

# Kinder wollen die Welt entdecken

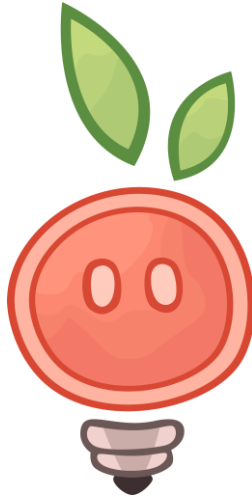
Helfen wir ihnen dabei



[www.peachyapps.de](http://www.peachyapps.de)

peachy<sup>360</sup> GbR

Christian Brandt v. Fackh, Lea Spille, Tobias Warken



Mainzer Str. 31 | 66111 Saarbrücken

Tel: 06806 982 82 82

[www.peachyapps.de](http://www.peachyapps.de)

[www.peachy360.de](http://www.peachy360.de)



[www.peachy360.de](http://www.peachy360.de)



## Informationen

Kinder haben viele Fragen zu Umwelt-, Welt- und Sachthemen. Die Saarbrücker App-Schmiede peachy<sup>360</sup> beantwortet diese mit Lernspielen für Web, Tablets und Smartphones unter dem Label peachyapps. In liebevoll erzählten Geschichten werden Sach- und Umweltthemen einfach, verständlich und kindgerecht erklärt.

Die erste Reihe „VerstehMal App“ verbindet Malen, Spielen, Hören und Verstehen. Kinder malen liebevolle Illustrationen im jeweiligen Themenfeld aus und erwecken die Geschichten zum Leben. Die erste App aus der Reihe „VerstehMal – Das Wasser“ behandelt den Wasserkreislauf und erklärt unter anderem, warum Wasser nicht verschmutzt werden darf und wie das Wasser in den Wasserhahn kommt. Jeweils nach dem Malen der insgesamt 8 Szenen erzählt eine Sprecherin die spannende Geschichte der Wassertropfen Tripfel und Tropf auf ihrem Weg durch den Wasserkreislauf. Handgemachte Animationen erwecken das bunte Bild der Kinder immer neu zum Leben. Durch Musik und ruhige Sprecher wirken die Apps auf die Kinder meditativ und sind eine digitale Verbindung aus Mal- und Hörbuch.

Die Apps sind vollkommen werbefrei und enthalten keine In-App-Käufe. Sie sind ab Oktober im iTunes- und Android-Store zu erwerben. In einem speziellen Elternbereich erfahren Erwachsene Wissenswertes zu digitalen Lernangeboten und können die Spielzeit pro Tag begrenzen.

Die App wird von 7 Teammitgliedern entwickelt von der peachy360 GbR aus Saarbrücken. Das Unternehmen hat sich auf die pädagogisch und psychologisch wirkungsvolle Vermittlung von Inhalten in digitalen Apps, Spielen sowie analogen Angeboten spezialisiert.

**Inhalte:** Wasserkreislauf, Wolken und Regen, Reinigung des Wassers durch Erdschichten, das Grundwasser, Wasserwerk, Verteilung des Wassers in die Häuser, Nutzung des Wassers im Haushalt, Kanalisation, Verschmutzung des Wassers, Reinigung durch Stadtwerke, Sauberhalten des Wassers, Kläranlage und deren Funktionsweise, Säuberung des Wassers, Reise durch Flüsse, Verschmutzung durch Abfall vermeiden

**Zielgruppe der App:** Kinder zwischen 4 und 7 Jahren

**Aufmachung:** Ruhige, meditative Malapp mit 8 Szenen (Level)  
Animation der ausgemalten Szenen  
Liebevolle Musik und Sounds  
Ansprechende, professionell eingesprochene Texte  
Pädagogisches Konzept  
Spielemente (Suchspiel) für langfristigen Spielspaß

**Plattformen:** Android, iOS, Web

**Bezahlmodell:** Kostenpflichtige App zum Download, ohne Werbung und In-App-Käufe.  
Zusätzlich soll die App für Stadtwerke, Wasser- Ver- und Entsorger auf der eigenen Internetseite oder als eigene App zur Kommunikation eingesetzt werden (B2B-Vertrieb)



# Die Gründungsgeschichte

---

Digitale Angebote begleiten die meisten von uns, wo immer wir sind, und wir haben das Wissen der Welt unter unseren Fingerspitzen. Noch immer hängt Lernerfolg aber stark vom Elternhaus ab und die Gewinner und Verlierer der Gesellschaft sind über die Jahre im Großen und Ganzen dieselben geblieben. Hinzu kommt, dass Kinder aller sozialen Schichten immer früher Handys, Smartphones und Tablets nutzen können, sei es das eigene Gerät, oder das der Eltern. In Deutschland haben 97% der Kinder regelmäßigen Zugriff auf mobile Geräte oder Computer. Aber die letzten Jahre haben auch gezeigt, dass nur, weil uns zu jeder Zeit digitale Devices und mehr Informationen zur Verfügung stehen, als wir jemals aufnehmen könnten, wir noch lange nicht zu einer umfassend gebildeten und interessierten Gesellschaft werden.

