humorvoll erzählte Geschichte zum Buch, die Spaß am Lesen und Schreiben vermittelt und Mädchen wie Jungen ab sechs Jahren gleichermaßen anspricht.

Hersteller: Julius Beltz

Grüffelo-Spiele

Sechs Spiele für Vorschulkinder nach klassischen Vorbildern wie Memory, Paare finden oder Reihen fortsetzen.
Die Geschichte vom Grüffelo wird hier nicht erzählt, die Gestaltung nach den Buchfiguren machen die Spieleklassiker aber besonders attraktiv. Ab vier Jahren. Fortsetzung und Ergänzung: „Grüffelo Rätselspiele“.

Hersteller: Magic Light Pictures

Der kleine Drache Kokosnuss - Lernspaß

Fans der Kinderbuchvorlage kommen hier voll auf ihre Kosten. Jedes Spiel findet an einem aus den Büchern bereits bekannten Ort auf der Dracheninsel statt. Ob Fledermäuse zählen, Buchstaben lernen, oder Kokosnüsse sammeln, die gemeinsame Entdeckungstour mit dem kleinen Drachen bringt Vorschulkindern viel Spaß beim Lernen. Von vier bis sechs Jahren.

Hersteller: randomhouse

Der kleine Drache Kokosnuss – Spielspaß

In sechs Minispielen erleben Kinder bis
fünf Jahre Abenteuer mit dem Drachen Kokosnuss und seinen Freunden.
Sie hüpfen über Baumstämme mit Oskar oder spielen eine Partie Ping Pong gegen den Dino Knobi. Die App kommt der Zielgruppe entsprechend ohne Text aus. Philipp Schepmann, bekannt als Sprecher der Kokosnuss-Hörbücher stellt die Spiele vor und erklärt deren Regeln.

Hersteller: randomhouse

Für Hund und Katz ist auch noch Platz

Acht liebevoll gestaltete Spiele zu den Figuren des gleichnamigen Bilderbuchs. Dieses sollte bekannt sein, denn eine Geschichte wird in dieser App für Kinder ab drei oder vier Jahren nicht erzählt.

Hersteller: Magic Light Pictures

Tafitis Savannenparty

Tafiti möchte für seinen Bruder Tutu eine Überraschungsparty organisieren – und braucht dazu die Hilfe der Kinder. In der liebevoll mit Musik und Sprache gestalteten App begleiten die Kinder das Erdmännchen durch die afrikanische Savanne. Eine Reihe lehrreicher Mini-Spiele muss gelöst werden, damit die Party am Ende ein Erfolg wird. Von vier bis sieben Jahren.

Hersteller: Loewe Verlag

Willi Wiberg: Hokus Pokus Willi Wiberg

Willi Wiberg baut ein Baumhaus und benötigt viele Bretter für die verschiedenen Etagen. Die Bretter werden zum Bauen zur Verfügung gestellt, nachdem der Spieler verschiedene Aufgaben gelöst hat, z.B. Abwasch erledigen, Staubsaugen und Singen. Kinder ab ca. fünf Jahren werden diese Aufgaben gerne erledigen und das Baumhaus immer höher und höher bauen. Am Ende wartet ein Geschenk von Willis imaginärem Freund Alfons auf sie. Die App basiert auf dem gleichnamigen Spielfilm.

Hersteller: Hyper Games

Schlümpfe rechnen

Rechnen lernen ist gar nicht so schwer. Total schlumpfig. Die Kinder tauchen in die Welt der Schlümpfe ein und helfen ihnen, verschiedene Rechenaufgaben zu lösen.
Schlumpfst du auch, wie leicht Mathe sein kann? Ab Schulalter.

Hersteller: Blue Ocean

Kreativ

Der magische Garten

In dieser App können phantastische Tiere erschaffen und in einem magischen Garten zum Leben erweckt werden. Unzählige Möglichkeiten, die farbenfrohen Körperteile wie Flügel, Flossen und Hörner zu kombinieren, laden zum Experimentieren ein und fördern die Kreativität. Ab ca. fünf Jahren.

