

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

1. Altersgruppe 6 bis 7 Jahre

a. Geschichten lesen



* **Milli und ihre Freunde (2,99€)**

Beschreibung: Mit "Milli und ihre Freunde" begeben sich die Leserinnen und Leser gemeinsam mit der Schnecke Milli auf ein spannendes Abenteuer quer durch den heimischen Garten. 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. Neben den Leseabschnitten zeichnet sich "Milli" durch zur Handlung passende Spielepisoden aus, in denen die Leserin oder der Leser versuchen muss, gemeinsam mit Milli das Gleichgewicht zu halten, die Farbe eines Chamäleons zu verändern oder aber die Brille des Marienkäfers Wanda zu reparieren.



* **Die Olchis: Ein Drachenfest für Feuerstuhl (3,99€)**

Beschreibung: "Ein Drachenfest für Feuerstuhl" erzählt eine neue Geschichte rund um die bekannte grüne Olchi-Familie, in der ihr Hausdrache Feuerstuhl Geburtstag feiert. 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. Besonders interessant bei dieser App ist die Verknüpfung von Text- und Bildelementen. Oft kann man auf den Bildern viel mehr entdecken, als im Text geschrieben steht. Daher eignet sich die App – neben dem Geschichtesen – auch hervorragend für literarische Anschlusskommunikation.



* **Ich warte (3,49€)**

Beschreibung: In "Ich warte" erlebt die Leserin oder der Leser die Lebensgeschichte eines Jungen vom Hochstuhl bis ins hohe Alter mit und wie sich das "auf etwas oder jemanden warten" wie ein roter Faden durch das Leben zieht. 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 eher leise und sehr zarte

Geschichte hält aufgrund ihrer Gestaltung zahlreiche Anschlusspunkte für Gespräche über das Erlesene (bspw. "Worauf wartest Du?") sowie direkte Interaktionsangebote bereit, die die Leserin oder der Leser erst wahrnehmen muss, bevor es in der Geschichte weitergehen kann.



* **Wuwu & Co. Ein magisches Bilderbuch (6,99€)**

Beschreibung: "Wuwu & Co." hält eine interaktive Rätselgeschichte für Kinder am Anfang des Leselernprozesses bereit. Durch Kippen und Drehen des Tablets gelangt die Leserin oder der Leser direkt in die Welt der Hauptfiguren, welche auf dem Tabletbildschirm abgebildet und durch die Bewegungen des Kindes gesteuert wird. Die Textpassagen können entweder vom Kind oder gemeinsam mit einem Erwachsenen gelesen werden. Dazu bietet die App die Möglichkeit, sich die Geschichte auch von einer Erzählerstimme vorlesen zu lassen.



* **7 Geschichten zum Lesenlernen (12,99€)**

Hieraus folgende Geschichten:

Geschichte 1: Die Geschichte "Günter, der grüne Ritter" ist Teil der Geschichtenbox "Sieben Geschichten zum Lesenlernen". Die Besonderheit an diesen Geschichten ist, dass die zu lesende Textmenge von Beginn an angepasst werden kann, sodass die Abenteuer entweder ausführlicher oder nur mit wenigen Worten erzählt werden. Hierdurch können die Leserinnen und Leser oder auch die mitlesenden Erwachsenen entscheiden, mit welchem Schwierigkeitsgrad gelesen wird oder ob eine bereits bekannte Geschichte nochmal mit einem höheren Schwierigkeitsgrad wiederholt werden soll. Auch in dieser App kann eine zusätzliche Erzählerstimme eingeschaltet werden. Die Geschichte "Günter, der grüne Ritter" handelt von dem Oktopus Günter, der als Ritter die Meere beschützt.

Geschichte 2: Die Geschichte "Hatschi" ist Teil der Geschichtenbox "Sieben Geschichten zum Lesenlernen". Die Besonderheit an diesen Geschichten ist, dass die zu lesende Textmenge von Beginn an angepasst werden kann, sodass die Abenteuer entweder ausführlicher oder nur mit wenigen Worten erzählt werden. Hierdurch können die Leserinnen und Leser oder auch die mitlesenden Erwachsenen entscheiden, mit welchem Schwierigkeitsgrad gelesen wird oder ob eine bereits bekannte Geschichte nochmal mit einem höheren Schwierigkeitsgrad wiederholt werden soll. Auch in dieser App kann eine zusätzliche Erzählerstimme eingeschaltet werden. Die Geschichte "Hatschi" handelt von einem erkälteten Marienkäfer, der bei jedem Niesen einen seiner Punkte verliert.