## Kinder wollen die Welt entdecken, helfen wir Ihnen dabei

Kinder haben den natürlichen Drang neues zu entdecken und Wissen anzuhäufen. Sie wollen die Welt entdecken. Leider hatten die Gründer der peachyapps den Eindruck, dass insbesondere die Apps im Store sehr erfolgreich sind, die mit lauten Effekten um die Aufmerksamkeit der Kinder kämpfen. Programme, die Wissen vermitteln wollen, sind jedoch oft angestaubt und wirken langweilig. Die ausgewogene Verbindung und kindgerechte Gestaltung kommt leider zu kurz.

Genau hier setzt die Spieleschmiede an: Die Entwickler wollen den Drang der Kinder nach Wissensaufnahme und der Nutzung von digitalen Geräten stillen und entwickeln unter dem Label peachyapps Lernspiele, die

- Spaß machen,
- den Wissensdurst der Kinder stillen, ohne aufdringlich als „Lernsoftware“ zu wirken,
- kindgerecht gestaltet sind,
- Medienkompetenz vermitteln,
- die Kinder nicht nur beschäftigen, sondern bilden.

Die Apps vermitteln Inhalte wie Umweltbildung, Themen des Sachunterrichts, Ernährung, Tierschutz, sicherer Schulweg, Berufe, Geschichts- und Allgemeinwissen. Die thematischen Möglichkeiten sind unbegrenzt, die didaktische Sinnhaftigkeit sowie ein pädagogisch wertvoller Ansatz stehen jedoch stets im Fokus. Deshalb kooperiert das Unternehmen eng mit der Grundschuldidaktik Sachunterricht und der Medieninformatik der Uni des Saarlandes. Hier wurden Partner gefunden, die nicht nur sinnvoll unterstützen, sondern genau wie die Entwickler den Anspruch haben, die besten pädagogisch wirkungsvollen Kinderlernspiele zu entwickeln, die man finden kann, made in Germany.

Wichtig sind für peachyapps regelmäßige Tests und Feedbacks von Lehrerinnen und Lehrern, sowie Kindern und Eltern. Die Apps werden deshalb in und außerhalb von Schulen mit Kindern und Lehrkräften getestet.

## peachyapps - Lernspiele aus Saarbrücken

Saarbrücken ist als Standort für Spieleentwicklung ideal: Die Universität und die HTW des Saarlandes bilden Informatiker auf höchstem Niveau aus. Die Hochschulen für bildende Künste und für Musik bringen Kreativen das Rüstzeug für qualitativ hochwertige und professionelle Kunst in Spielen und Lernangeboten bei. Gleichzeitig bietet Saarbrücken eine tolle Kombination aus Lebensqualität, günstigen Lebenshaltungskosten und hochmotivierten exzellenten Arbeitskräften.

Hinzu kommt, dass es im Saarland und der Großregion eine aktive und innovative Szene gibt, die Computerspiele programmiert, umsetzt und auf den Markt bringt. Peachy<sup>360</sup> ist Teil des GameDevSaar, dem Verband für Spieleentwickler aus dem Saarland. Der Verband engagiert sich für bessere politische Rahmenbedingungen, Spieleförderung und Vertriebspartnerschaften bei digitalen Spielen.



## Hintergrund

Der Markt für digitale und insbesondere mobile Spiele wächst seit Jahren rasant. Der Umsatz mit mobile Games stieg seit 2015 um mehr als 40 Millionen auf 349 Millionen und wird in den kommenden Jahren weiter auf bis zu 397 Millionen € wachsen. (Statista)

# Die Reihe „VerstehMal“

---

Die Apps der VerstehMal-Reihe kombinieren das Spielen, Malen und Hören mit dem Verstehen! Kinder tauchen in spannende Geschichten ein und erwecken diese mit der eigenen Kreativität zum Leben.

Die spielerischen Apps beantworten auch komplizierte Fragen von Kindern: Wie kommt der Wasser in den Wasserhahn und wieso darf Wasser nicht verschmutzt werden? Wie kommt der Strom in die Steckdose und warum sollten wir Energie sparen? Wie haben die Ritter gelebt und gab es Drachen wirklich?

Peachy360 arbeitet nicht nur an digitalen Angeboten. Zusätzlich zu Apps für Web, Handy und Tablets werden auch gedruckten Lern- und Informationsmedien entwickelt und produziert. In der Zukunft sollen die gedruckten Hefte und Bücher zusammen mit den Apps zu einem interaktiven Lernerlebnis werden. Später sollen Print- und Digitalmedien durch die Integration von Augmented Reality miteinander verbunden werden.