Hersteller: Tinybop

Kapu Bloom Tunes

Wenn bei jedem Wischen ein Ton erklingt, während man Blütenblätter bemalt, dann ist man in der fabelhaften Welt von Kapu Bloom Tunes angekommen. Die Verbindung von Malen und Musikmachen ermöglicht den Kindern grenzenlose Kreativität. Ab drei Jahren.

Hersteller: Kapu Toys

Tinybop Monster

Eigene Monster erschaffen ist nicht nur zu Halloween ein riesiger Spaß. Über das Mikrofon kann man den gruseligen Geschöpfen dann auch noch eine eigene Stimme verleihen. Abgespeichert im Spukschloss kann man sie mit Snacks füttern und sie jederzeit verändern.
Ab sechs Jahren.

Hersteller: Tinybop

Quiver

Wer die Ausmalvorlagen ausdruckt und ausmalt, wird mit fantastischen Animationen belohnt, denn Quiver erweckt die Bilder zum Leben.
Lava, die aus einem Vulkan fließt oder ein Vogel der über das Papier spaziert sind nur zwei Beispiele aus dieser kreativen Mal-App.
Künstler ab sechs Jahren können sich hier austoben, Starthilfe der Eltern ist beim Runterladen und Ausdrucken der Bilder eventuell nötig.

Hersteller: Qivervision

The Monster Lab

In diesem Monster-Laboratorium für Kinder ab ca. fünf Jahren kann man gemeinsam mit einem verrückten Professor gruselige Monster zusammenbauen und anschließend damit Leute erschrecken, in einer Szenerie in der App, zum Bespiel in einem Supermarkt. Mit einer Fotofunktion können die Bilder der Monster aber auch verschickt werden.

Hersteller: Otataa

WoodieHoo Tiere verkleiden

Schon mal ein Häschen im Ballkleid gesehen? Oder einen Fuchs in einer Ritterrüstung? Nein? Dann wird es aber allerhöchste Zeit. Hier können vier tierische Freunde auf die bunteste Weise, die ihnen gefällt, anziehen und mit Accessoires ausstatten. Den Tieren gefällt ihr neuer Look ganz bestimmt. Für Kinder ab zwei oder drei Jahren.

Hersteller: RTL DISNEY

Toca Hair Salon 3

Haare schneiden und Frisuren gestalten, viel Raum für Kreativität. Die Models sind männlich und weiblich und aus verschiedenen Herkunftskulturen. Kinder von vier bis acht Jahren können sich hier kreativ austoben.

Hersteller: Toca Boca

Puppet Pals HD

Mit dieser Collage App können eigene kleine Geschichten gestaltet werden, die dann mit verschiedenen Hintergründen und eigenen Audio-Aufnahmen zu Mini-Videos zusammengestellt werden. Es gibt vorgefertigte Personen und Hintergründe, man kann aber auch ganz leicht mit einer Fotofunktion eigene Personen (auch sich selbst) hinzufügen. Die wechselbaren Hintergründe (wie auf einer Theaterbühne) können selbst aufgenommen werden. Eine App, die immer wieder für verschiedene Themen-Projekte neu entdeckt werden kann und für Kinder ab sechs oder sieben Jahren geeignet ist. Etwas Anleitung durch Erwachsene ist nötig, denn die Bedienungsfunktionen sind leider nur in Englisch. Auch ältere Grundschulkinder werden die vielen kreativen Möglichkeiten zu schätzen wissen, schnell gibt es Ergebnisse, die sich sehen lassen können.

Hersteller: Polished Play

Geräusche und Musik

Sound Salad

Oje! Alle Geräusche sind durcheinandergeraten und müssen wieder in die richtige Ordnung gebracht werden. Hierbei lernen die Kinder spielerisch, verschiedene Geräusche zu unterscheiden und den richtigen Bildern zuzuordnen. Es können unterschiedliche Schwierigkeitsgrade eingestellt werden. Ab ca. vier Jahren.