Geschichte 3: Die Geschichte "Hänschen, der Dickkopf" ist Teil der Geschichtenbox "Sieben Geschichten zum Lesenlernen". Die

Besonderheit an diesen Geschichten ist, dass die zu lesende Textmenge von Beginn an angepasst werden kann, sodass die Abenteuer entweder ausführlicher oder nur mit wenigen Worten erzählt werden. Hierdurch können die Leserinnen und Leser oder auch die mitlesenden Erwachsenen entscheiden, mit welchem Schwierigkeitsgrad gelesen wird oder ob eine bereits bekannte Geschichte nochmal mit einem höheren Schwierigkeitsgrad wiederholt werden soll. Auch in dieser App kann eine zusätzliche Erzählerstimme eingeschaltet werden. Die Geschichte "Hänschen, der Dickkopf" handelt von einer schusseligen Schildkröte, die auf den Rücken fällt und versucht, wieder aufzustehen.

Geschichte 4: Die Geschichte "Wildus Miauzina" ist Teil der Geschichtenbox "Sieben Geschichten zum Lesenlernen". Die Besonderheit an diesen Geschichten ist, dass die zu lesende Textmenge von Beginn an angepasst werden kann, sodass die Abenteuer entweder ausführlicher oder nur mit wenigen Worten erzählt werden. Hierdurch können die Leserinnen und Leser oder auch die mitleidenden Erwachsenen entscheiden, mit welchem Schwierigkeitsgrad gelesen wird oder ob eine bereits bekannte Geschichte nochmal mit einem höheren Schwierigkeitsgrad wiederholt werden soll. Auch in dieser App kann eine zusätzliche Erzählerstimme eingeschaltet werden. Die Geschichte "Wildus Miauzina" handelt von einer mutigen Mäusefamilie, die sich mit der Hauskatze anlegt und dabei merkt, dass auch Katzen ganz nette Tiere sein können.

b. Lesespiele

– Buchstabenerkennung



* **Das Monster-ABC (5,49€)**

Beschreibung: Im "Monster ABC" setzen sich die Kinder spielerisch mit den Lauten einzelner Wörter auseinander. Mithilfe einer Drehscheibe können die entsprechenden Buchstaben einzelnen Bildkarten zugeordnet werden. Je nachdem wie schwierig die einzelnen Worte waren, bekommen die Kinder mehr oder weniger Monsterpunkte, sodass die Schwierigkeit gezielt variiert, spezifische Worte geübt oder einzelne Laute nochmal wiederholt werden können. Für Kinder, die Belohnungssysteme spannend finden, hält die App zudem eine Eintauschoption der Punkte gegen Monsterfiguren in der App bereit, mit welchen weitere Lesespiele gespielt 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.



* **Lies mich! (1,09€)**

Beschreibung: Die App "Lies mich" umfasst eine wortfokussierte Anlauttabelle, in welcher die Kinder zu jedem Buchstaben ein Beispielwort abgebildet sehen. Besonders ist dabei die farbliche Kennzeichnung von Vokalen (blau) und Konsonanten (rot), sodass hier bereits mit den verschiedenen Lautarten gearbeitet werden kann. Zu jedem Wort besteht die Möglichkeit, sich die einzelnen Laute noch einmal anzuhören und in der Abspielgeschwindigkeit zu variieren, sodass auch die Leseflüssigkeit einzelner Worte der Kinder trainiert werden kann. Dazu werden bei einzelnen Lauten Vernetzungen zu Worten mit demselben Laut präsentiert.