Für die Zukunft haben die Entwickler viel vor: „VerstehMal“ soll zum Inbegriff von spannendem Lernen für Kinder in machen. Eine weitere Reihe „ErlebMal“ soll später dazu kommen, auch größere Kinder ansprechen und mehr interaktive Elemente enthalten.

## VerstehMal – Das Wasser

---



Unsere erste App „VerstehMal – Das Wasser“ erzählt die Geschichte der beiden Wassertropfen Tropf und Tripfel auf Ihrem Weg durch den Wasserkreislauf. Kinder lernen, wo das Trinkwasser herkommt, wie Wasser gereinigt wird und wie man selbst Wasserschutz im Haushalt betreiben kann. Daneben lernen Kinder, wie wichtig es ist, die Natur sauber zu halten, zum Beispiel indem man Plastiktüten vermeidet.

In acht Szenen können Kinder liebevolle, detailgeschmückte Illustrationen ausmalen und mit einem Fingertipp anschließend zum Leben erwecken. In den Farben der Kinder wird jede Szene animiert. Eine Sprecherin erzählt die Geschichte der Wassertropfen weiter und erklärt den Kindern wichtiges über den Wasserkreislauf. Eine spannende Soundkulisse und tolle Szenenmusik runden das Lernspiel ab.

Die Zielgruppe sind Kinder zwischen vier und sieben Jahren. Passend zu dieser Zielgruppe sind die Szenen ruhig und nicht mit überladenden Animation oder überforderten Tonkulisse versehen. Es handelt sich bei der App absichtlich um ein ruhiges Malspiel mit meditativem Charakter.

Mit der Kombination aus Malen und Hören der Geschichte, wirkt die App wie eine Mischung aus Hörbuch



und Malbuch und ist damit zum Beispiel ideal für längere Autofahren geeignet. In allen Szenen verstecken sich Sticker, die von den Kindern gefunden werden können.





# Das Unternehmen

---

Hinter der App-Firma peachyapps steht die peachy<sup>360</sup> GbR mit einem Team aus sieben Entwicklern, Psychologen, Marketingexperten, Illustratoren und Animations- und Soundexperten. Das Unternehmen hat sich zum Ziel gemacht, Lernangebote zu schaffen, die pädagogisch fundiert Wissen vermitteln und dabei Spaß machen. Die Firma wurde erst im März 2017 von Tobias Warken, Christian Brandt von Fackh und Lea Spille gegründet.

## Die Gründer und das Team

---



### Tobias Warken - Vom traditionellen Puppentheater zu modernen Lernspielen

Tobias Warken kaufte bereits 2007 das Puppentheater Dieter Kussani mit seinen Marken Umweltkasper und Ernährungskasper. Damals gerade 21 Jahre alt, prüfte er nach dem Tod des Firmengründers, einem Bekanntem der Familie, die Bilanzen, ging zu einer Bank um seinen ersten Kredit aufzunehmen und die Firma zu kaufen. Dazu übernahm er die Geschäftsführung des DK Umweltverlages, die ebenfalls dem Vorinhaber gehörte. Zu dem Zeitpunkt studierte er gerade ein halbes Jahr BWL in Saarbrücken. Auf den ersten Blick wirkt ein Puppentheater wie eine amüsante Investition. Puppentheater und Verlag erreichten, weil die Stücke pädagogisch aufbereitet waren und die Abwicklung und Pressearbeit professionell in den vergangenen zehn Jahren jedoch fast 1,5 Millionen Kinder mit kindgerechter Aufklärungsarbeit zu Umweltbildung, gesunder Ernährung, Verkehrssicherheit und respektvollem Umgang. Tobias Warken merkte damals bereits, dass man Kinder mit gut gemachten außerschulischen Angeboten erreichen kann und Wissen nachhaltig vermitteln kann. Das Unternehmen arbeitete (und arbeitet noch immer) für Dax-Konzerne, Bundes-, Landes- und Kommunalbehörden, kleine und mittelständige Unternehmen und beschäftigte zeitweise 8 Mitarbeiter. Seit seinem Abschluss des Studiums als Diplom Kaufmann im Jahr 2013 beschäftigte er sich neben der Arbeit im Puppentheater mit der Umsetzung der Lernangebote in digitalen Lernspielen, die besser sind als die der Konkurrenz.

