

## Apps: Geschichtenerzählen digital

Der App-Markt ist riesig und das Angebot bei Google Play und im App Store ohne Qualitätskontrolle. Apps zu produzieren, ist sehr teuer und Aussicht auf Erfolg hat nur, was ein breites Publikum anzieht. Auch hat sich das Angebot für Kinder ab 3 Jahren bis zum Anfang der Primarschulzeit von Bilderbuchadaptionen wegbewegt und hin zu Spielgeschichten, die nicht mehr von einer Buchvorlage ausgehen. Innovativem Gameplay und toller Ästhetik steht in denjenigen Apps, die internationale Auszeichnungen erhalten, oft geringere Sorgfalt auf der Erzählebene gegenüber. Viele Geschichten-Apps kommen auch ohne deutsche Sprachwahlfunktion auf den Markt.

Die Forschung zur Rezeption von Geschichten-Apps zeigt, dass Kinder diejenigen Geschichten am besten als Ganzes verstehen, die mit unaufgeregten Bildern und Interaktion versehen sind, die nicht von der Handlung wegführen. Spielelemente, die die jungen BetrachterInnen von der Mitkonstruktion der erzählten Geschichte ablenken, gehen also auf Kosten des Verstehens.

Hier finden Sie eine Auswahl von Apps, die uns überzeugen. Diese Apps erzählen Geschichten oder regen zum eigenen kreativen Geschichtenerzählen an. Spiele oder Lernapps finden sich keine darunter.

## Inhaltsverzeichnis

### Vom Bilderbuch aufs Tablet

Emma (ab ca. 3 Jahren) iOS S. 3

Lindbergh (ab 5 Jahren) iOS S. 3

### Mit dem Tablet interagieren

Wuwu & Co. (ab ca. 6 Jahren) iOS/Android S. 4

WDR AR 1933–1945 (ab ca. 10 Jahren) iOS/Android S. 4

### Bilderbuchkünstler erkunden digitales Erzählen

Hervé Tullet: Un jeu (ab ca. 3 Jahren) iOS/Android S. 5

David Wiesner: Spot (ab ca. 5 Jahren) iOS S. 5

### Geschichten selber gestalten

Book Creator (ab ca. 4 Jahren) iOS/Chrome Browser S. 6

Comic Life 3 (ab ca. 7 Jahren) iOS/Android S. 6

Stop Motion Studio Pro (ab ca. 10 Jahren) iOS/Android S. 7

Eine Publikation des Schweizerischen Institutes für Kinder- und Jugendmedien. Weitere Medienlisten finden Sie unter [www.sikjm.ch/medienlisten](http://www.sikjm.ch/medienlisten).

## Vom Bilderbuch aufs Tablet

**Einige Story-Apps sind Adaptionen von analogen Bilderbüchern. Sie ergänzen das Buch und bieten spielerische Formen, die Geschichte zu erleben. Hier zwei Beispiele, die durch ihre Klarheit und Ruhe überzeugen und in denen die (wenigen) Interaktionsmöglichkeiten zur Co-Konstruktion der Geschichte einladen.**



### **Emma**

Jutta Bauer

Carlsen Verlag GmbH 2012

iOS 6.0 oder neuer, CHF 3.00

Deutsch, Englisch

In der App «Emma isst» wird jede Doppelseite aus dem gleichnamigen Pappbuch zu einer von sieben Spielwiesen erweitert. Die kurzen, gereimten Texte werden von einer Kinderstimme vorgelesen. Die Bilder enthalten einfache, abwechslungsreiche, kleine Interaktionsangebote. Animiert durch schöne Soundeffekte lässt sich so viel entdecken und wer denselben Gegenstand wiederholt antippt, wird auch mal überrascht! Die Kapitel können nacheinander oder direkt über das Menü in Deutsch oder Englisch abgespielt werden. Das drollige Bärchen Emma erlebt in der Pappbuchreihe von Jutta Bauer viele weitere Alltagsgeschichten. So kann das gemeinsame Entdecken auch ohne Strom weitergehen.



### **Lindbergh.**

#### **Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus**

Torben Kuhlmann

Verlag Friedrich Oetinger GmbH, Tiger Create 2015

iOS 9.0 oder neuer, CHF 3

Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch

Torben Kuhlmann hat sein vielfach ausgezeichnetes Bilderbuch gleich selber animiert. Es erzählt die Geschichte einer Maus, die sich eines Tages ganz allein in ihrer grossen Stadt wiederfindet, umgeben von Fallen und Feinden, und beschliesst, ihren Artgenossen nach Übersee nachzureisen. Katzen hindern sie an der Überfahrt per Schiff. Kurzerhand baut sie sich ein Fluggerät und hebt ab. Auch die App lebt von Kuhlmanns grandiosen Illustrationen, durch Zoomen wirken die Illustrationen manchmal fast noch gefährlicher, mächtiger. Die animierten Hotspots sind gut erkennbar und führen nicht von der Geschichte weg, genauso wenig die Geräusche. Texte, Sprecherfunktion – die App funktioniert beim gemeinsamen Anschauen auch ohne diese – und Geräusche können an- und abgewählt werden, das Storyboard erlaubt jederzeit Orientierung.