Hersteller: Funny Yummy Studio

Mussila Musikschule

Diese App ist wie ein kompletter Musikkurs gestaltet, man lernt den Klang verschiedener Musikinstrumente auseinander zu halten und gestaltet eigene Melodien. Sogar einfache Notenkenntnisse können erworben werden, wenn der Kurs von Level zu Level immer anspruchsvoller wird.

Hersteller: Rosamosi

KlangDings- Musik für Kinder

In verschiedenen Zimmern können Geräusche und Melodien entdeckt werden. Intuitive Entdeckungsreise zum Hören für Kinder ab drei Jahren, auch schön zum gemeinsamen Erleben mit Eltern oder Großeltern.

Hersteller: doDings

Spielen, Entdecken, Abenteuer erleben

Die Brille

In dieser Bilderbuch-App wird die Geschichte von Max erzählt, der nach der Schule eine magische Brille findet. Immer wenn Max sie aufsetzt, verwandeln sich die gewohnten Alltagsszenen in verrückte und bunte Traumbilder. Jede der neun Szenen ist detail-verliebt illustriert und beinhaltet viele anklickbare Animationen. Der Text kann entweder selbst (vor-) gelesen oder aus der App abgespielt werden. Für Kinder von drei bis sieben Jahren, auch zum gemeinsamen Erzählen und für die Sprachförderung sehr gut einsetzbar.

Hersteller: Luftlinie Produktion

Kapu Fishing

Köder basteln und so viele Fische wie möglich fangen, diesen großen Spaß für kleine Angler ab zwei Jahren bietet die wunderbar gestaltete und liebevoll illustrierte Welt dieser App aus der Kapu-Welt.

Hersteller: Kapu Toys

Kapu Wald

Viele kleine „Lernspiele“ über die Tiere des Waldes verbergen sich hinter einer kindgerecht illustrierten Waldlandschaft.
Die Benutzerführung ist intuitiv und kommt ohne Sprache aus.
Für Kinder ab drei Jahren.

Hersteller: Kapu Toys

Kapu Planet

Spielerisch entdecken Kinder ab ca. vier Jahren in dieser App die verschiedenen Kontinente und deren Bewohner.
Anhand der Weltkugel können sie sehen, wo die unterschiedlichen Tiere zuhause sind. Spannende Aufgaben können gelöst werden und zeigen die Tiere dabei in Ihrem natürlichen Lebensraum.

Hersteller: Kapu Toys

Kids World Atlas

Hier werden Tiere auf einer Weltkarte ihren Lebensräumen zugeordnet.
In kurzen Artikeln, die durch kleine Videoclips ergänzt werden, erfahren Grundschulkinder kompaktes Wissen über Größe, Nahrung und Verhalten der Tiere. In verschiedenen Quizformaten wird dieses Wissen dann auf unterhaltsame Weise wieder abgefragt.
Ab 2. Klasse

Hersteller: planet factory

Kleiner Fuchs Tierarzt

Eule, Maulwurf, Fledermaus und Spinne sitzen mit kleinen Krankheiten im Wartezimmer und wollen behandelt werden. Aber zuerst erzählen sie natürlich, was ihnen widerfahren ist, per Bildergeschichte. Es stehen verschiedene Behandlungsmöglichkeiten zur Verfügung und schnell werden die Tiere wieder gesund und erhalten eine kleine Belohnung, ganz wie im richtigen Leben. Der digitale Kinderarztkoffer mit sehr schönen Illustration für Kinder ab drei oder vier Jahren macht auch noch älteren Kindern Spaß.

Hersteller: Fox & Sheep

Obstgarten

Der freche Rabe Theo ist ein Obsträuber – nur wer schnell genug ist, kann die leckeren Kirschen, Äpfel und Pflaumen vor ihm in Sicherheit bringen. Auf dem Glücksrad wird eine Farbe ausgewürfelt, die Kinder müssen das dazu passende Obst erkennen und in den Korb legen. Digitale Umsetzung des Brettspiel-klassikers von Haba. Für Kinder ab drei.