* **Wald Tastatur (Lauterkennung) (2,29€)**

Beschreibung: Die Waldtastatur beinhaltet eine spielerische Anlauttabelle, in welcher die Kinder zu jedem Buchstaben ein Tier oder einen Gegenstand in einer Waldumgebung abgebildet vorfinden. Jeder Buchstabe kann angetippt werden, wodurch die Bezeichnung des Tiers oder Gegenstands vorgelesen wird. Die Waldtastatur zeichnet sich dadurch aus, dass auch doppelte Lautungen bei gleichem Buchstabe - wie bei "Ente" oder "Elefant" - aufgeführt und auch voneinander unterschieden werden. Dazu besteht die Möglichkeit, mit der Tastatur und den entsprechenden Lauten eigene Worte zu tippen und sich dabei lautgetreu vorlesen zu lassen. Dadurch eignet sich die Waldtastatur insbesondere für die Förderung der Buchstaben-Wort-Erkennung.



* **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.

– Wortschatz



* **Der Wörterfresser (Gratis)**

Beschreibung: Der "Wörterfresser" ist ein furchtbar hungriges Monster, das sich auf das Verspeisen von Worten spezialisiert hat. Die App fokussiert dabei die ersten 500 Worte des Grundwortschatzes, die von den Kindern gelesen und geschrieben werden müssen, bevor der Wörterfresser sie verspeisen kann. Dabei folgt die Darstellung der Worte einem klaren Aufbau, sodass die Worte mit der Zeit immer komplexer und schwieriger werden. Die App eignet sich daher insbesondere für die Wortschatzarbeit von Erst- und Zweitklässlern, sowie zur Anbahnung der automatisierten Worterkennung.



* **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 Humboldtthain 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.



* **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.

– Leseflüssigkeit



* **Lies mich! (1,09€)**

Beschreibung: Die App "Lies mich" umfasst eine wortfokussierte Anlauttabelle, in welcher die Kinder zu jedem Buchstaben ein Beispielwort abgebildet sehen. Besonders ist dabei die farbliche Kennzeichnung von Vokalen (blau) und Konsonanten (rot), sodass hier

bereits mit den verschiedenen Lautarten gearbeitet werden kann. Zu jedem Wort besteht die Möglichkeit, sich die einzelnen Laute noch einmal anzuhören und in der Abspielgeschwindigkeit zu variieren, sodass auch die Leseflüssigkeit einzelner Worte der Kinder trainiert werden kann. Dazu werden bei einzelnen Lauten Vernetzungen zu Worten mit demselben Laut präsentiert.

– Textverstehen



* **Antolin Lesespiele 1/2 (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.



* **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 Wortschatz 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.

c. Games



* **Botanicula (5,49€)**

Beschreibung: In "Botanicula" begeben sich die Spielenden in die wortlose Welt kleiner Waldbewohner, die vor einer monströsen Spinne flüchten und dabei verschiedene Aufgaben durch kreatives Denken und eigene Problemlösestrategien bewältigen müssen. Die eher leise Geschichte von der Flucht der Waldbewohner zeichnet sich dabei insbesondere durch die liebevolle Grafik und die kleinen Geschichten der einzelnen Figuren aus, die beim Spielen sofort eine emphatische Verbindung erlauben.

2. Altersgruppe 8 bis 9 Jahre

a. Geschichten lesen



* **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 Geschichterverstehen, Wortschatzarbeit und die Sensibilisierung für sprachliche Gestaltungen.



* **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.



* **Die Olchis: ein Drachenfest für Feuerstuhl (3,99€)**

Beschreibung: "Ein Drachenfest für Feuerstuhl" erzählt eine neue Geschichte rund um die bekannte grüne Olchi-Familie, in der ihr Hausdrache Feuerstuhl Geburtstag feiert. 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. Besonders interessant bei dieser App ist die Verknüpfung von Text- und Bildelementen. Oft kann man auf den Bildern viel mehr entdecken, als im Text

geschrieben steht. Daher eignet sich die App – neben dem Geschichtenlesen – auch hervorragend für literarische Anschlusskommunikation.



* **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 Tablet Bildschirm 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.