## Mit dem Tablet interagieren

Immer mehr Story-Apps werden von Produktionsfirmen hergestellt, die nicht mit Buchverlagen assoziiert sind und auch nicht auf Buchvorlagen basieren. Oft spielt die erzählte Geschichte nur eine marginale Rolle und ist wenig überzeugend ausgestaltet. Hier zwei Beispiele, eine Fiktion und eine Sachthemen-App, die das Potenzial des Handgeräts – Tablet oder Handy – in ihr Gameplay miteinbeziehen und in denen die Qualität der Geschichte nicht beliebig ist.



### **Wuwu und Co.**

Kamila Slocinska, Merete Pryds Helle

Step In Books 2016

iOS 11.0 oder neuer, CHF 6.00;

Android 4.4 oder neuer, CHF 3.00

Deutsch, Dänisch, Englisch, Französisch, Spanisch

Die mit dem Bologna Ragazzi Award 2016 in der Kategorie Fiction ausgezeichnete, dänische App lotet Möglichkeiten digitalen Erzählens lustvoll aus. In einem roten Haus mitten im Winterwald finden fünf witzige Fantasiefiguren Einlass. Wir lesen oder hören ihre Geschichten und werden immer wieder aufgefordert, das Tablet hochzuhalten. Dadurch wird dieses zum faszinierenden Fenster in eine sanft animierte Situation, in welcher sich die Spielenden selber bewegen und helfen können, mittels kleiner Spielaufgaben das Problem der jeweiligen Figur zu lösen: Glühwürmchen-Lampen müssen gefunden, Bäume geschüttelt oder schlafende Larvenkinder geweckt werden. Moderate Geräuschkulissen und nie hektisch werdende Spielsituationen überzeugen in dieser App.



### **WDR AR 1933-1945**

Westdeutscher Rundfunk 2019

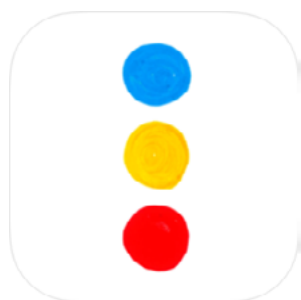
iOS 12.0 oder neuer; Android 8.0 oder neuer, gratis

Deutsch, Englisch

Die letzten Zeitzeugen des Zweiten Weltkriegs sterben weg. Die App ermöglicht die Begegnung mit einigen von ihnen. So kommt einer der letzten noch lebenden Wehrmachtssoldaten zu Wort, der fast am Ende des Krieges mit 18 Jahren noch Panzerkommandant wurde. Ein Kapitel ist Anne Frank gewidmet. Zwei ihrer Freundinnen, Jacqueline und Hannah, erzählen aus ihrem Leben. Ein weiteres Kapitel zeigt Kriegskindheiten in London, Leningrad und Köln. Über die App können die ZeitzeugInnen als Hologramme uns gegenüber Platz nehmen. Ihre Erzählungen über Furcht und Gräuel werden durch Geräusche, sich wechselnde Hintergründe und Atmosphären untermauert. Diese Inszenierung holt die Erinnerungen der ZeitzeugInnen in die Gegenwart und unterstreicht ihre anhaltende Dringlichkeit. Der App gelingt es, Geschichte lebendig zu halten. Unterrichtsmaterial dazu ist erhältlich.

## Bilderbuchkünstler erkunden digitales Erzählen

Wenige bekannte Bilderbuchillustratoren loten das Potenzial der neuen interaktiven Erzählformen in Story-Apps für ihre Arbeit aus.



### Hervé Tullet: Un Jeu

Bayard Presse SA 2011  
 iOS 9.0 oder neuer, CHF 4;  
 Android 4.1 oder neuer, CHF 4.10  
 Französisch

Hervé Tullets Bilderbuchkunst lebt vom Spiel mit Formen und Farben, zudem sucht er immer wieder Möglichkeiten der Interaktion. Da ist es nicht erstaunlich, dass er die Idee seines «Mitmach-Buches» in einer App aufnimmt und die Imagination von jüngeren Kindern auch mit digitalen Möglichkeiten anregt. Dass die App «Spiel» heisst und nicht den «Buch»-Titel übernimmt, ist zentral. Neugierige Spielende können ganz ohne Anleitung in 15 mit schönen Klangelementen unterlegten Spielangeboten erkunden, was sich mit roten, gelben und blauen Punkten so alles anstellen lässt. Da werden durch Antippen oder Streichen aus kleinen Punkten grosse Kugeln, mal lassen sie sich verbinden oder zu einem wilden Feuerwerk entfachen. Das Resultat ist ein fröhliches Probieren und Staunen im eigenen Tempo und eine Anregung für komplett eigenständige Geschichtenüberlegungen.