Hersteller: Fox & Sheep

Petites choses

Vorschulkinder erleben mit dieser Spiele-App eine Welt aus Aquarellfarben, liebevollen Zeichnungen und toller Musik**.** Ziel ist es, ein Vögelchen aus seinem Käfig zu befreien. Damit dies geling, müssen kleine Aufgaben gelöst werden, um die Schlüssel zu den sieben Schlössern zu erhalten, mit denen der Käfig verschlossen ist.
Eine empfehlenswerte App für Kinder ab ca. drei Jahren mit viel Liebe zum Detail.

Hersteller: C’est magnifique

Bauen

Kapu Blocks

Diese App ist genau das Richtige für alle, die gerne Bauklötze stapeln und auch wieder Spaß am Einreißen haben, denn das kann man mit Kapu Blocks stundenlang. Ab drei Jahren.

Hersteller: Kapu Toys

Kleine Bauarbeiter

Mauern, baggern, einen Kran steuern – hier können Kinder Bauarbeiter spielen. In sieben interaktiven Szenen, die ganz ohne Sprache auskommen, können Aufgaben gelöst und lustige versteckte Animationen entdeckt werden. Lehrreich bei hohem Spaßfaktor!
Geeignet für Kinder ab drei Jahren, wobei auch ältere Kinder Spaß an der App haben.

Hersteller: Fox & Sheep

Willi Wiberg auf Entdeckungsreise

Diese App erzählt zwar keine Geschichte fördert jedoch die Kreativität von Willi-Wiberg-Fans und solchen, die es noch werden wollen. Bausätze für phantasievolle Fahrzeuge können hier zusammengebaut und farbig gestaltet werden. Anschließend begibt man sich auf Entdeckungsreise und lotst Willi durch die unterschiedlichsten Welten. Ab vier Jahren.

Hersteller: gro play

Ritter, Piraten, Dinosaurier

Vincelot

„Vincelot“ vereint ein interaktives Wimmelbuch, das die Zeit des Mittelalters kindgerecht aufleben lässt, mit vier Minispielen. Beim Bogenschießen ist Geschick gefragt beim Bemalen von Wappen sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Ab vier Jahren.

Hersteller: Tivola

We ARGH Pirates

Auf zur Schatzsuche! Gefährliche Riesenkraken, ausbrechende Vulkane – in diesem Abenteuer mit vielfältigen Spielen ist logisches Denken, aber auch Geschicklichkeit und gutes Timing gefordert. Die App funktioniert ganz ohne Text und überzeugt durch einen bombastischen Soundtrack sowie eine hervorragende grafische Umsetzung. Ab ca. sechs Jahren und auch für ältere Kinder noch gut geeignet.

Hersteller Avokiddo

WoodieHoo Piraten

In fünf lustigen Minispielen können Kinder ab ca. drei Jahren verstecken spielen oder lustige Piratenkostüme ausprobieren.

Hersteller: RTL DISNEY

Käpt'n Sharky Piratenspaß

Zwei Geschichten von Käpt'n Sharky werden ergänzt durch ein Geduld-Spiel. Auch Sticker aus der Sharky-Welt können gesammelt werde. Für Fans der beliebten Bilderbuchfigur ab ca. vier Jahren.

Hersteller: Blue Ocean

Wie waren Dinosaurier?

Hier werden Dino-Fans zu Paläontologen: Es darf nach Knochen gegraben werden! Danach gibt Infos zu Fleisch- und Pflanzenfressern und Puzzles dürfen auch nicht fehlen in dieser unterhaltsamen und zugleich lehrreichen App für Kinder ab vier Jahren.

Hersteller: Learny Land

Sachinformationen spielerisch verpackt

Mein Wetter – Meteorologie für Kinder

Warum gibt es einen Regenbogen?
Anhand der vier Jahreszeiten bekommen kleine Nachwuchswissenschaftler typische Wetterphänomene vorgestellt und kindgerecht erklärt. Die intuitive Bedienung und der ruhige Spielmodus, der ohne Gewinnstufen auskommt, sowie die Option alle Texte von einer Kinderstimme vorlesen zu lassen ermöglichen die Nutzung bereits für jüngere Kinder. Empfohlen ab sechs Jahren. Vom gleichen Hersteller gibt es viele weitere Apps zu Sachthemen.