* **Wuwu & Co. Ein magisches Bilderbuch (6,99€)**

Beschreibung: "Wuwu & Co." hält eine interaktive Rätselgeschichte für Kinder am Anfang des Leselernprozesses bereit. Durch Kippen und Drehen des Tablets gelangt die Leserin oder der Leser direkt in die Welt der Hauptfiguren, welche auf dem Tablet Bildschirm abgebildet und durch die Bewegungen des Kindes gesteuert wird. Die Textpassagen können entweder vom Kind oder gemeinsam mit einem Erwachsenen gelesen werden. Dazu bietet die App die Möglichkeit, sich die Geschichte auch von einer Erzählerstimme vorlesen zu lassen.



* **7 Geschichten zum Lesenlernen (12,99€)**

Hieraus folgende Geschichten:

Geschichte 1: Die Geschichte "Ein Wettlauf" ist Teil der Geschichtenbox "Sieben Geschichten zum Lesenlernen". Die Besonderheit an diesen Geschichten ist, dass die zu lesende Textmenge von Beginn an angepasst werden kann, sodass die Abenteuer entweder ausführlicher oder nur mit wenigen Worten erzählt werden. Hierdurch können die Leserinnen und Leser oder auch die mitlesenden Erwachsenen entscheiden, mit welchem Schwierigkeitsgrad gelesen wird oder ob eine bereits bekannte Geschichte nochmal mit einem höheren Schwierigkeitsgrad wiederholt werden soll. Auch in dieser App kann eine zusätzliche Erzählerstimme eingeschaltet werden. Die Geschichte "Ein Wettlauf" handelt von einem spannenden Wettrennen zwischen den beiden Kindern Paula und Daniel, die testen, wer als erstes an der Schule ankommt. Doch Daniel sitzt im Rollstuhl. ...was ist also schneller? Füße oder Räder?

Geschichte 2: Die Geschichte "Thomat Roboter" ist Teil der Geschichtenbox "Sieben Geschichten zum Lesenlernen". Die Besonderheit an diesen Geschichten ist, dass die zu lesende Textmenge von Beginn an angepasst werden kann, sodass die Abenteuer entweder ausführlicher oder nur mit wenigen Worten erzählt werden. Hierdurch können die Leserinnen und Leser oder auch die mitleidenden Erwachsenen entscheiden, mit welchem Schwierigkeitsgrad gelesen wird oder ob eine bereits bekannte Geschichte nochmal mit einem höheren Schwierigkeitsgrad wiederholt werden soll. Auch in dieser App kann eine zusätzliche Erzählerstimme eingeschaltet werden. Die Geschichte "Thomat Roboter" handelt von dem kleinen Spielzeugroboter Thomat, der sich nichts mehr wünscht, als dass seine Menschen endlich wieder mit ihm spielen.

Geschichte 3: Die Geschichte "Wildus Miauzina" ist Teil der Geschichtenbox "Sieben Geschichten zum Lesenlernen". Die Besonderheit an diesen Geschichten ist, dass die zu lesende Textmenge von Beginn an angepasst werden kann, sodass die Abenteuer entweder ausführlicher oder nur mit wenigen Worten erzählt werden. Hierdurch können die Leserinnen und Leser oder auch die mitleidenden Erwachsenen entscheiden, mit welchem Schwierigkeitsgrad gelesen wird oder ob eine bereits bekannte Geschichte nochmal mit einem höheren Schwierigkeitsgrad wiederholt werden soll. Auch in dieser App kann eine zusätzliche Erzählerstimme eingeschaltet werden. Die Geschichte "Wildus Miauzina" handelt von einer mutigen Mäusefamilie, die sich mit der Hauskatze anlegt und dabei merkt, dass auch Katzen ganz nette Tiere sein können.

b. Lesespiele

– Buchstabenerkennung



* **Das Monster-ABC (5,49€)**

Beschreibung: Im "Monster ABC" setzen sich die Kinder spielerisch mit den Lauten einzelner Wörter auseinander. Mithilfe einer Drehscheibe können die entsprechenden Buchstaben einzelnen Bildkarten zugeordnet werden. Je nachdem wie schwierig die einzelnen Worte waren, bekommen die Kinder mehr oder weniger Monsterpunkte, sodass die Schwierigkeit gezielt variiert, spezifische Worte geübt oder einzelne Laute nochmal wiederholt werden können. Für Kinder, die Belohnungssysteme spannend finden, hält die App zudem eine Eintauschoption der Punkte gegen Monsterfiguren in der App bereit, mit welchen weitere Lesespiele gespielt 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.