### David Wiesner's Spot

Houghton Mifflin Harcourt 2015  
 iOS 8.0 oder neuer (nur iPad), CHF 1.00  
 Englisch

«Spot» bietet ein hoch immersives Erlebnis: Die BetrachterInnen tauchen durch das Hineinzoomen in fantastische Bildwelten immer tiefer in märchenhafte bis futuristische Lebensräume ein. Fünf Welten, die durch wiederkehrende Figuren und Elemente – viele davon sind aus Wiesners Bilderbüchern bekannt – miteinander verbunden sind, können so entdeckt werden. Die App kommt ohne Text oder abgeschlossene Narration aus, vielmehr lädt sie ein, die Verbindungen zwischen Robotern am Meeresgrund und Tintenfischen im Raumschiff selber zu knüpfen. Eine stark geleitete Navigation vermittelt Ruhe im opulenten Bildgewimmel, führt aber auch zu Wiederholungen im Spielablauf. Einzig ein Home-Button bringt die EntdeckerInnen wieder an die erste Weggabelung zurück.

## Geschichten selber gestalten

**Eigene Geschichten zu erfinden macht nicht nur Spass, sondern ist auch ein wichtiges sprachliches und gestalterisches Entwicklungsfeld. Verschiedene Apps erlauben mit ihren wiederkehrenden, intuitiv-einfachen, dann zunehmend komplexeren Mitteln eine Vielfalt von Geschichtenkreationen. Bestehende Elemente können dabei genauso genutzt werden wie komplett frei Gestaltetes.**



### Book Creator

Tools for Schools Limited 2019

iOS 11.4 oder neuer (nur iPad);

Chrome Browser (Schullizenzen), gratis

11 Sprachen

Book Creator erlaubt es schon jüngeren Kindern erste multimediale Bücher selbst zu erstellen. Sie können Fotos und Töne aufnehmen oder eigene Zeichnungen oder Texte, aber auch Filme und Webinhalte einfügen. Verschiedene leere Buch- und Comicvorlagen werden durch Hinzufügen, Positionieren und Anpassen der Elemente im Handumdrehen zu persönlichen Büchern, mit denen genauso vom Waldausflug berichtet wie eine Geschichte erfunden und gestaltet oder ein Gedicht vertont werden kann. Die Buchprojekte können in verschiedenen Formaten exportiert und anschliessend vom Gerät gelöscht werden, um Speicherplatz zu sparen. Für komplexere Gestaltungen entsprechend älterer NutzerInnen sei auch die App Creative Book Builder empfohlen.



### Comic Life 3

Plasq LLC 2005

iOS 8.1 oder neuer; Android 7.0 oder neuer, CHF 5.00

9 Sprachen

Comic Life 3 ermöglicht nicht nur das Erstellen von Comics, sondern eignet sich auch für Fotostories, Wand- und Schülerzeitungen oder Flyer. Zur Verfügung steht eine grosse Bandbreite an typischen Comicelementen (Panelvorlagen, Sprechblasen und Konturen, Schriftarten, Farben etc.). Diese können per Drag-and-drop ausgewählt, platziert und schier unendlich verändert werden. Die Vielzahl dieser Angebote, zu denen man via Pop-up-Menüs Zugang erlangt, ermöglicht die intensive Auseinandersetzung mit grafischen Elementen, Prinzipien des Erzählens und der Visualisierung von Abläufen. Die App eignet sich auch für versierte NutzerInnen als Vorstufe/Storyboard für ein Filmprojekt.

**Stop Motion Studio Pro**

Cateater, LLC 2017

iOs 9.0 oder neuer; Android 5.0 oder neuer, CHF 5.00

11 Sprachen

Wie früher das Daumenkino macht diese App aus den NutzerInnen FilmproduzentInnen. In wenigen Minuten lassen sich mit Playmobilfiguren einfache Trickfilme herstellen; vielfältige Gestaltungselemente wie Green Screen, Zeiteinstellungen, Bildoptionen, die Möglichkeit Gesichter zu animieren und Audiotbearbeitungen ermöglichen auf der Basis von aneinandergereihten Bildern ausgefeilte Filmprojekte. In die App integriert ist eine Anleitung, die die Nutzung der komplexen Möglichkeiten erleichtert. Der Export der Projekte ist als Film, GIF-Datei, Einzelbilder, aber auch als einfaches PDF-Daumenkino möglich.