

Ben Bachmair/Ole Hofmann

Lernen mit dem Kinderfernsehen: Wunsch oder Wirklichkeit?

Traditionelle Lernformen der Kinder lösen sich auf. Bei ihrer »Weltaneignung« hilft ihnen zunehmend das Kinderprogramm im Fernsehen.

1. Lernen heute

Zur Kindheit gehören nach wie vor Lernen und Schule, aber auch Fernsehen und Konsum, selbst wenn aus deutscher Perspektive ein Spannungsverhältnis, wenn nicht sogar Widerspruch zwischen den beiden Bereichen festzustellen ist. Dieses Spannungsverhältnis löst sich offensichtlich im Moment auf, sicherlich nicht so schnell als Bewertungsmaßstab, jedoch als Einflußfeld des konkreten Lebens der Kinder. Betrachtet man das Kulturphänomen »Kindheit« als ein Gravitations- und Kräftefeld, dann haben sich die Konstellationen im Laufe einer Generation verschoben, und zwar in dem Maße, wie sich unsere Gesellschaft als individualisierte Alltagswelt organisiert. Selbstverständlich denken wir Lernen, Schule und Staat als eine Einheit. Diese Konstellation ist Teil des »Bildungs- und Erziehungsprojekts der Moderne«; sie wurde und wird jedoch von einem auf Konsum und individueller Lebensgestaltung basierenden Bündnis von Markt, Kommerz und Medien, zumindest tendenziell, abgelöst. Das Bildungsprojekt der Aufklärung und der Moderne hat einen Gegenpol (genauer eine Fortentwicklung): das Projekt der Autonomie, Selbstverwirklichung und individuellen Lebensgestaltung.¹

Lernen ist zwar von Schule besetzt und damit, zumindest im Bereich der Medien, auch negativ festgelegt. Lernen und konsumierbares Fernsehen

passen nach landläufiger Meinung eben nicht zusammen. Bei den aktuellen Kinderprogrammen, und insbesondere bei den »Teletubbies« (s. a. Artikel S. 24), gehen Lernen und Fernsehen jedoch recht gut zusammen. Darf man deshalb schon die Vermutung wagen, daß der Widerspruch von Schule und Entertainment nicht prägend bleiben muß? Wenn sich beispielsweise zur Zeit die traditionelle Form der Erzählung auflöst bzw. die Inszenierung die Erzählung in ihrer Funktion ablöst, warum sollten sich dann nicht auch neue Formen der Welterklärung herausbilden, die nichts mit dem negativ geprägten Lernen zu tun haben?

In diese Frage hat sich nicht zufällig die Gleichsetzung von Lernen und Welterklärung eingeschlichen. Lernen, ob in der Schule, in der Gleichaltrigengruppe oder mit Medien, ist eine Art, sich »die Welt« anzueignen, die nie ohne symbolische Vermittlung von Menschen und ihren vorrangigen kulturellen Gewohnheiten, Praktiken und Institutionen geschieht. Sicher ist die schulische Form der Weltaneignung, das Lehren und Lernen, viel dominanter als die über den Bildschirm. Im neuen Gravitationsfeld der individualisierten Alltagswelt fällt den Medien jedoch eine herausragende Rolle bei der Aneignung der Welt zu, die schulisch geprägtes Lernen in seiner Bedeutung reduziert.

2. Der Eigensinn der Kinder und der Eigensinn der Sachen²

Diese neue und eher konsumierende, fernsehende Form der Aneignung hat eine *postmoderne* Dynamik, die nichts mehr mit dem Pauken zu tun hat. Kinder eignen sich die Welt in einer spezi-

fischen Erlebnisweise an. Diese Erlebnisweise hat sich mit Konsumorientierung und Individualisierung entwickelt, zu der Medien, insbesondere das Fernsehen, einen nicht zu unterschätzenden Anteil beitragen. Die heutige Kindergeneration ist im Trend zur Individualisierung und mit der Notwendigkeit aufgewachsen, individuelle Lebenswelten gerade auch mit den symbolischen Materialien der Medien aufzubauen. Damit beginnen Kinder und Jugendliche, auch ihre Erlebnisweisen zu verändern. So stehen sie tendenziell im Mittelpunkt ihrer eigenen persönlichen Welt, die sich anders aufbaut als die Lern- und Sachwelt der Schule.³

Diese postmoderne Welt entsteht um das eigene Ego in Prozessen der Bedeutungskonstitution. Bedeutungskonstitution ist das Gegenmodell zur passiven Medienrezeption. Kinder eignen sich das symbolische Material von Konsumobjekten, Medien und Ereignissen individuell an, indem sie ihnen perspektivisch und innerhalb von Relevanzrahmen subjektive Bedeutung verleihen. Die jeweilige Medienwelt ist einer dieser Relevanzrahmen.