* **Lies mich! (1,09€)**

Beschreibung: Die App "Lies mich" umfasst eine wortfokussierte Anlauttabelle, in welcher die Kinder zu jedem Buchstaben ein Beispielwort abgebildet sehen. Besonders ist dabei die farbliche Kennzeichnung von Vokalen (blau) und Konsonanten (rot), sodass hier bereits mit den verschiedenen Lautarten gearbeitet werden kann. Zu jedem Wort besteht die Möglichkeit, sich die einzelnen Laute noch einmal anzuhören und in der Abspielgeschwindigkeit zu variieren, sodass auch die Leseflüssigkeit einzelner Worte der Kinder trainiert werden kann. Dazu werden bei einzelnen Lauten Vernetzungen zu Worten mit demselben Laut präsentiert.



* **Wald Tastatur (Lauterkennung) (2,29€)**

Beschreibung: Die Waldtastatur beinhaltet eine spielerische Anlauttabelle, in welcher die Kinder zu jedem Buchstaben ein Tier oder einen Gegenstand in einer Waldumgebung abgebildet vorfinden. Jeder Buchstabe kann angetippt werden, wodurch die Bezeichnung des Tiers oder Gegenstands vorgelesen wird. Die Waldtastatur zeichnet sich dadurch aus, dass auch doppelte Lautungen bei gleichem Buchstabe – wie bei "Ente" oder "Elefant" – aufgeführt und auch voneinander unterschieden werden. Dazu besteht die Möglichkeit, mit der Tastatur und den entsprechenden Lauten eigene Worte zu tippen und sich dabei lautgetreu vorlesen zu lassen. Dadurch eignet sich die Waldtastatur insbesondere für die Förderung der Buchstaben-Wort-Erkennung.



* **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 Wortschatz 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.



* **Happi & der Wörterdieb (3,49€)**

Beschreibung: In Happi und der Wörterdieb begibt sich das Kind auf die Suche nach versteckten Worten in einem Gitterrätsel. Die Worte werden dabei vorgegeben, sodass insbesondere die automatisierte Worterkennung geschult werden kann. Im Anschluss an die Suche erhält das Kind noch die Aufgabe, die vom Wörterdieb gestohlenen Gegenstände in einem Wimmelbild wieder zu finden. Dabei bekommt es Hinweise, die es zum richtigen Gegenstand führen, wodurch der Transfer von Textinformationen in die Suche miteinbezogen werden muss.

– Wortschatz



* **Der Wörterfresser (Gratis)**

Beschreibung: Der "Wörterfresser" ist ein furchtbar hungriges Monster, das sich auf das Verspeisen von Worten spezialisiert hat. Die App fokussiert dabei die ersten 500 Worte des Grundwortschatzes, die von den Kindern gelesen und geschrieben werden müssen, bevor der Wörterfresser sie verspeisen kann. Dabei folgt die Darstellung der Worte einem klaren Aufbau, sodass die Worte mit der Zeit immer komplexer und schwieriger werden. Die App eignet sich daher insbesondere für die Wortschatzarbeit von Erst- und Zweitklässlern, sowie zur Anbahnung der automatisierten Worterkennung.



* **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.



* **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.

– Leseflüssigkeit



* **Lies mich! (1,09€)**

Beschreibung: Die App "Lies mich" umfasst eine wortfokussierte Anlauttabelle, in welcher die Kinder zu jedem Buchstaben ein Beispielwort abgebildet sehen. Besonders ist dabei die farbliche Kennzeichnung von Vokalen (blau) und Konsonanten (rot), sodass hier bereits mit den verschiedenen Lautarten gearbeitet werden kann. Zu jedem Wort besteht die Möglichkeit, sich die einzelnen Laute noch einmal anzuhören und in der Abspielgeschwindigkeit zu variieren, sodass auch die Leseflüssigkeit einzelner Worte der Kinder trainiert werden kann. Dazu werden bei einzelnen Lauten Vernetzungen zu Worten mit demselben Laut präsentiert.

– Textverstehen



* **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.