Hersteller: urbn pockets

Das Sonnensystem Astrokatz

Informationen über das Sonnensystem sind verpackt in ein Spiel, bei dem man eine Rakete zusammenbauen soll. Die Graphik entspricht dem Sachbuch „Professor Astrokatz“, das als Vorlage für die digitale Umsetzung diente. Auch Erwachsene werden die App (und das Buch) wegen der schönen Gestaltung lieben! Für Kinder ab ca. sechs Jahren.

Hersteller: Minilab

Der menschliche Köper

Lerne den menschlichen Körper, seine Organe, das Skelett und die Muskeln auf besondere Weise kennen: Alle Apps von „Tinybop“ bestechen durch ihre aufwendig animierte Graphik, die Sachinformationen auf besondere Weise zum Erlebnis werden lassen. In dieser Kollektion sind Apps zu Pflanzen, Säugetieren, Erde, Maschinen, Häuser oder Wetter erschienen. Für Kinder ab dem Schulalter.

Hersteller: Tinybop

Präsentieren einmal anders

MOLDIV Foto bearbeiten

Superschnell digitale Plakate zu Schulthemen oder der letzten Urlaubsreise erstellen – das geht mit der Collage-Funktion von Moldiv, einer Fotobearbeitungs-App, die noch viel mehr bietet. Grundschulkinder ab 2. oder 3. Klasse kommen mit der Grundfunktion gut alleine klar und haben schnell ansprechende Ergebnisse.

Hersteller: JellyBus

Book Creator

Gestalte dein eigenes E-Book! Schreiben, malen, Fotos, Audio- und Videoaufnahmen kombinieren, hier ist alles möglich und der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Für ein gemeinsames Familienprojekt können auch die Jüngsten schon Zeichnungen beisteuern. Die Bedienung ist intuitiv, die vielen verschiedenen Funktionen kennen zu lernen dauert allerdings seine Zeit. Die App ist bereits ein Klassiker, es gibt im Netz viele Anleitungen. Auch zur Dokumentation längerer Schulprojekte ist der „Book-Creator“ wunderbar einsetzbar.

Hersteller: Tools for Schools

Comic life 3

Mit dieser App werden Fotos im Handumdrehen zum Comi: Es gibt vorgefertigte Panels, in denen die Sprechblasen ganz einfach eingefügt werden. Statt eine Geschichte zu erzählen sind auch viele andere Einsätze möglich: Anleitungen für ein Kochrezept, Handy-Einrichtung als Schritt-für Schritt-Tool, auch Dokumentation von Schulprojekten sind denkbar, die Möglichkeiten der Bearbeitung mit Farben usw. sind vielfältig und die Ergebnisse können sich sehen lassen! Ab ca. 2. Klasse

Hersteller: plasq

Zum Schluss

WoodieHoo Zähneputzen

Nach dem Essen müssen die Zähne geputzt werden. Genau das tun die Kinder hier. Zunächst füttern die Kinder die Tiere. Danach muss geputzt werden. Zusätzlich gibt es die Option, des gemeinsamen Zähneputzens. So wissen die Kinder genau, wie lange sie putzen sollten. Praktische App für Körper und Geist, die das regelmäßige Zähneputzen im Alltag unterstützt. Ab ca. zwei Jahren.

Hersteller: RTL DISNEY

Bo geht essen

Preisgekrönte App aus den Niederlanden: Vor dem Essen muss eingekauft, gekocht und der Tisch gedeckt werden. Nach dem Essen wird saubergemacht, abgeräumt und abgewaschen. Diese von einer freundlichen Stimme untermalte App unterstützt die Verfechter einer Familien-Tischkultur. Für Kinder ab ca. drei Jahren.

Hersteller: Heppi