Im Gravitationsfeld postmoderner Kindheit beginnen Kinder also, in ihrer Medien- und Sozialwelt um sich selber zu kreisen. Dazu eine Frage-dimension mit zwei Spannungspolen:

- *Der Eigensinn der Sachen und Ereignisse:* Was ist die »Welt« und wie wird sie erklärt? Wie geht Fernsehen mit der Intention des Lern- und Erklärungsangebotes in diesem Gravitationsfeld auf die Sachverhalte und Ereignisse, also auf die »Welt«, ein? Welche Rolle spielen Sachverhalte und Ereignisse? Sind sie nur Inszenierungsmaterial und Kulissen oder Motivationsgag, um die Kinder vor

dem Bildschirm zu unterhalten? Ist es Aufgabe von Fernsehen, die Eigenwertigkeit der Dinge an die Kinder heranzutragen?

- *Der Eigensinn der Kinder:* Welche Rolle spielen die Kinder als Adressaten lernorientierter Sendungen? Wie wendet sich eine Sendung an die Kinder und welches Bild von Kindern unterstellt eine Sendung? Wie sieht das Generationenverhältnis aus?

3. Überblick über das Angebot von Kinderprogrammen mit Lernorientierung

Gibt es ein nennenswertes Angebot von Kinderprogrammen mit Lernorientierung und wie sieht es aus? Die empirische Antwort auf diese Frage basiert auf einer Programmstichprobe von je drei Tagen (Samstag, Sonntag, Dienstag) aus dem Mai 1997 und dem Mai 1998.⁴ Um einen angemessenen Überblick über das Spektrum lernorientierter Programme zu bekommen, werden die Sendungen beider Stichproben zusammengefasst. Die folgenden Tabellen enthalten jedoch den Hinweis auf das jeweilige Sende- bzw. Stichprobenjahr.

An den 6 Tagen der Stichproben konnten Kinder insgesamt 47 lernorientierte Angebote unterschiedlicher Formate und Lernintentionen sehen. Das Spektrum dieser Programme läßt sich in drei Kernbereiche gliedern: Den größten Bereich bilden mit 28 Angeboten die Magazinsendungen, in denen Moderatoren oder Puppenfiguren unterschiedliche Themen, zumeist aus dem Alltag von Kindern, aufgreifen und sie in Filmbeiträgen oder Studiogesprächen vorstellen und erklären. Dazu gehören auch Moderationsformen wie beispielsweise die »Maus« oder die Bewohner der »Sesamstraße«, die als unterhaltendes Verbindungselement zwischen lernorientierten Programmelementen stehen. Von den Magazinsendungen zu trennen sind fiktionale Programmformate, in denen lernorientierte Elemente enthalten sind. Dieser Bereich ist in der Stichprobe mit 9 Angeboten vertreten. Als dritte Gruppe lassen sich die Programme fassen, in denen es um eine

isolierte Sachdarstellung lernorientierter Inhalte geht. Diese Gruppe ist mit 10 Angeboten vertreten. Die jeweiligen Lerninhalte werden ohne fiktionale Rahmenhandlung von Personen oder Figuren vorgestellt oder lediglich aus dem Off kommentiert.

3.1 Magazinsendungen

Der Bereich der Magazinsendungen umfaßt, wie erwähnt, 28 unterschiedliche Programme mit den Themenschwerpunkten Natur/Umwelt/Technik, Gesellschaft/Politik, Tierwelt und unterhaltender Kinderalltag/Soziales Lernen. Darüber hinaus gibt es Programmflächen wie »Vampy« oder »tivi«, die dem Charakter von Magazinen recht nahe kommen. Zusätzlich braucht es eine Kategorie für Magazinsendungen, die Programmflächen für Kinder strukturieren.

Natur/Umwelt/Technik

In diesen Themenbereich gehören die klassischen Lernprogramme der öffentlich-rechtlichen Anbieter »Die Sendung mit der Maus« (ARD) und »Löwenzahn« (ZDF). Die Programme werden am Wochenende ausgestrahlt und zusätzlich ein- bis zweimal im Kinderkanal von ARD und ZDF gesendet. Mit einer Länge von 30 Minuten und bis zu 3 weiteren Sendungen pro Wochenende decken bereits diese beiden Formate rund 13% der Sendezeit lernorientierter Programme ab. In diesen Bereich gehört als drittes Format das Wissenschaftsmagazin »Kideo« (im Nickelodeon-Kinderkanal, der Mitte 1998 in Deutschland seinen Sendebetrieb einstellte.) Die Zuschauer werden ähnlich wie bei »Löwenzahn« durch eine Moderation mit Fragestellungen aus Natur und Technik in Kontakt gebracht. Dabei steht jedoch kein pädagogisch engagierter älterer Mann, sondern zwei quirlige Jugendliche im Mittelpunkt.