* **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.

c. Games



* **The Whispered World (5,49€)**

Beschreibung: "Whispered World" erzählt die Geschichte des traurigen Clowns Sadwick, der mit seiner Raupe Spot versucht, die Welt vor dem sicheren Untergang zu bewahren. In dem Abenteuerspiel müssen die Spielenden gemeinsam mit Sadwick und Spot 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.



* **The Inner World (3,49€)**

Beschreibung: "The Inner World" erzählt die Geschichte von Robert, der in der fantasievollen Welt Asposiens 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.

3. Altersgruppe 10 bis 12 Jahre

a. Geschichten lesen



* **Lindbergh (3,99€)**

Beschreibung: "Lindbergh" handelt von der namensgebenden Maus "Lindbergh", die sich nichts mehr wünscht, als endlich fliegen zu können. Die Geschichte lehnt sich dabei an die Entwicklungen erster Flugmaschinen des Erfinders Lindbergh an, sodass nicht nur die Geschichte der fliegenden Maus der des Erfinders ähnelt, sondern auch in den Illustrationen Originalzeichnungen der ersten Flugmaschinen zu finden sind. Neben dem Geschichtenlesen steht daher insbesondere der Austausch über die grafische Gestaltung sowie das gemeinsame Nachrecherchieren der Entwicklung von Flugmaschinen im Zentrum der Appanwendung.



* **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 Tablet Bildschirm 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.



* **Wuwu & Co. Ein magisches Bilderbuch (6,99€)**

Beschreibung: "Wuwu & Co." hält eine interaktive Rätselgeschichte für Kinder am Anfang des Leselernprozesses bereit. Durch Kippen und Drehen des Tablets gelangt die Leserin oder der Leser direkt in die Welt der Hauptfiguren, welche auf dem Tablet Bildschirm abgebildet und durch die Bewegungen des Kindes gesteuert wird. Die Textpassagen können entweder vom Kind oder gemeinsam mit einem Erwachsenen gelesen werden. Dazu bietet die App die Möglichkeit, sich die Geschichte auch von einer Erzählstimme vorlesen zu lassen.



* **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.



* **7 Geschichten zum Lesenlernen (12,99€)**

Hieraus folgende Geschichten:

Geschichte 1: Die Geschichte "Thomat Roboter" handelt von dem kleinen Spielzeugroboter Thomat, der sich nichts mehr wünscht, als dass seine Menschen endlich wieder mit ihm spielen.

b. Lesespiele

– Kreativität und Wortschatzarbeit



* **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.

Leseflüssigkeit



* **Leseflüssigkeitstrainer (Gratis)**

Beschreibung: Mit spielerischen Übungen bietet der "Leseflüssigkeitstrainer" die Möglichkeit, die Lesegeschwindigkeit von Kindern und Jugendlichen zu trainieren. Hierzu wird zunächst die aktuelle Lesegeschwindigkeit ermittelt und anschließend passende Übungen präsentiert, die über einen längeren Zeitraum durchgeführt werden sollen.

– Textverstehen



* **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.

c. Games



* **The Inner World (3,49€)**

Beschreibung: "The Inner World" erzählt die Geschichte von Robert, der in der fantasievollen Welt Asposiens 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.



* **The Day of the Tentacle (5,49€)**

Beschreibung: "The Day of the Tentacle" erzählt die Geschichte eines purpurfarbenen Tentakels, das versucht, die Welt zu erobern. Ihr Besitzer Dr. Fred Edison versucht daraufhin gemeinsam mit seinem Team Bernard, Hoagie und Laverne die Tentakel aufzuhalten und begibt sich auf ein Abenteuer quer durch Raum und Zeit. In dem Abenteuerspiel müssen die Spielenden gemeinsam mit den Wissenschaftlern 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. Dabei springt das Spiel immer wieder von einem humorvollen Strang der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hin und her wobei sich das Spiel insbesondere für die Ausprägung handlungslogischen Verstehens sowie der Nachvollzug von Figurenperspektiven.

4. Altersgruppe 13 bis 16 Jahre

a. Geschichten lesen



* **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.