### Christian Brandt von Fackh - Von der Schifffahrt zu den Spielen.

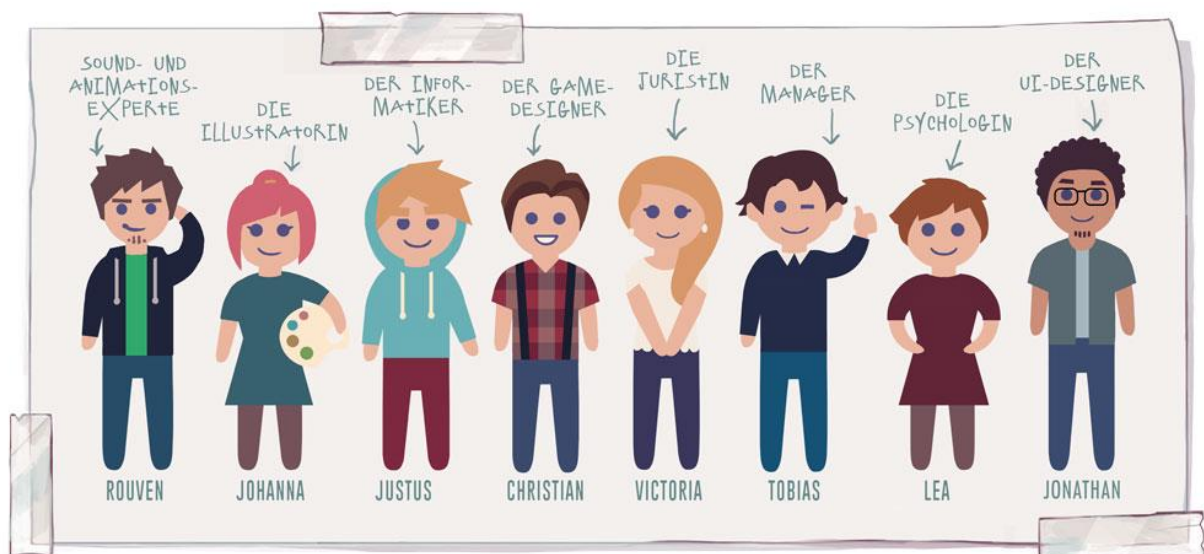
Christian Brandt von Fackh ist in Hamburg aufgewachsen und hat nach dem Abitur zunächst eine



kaufmännische Ausbildung absolviert. Als Hamburger lag für ihn die Schifffahrtsbranche nahe, so dass er sich in einem Hamburger Unternehmen zum Schifffahrtskaufmann ausbilden ließ und zunächst in dieser Branche arbeitete. Bereits während der Schulzeit erkannte er aber schon, dass seine Leidenschaft für die Entwicklung von Spielen brennt. Deshalb verabschiedete er sich aus der Hansestadt und absolvierte in Berlin erfolgreich das Studium Gamedesign mit Schwerpunkt auf Programmierung. Er arbeitete in dieser Zeit in verschiedenen Spielefirmen in ganz Deutschland und entwickelte selbst kleinere Spieleprojekte. Bei PeachyApps ist Christian der Chefentwickler und bringt seine Erfahrung in der Entwicklung von Spielen, die Spaß machen und technisch auf höchstem Niveau entwickelt werden, ein.

### Lea Spille - Von der psychologischen Lernhilfe zu digitalem Lernen

Lea Spille absolvierte in Potsdam ein Studium in Psychologie, das sie 2016 mit Diplom und Auszeichnung abschloss. Sie beschäftigte sich bereits im Studium intensiv mit dem Thema Wissensvermittlung an Kinder. Sie forschte in verschiedenen Gruppen mit Kindern und arbeitete in der psychologischen Lernhilfe für Kinder mit Lernschwäche in Mathematik sowie Rechtschreibung und Lesen. Sie stellte fest, dass eine individuelle Förderung für Kinder erst dann stattfindet, wenn ein Kind „erst schlecht genug“ ist. Eine persönliche Betreuung für jedes Kind ist finanziell einfach nicht möglich, wäre aber wünschenswert, weil man damit den Lernerfolg immens steigern könnte und den Wissenshunger von Kindern erfüllen kann. Lea beschäftigte sich anschließend intensiv mit der Frage, wie man digitale Lernangebote insbesondere für Kinder schaffen kann, um Motivation zu erhöhen und Frustration zu senken, egal wie stark oder schwach das Kind ist. Bei PeachyApps ist sie für das pädagogische und psychologische Fundament der Lernspiele zuständig und kümmert sich darum, dass die Inhalte wirklich nachhaltig bei den Kindern ankommen.



Neben den Gründern sind vier weitere kreative Mitarbeiter Teil des Teams. Justus Henne ist Softwareentwickler. Johanna Puhl und Jonathan Dawo sind Illustratoren. Sie sind für die Interfacedesign, Illustration, Grafik und Logos für unsere Produkte verantwortlich. Rouven Schumacher ist der Animations- und Soundexperte, erstellt die Musik und kümmert sich um die liebevolle Vertonung, außerdem ist er Hauptverantwortlich für die Animationen im Spiel. Hinzu kommt Victoria Warken, die als Diplomburistin die datenschutzrechtliche Analyse und Konzeption verantwortet.