* **Netwars-Project (Gratis)**

Beschreibung: Das "Netwars-Project" ist eine Geschichte, die über mehrere Medien (transmedial) erzählt wird. Ausgangspunkt für die Geschichte sind die interaktiven Graphic Novels, in denen über mehrere Episoden von einer Cyberattacke und dem dahinterstehenden Netzwerk berichtet wird. Neben den Graphic Novels auf dem Tablet stehen auf der Website des Projekts weitere Informationen zur Verfügung, die die lesenden Jugendlichen hinzuziehen können, um Hintergründe, Nebenhandlungsstränge und auftretende Figuren besser zu verstehen und damit literarische Kompetenzen auszubilden.



* **An Old Man's Journey (5,49€)**

Beschreibung: In "An Old Man's Journey" lernen die Kinder die Geschichte eines alten Mannes kennen, der sich auf eine Reise über Verlust und Hoffnung begibt. Durch die Interaktionen mit der Umwelt des Mannes verändern die Leserinnen und Leser die Geschichte, gestalten seine Umgebung und helfen ihn, in seiner Reise weiterzukommen. Die Geschichte eignet sich durch die Vor- und Rückblenden über das Leben des Protagonisten insbesondere für die Ausprägung eines handlungslogischen Verstehens sowie dem Nachvollzug der Figurenperspektive.

b. Lesespiele

— Kreativität und Wortschatzarbeit



* **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.

– Leseflüssigkeit



* **Leseflüchtigkeitstrainer (Gratis)**

Beschreibung: Mit spielerischen Übungen bietet der "Leseflüchtigkeitstrainer" die Möglichkeit, die Lesegeschwindigkeit von Kindern und Jugendlichen zu trainieren. Hierzu wird zunächst die aktuelle Lesegeschwindigkeit ermittelt und anschließend passende Übungen präsentiert, die über einen längeren Zeitraum durchgeführt werden sollen.

– Handlungslogische Zusammenhänge



* **Framed (4,49€)**

Beschreibung: "Framed" ist ein Puzzleabenteuer zur Förderung des handlungslogischen Verstehens. Die Jugendlichen begleiten einen Geheimagenten auf der Flucht, der über einzelne Comicpanels hinweg versucht, einen Ausgang zu erreichen. Der Spielende muss sich die Bewegungsrichtung des Geheimagenten anschauen und die Panels dementsprechend sortieren. Zu beachten ist hierbei, dass sich die Figur nicht nur von links nach rechts bewegt, sondern ebenfalls vom Bildhintergrund in den Bildvordergrund, was das logische Zusammensetzen nochmal vor eine größere Herausforderung stellt.

c. Games



* **Valiant Hearts (1. Kapitel gratis)**

Beschreibung: In "Valiant Hearts" lernen die Spielenden Karl und seinen Schwiegervater Emil kennen, die beide als Soldaten im Ersten Weltkrieg kämpfen – Karl auf der Seite der Deutschen, Emil auf der Seite der Franzosen. Anfänglich übernimmt der/die Spielende die Rolle Emiles und lernt den Drill und das Grauen der frühen Schlachten kennen. Mit zunehmender Spieldauer schlüpft er jedoch auch in andere Figuren, die ihre Perspektive auf den Krieg deutlich machen. Während der sehr feinfühlig erzählten Handlung lernen die Spielenden daher die Sichtweisen verschiedener Figuren kennen und versuchen, deren Geschichten zu einem guten Ende zu führen. Besonders spannend wird das Spiel, durch die im Spiel integrierten originalen Feldbriefe echter Soldaten.



* **House of DaVinci (5,49€)**

Beschreibung: In "The House of DaVinci" begeben sich die Spielenden auf ein rätselhaftes Abenteuer rund um die Erfindungen Leonardo DaVincis, die der alte Meister vor einer dunklen Gilde versteckt hat. Die Spielenden erhalten während des Spiels immer wieder Hinweise zur Entschlüsselung der teilweise kniffligen Rätsel, die sie mit kombinatorischem Geschick und der Fähigkeit durch die Zeit zu reisen lösen müssen. Durch die Überschneidungen der Handlungsachsen eignet sich das Spiel insbesondere für die Ausprägung eines handlungslogischen Verstehens sowie zur Förderung der Informationsentnahme aus literarischen Texten.