Gesellschaft/Politik

Den Lernbereich Gesellschaft und Politik decken allein die öffentlich-rechtlichen Anbieter ab. Im Zentrum stehen dabei das Nachrichtenmagazin »Logo« (ZDF) sowie die Gesellschaftsmagazine »PUR« (ZDF) und »PUR-Sport« (ZDF). »Logo« bereitet

aktuelle Tagespolitik mit Hilfe ausführlicher und leicht zugänglicher Texte und Graphiken für Kinder auf. Mit einer Länge von 8 Minuten (ggf. Sonderberichte von 15 Minuten am Wochenende) wird »Logo« werktäglich um 17.30 Uhr gesendet. Neben Themen aus dem Alltag von Kindern greifen die Gesellschaftsmagazine »PUR« aktuelle gesellschaftliche Themen und »PUR-Sport« Themen aus dem aktuellen Sportgeschehen auf und bringen sie Kindern in Filmbeiträgen nahe. »PUR« wird mit einer Länge von 25 Minuten samstags im ZDF gesendet und am Samstag und Dienstag auf dem Kinderkanal wiederholt. Die ARD hatte 1997 mit »KIK – KinderInfoKiste« ein Gesellschaftsmagazin in Anlehnung an »PUR« entwickelt, das Alltagsthemen von Kindern und Jugendlichen aufgreift und in Filmbeiträgen kurz darstellt. »KIK« tauchte in der 98er Stichprobe nicht mehr auf.

Tiermagazine

Im Bereich der Tiermagazine ist das Verhältnis von öffentlich-rechtlichen und privaten Anbietern ausgeglichener. Die ARD schließt mit dem Tiermagazin »Abenteuer Überleben« an die Tradition der Tiermagazine von Sielmann an. Das klassische Anmoderieren von kurzen Lehrfilmen über Tiere vor einer Blue-Box wird bei »Chamäleon« (ARD) und »MUUH! Das Tiermagazin« (SuperRTL) durch ein bunt ausgestaffiertes Studio und junge, dynamische Moderatoren erweitert. Auch die Sprache der Beiträge paßt sich der Sprache der Kinder an. Die 30-Minuten-Formate der ARD »Abenteuer Überleben« und »Chamäleon« werden am Wochenende gesendet und zeitgleich vom Kinderkanal übernommen. Eine andere Herangehensweise an das Format Tiermagazin zeigen »Philipps Tierstunde« (ARD) und die »Jim Henson's Animal Show« (1997 bei PRO 7, bis Mitte 1998 bei Nickelodeon). In »Philipps Tierstunde« treten die Filmberichte über Tiere hinter den Moderationen und Studiogästen, die Tiere mitbringen, zurück. Durch die Sendung führen ein junger, dynamischer Mann und eine nuschelnde Mäusepuppe, die gemeinsam mit Studiogästen und Kindern am

Telefon über Tiere reden. Die »Jim Henson's Animal Show« wird von Tierpuppen moderiert. Pro Sendung kommen zwei unterschiedliche Tiere jeweils als Puppe ins Studio und berichten aus dem Leben ihrer »Artgenossen«. Dazu kommentieren sie kleine Filmbeiträge, die das jeweilige Tier in der Natur zeigen.

Unterhaltender Kinderalltag/ Soziales Lernen

Mit 10 Angeboten stellen die primär auf Unterhaltung ausgelegten Magazine den größten Anteil der Magazinsendungen. In diese Gruppe gehören klassische Formate der öffentlich-rechtlichen Anbieter, wie die »Sesamstraße«, »Spaß mit Tricks und Tips« (Originaltitel: »Curiosity Show«) oder die Spielshow »1-2 oder 3« (ZDF). Die »Sesamstraße« ist mit 8 Ausstrahlungen das am häufigsten gesendete Format innerhalb der sechs Stichprobentage. Neben den Sendeterminen der Stichprobe kommen noch etliche Ausstrahlungen in den Dritten Programmen der ARD hinzu. Insgesamt dürfte die »Sesamstraße« damit zu den präsentesten Lernprogrammen der öffentlich-rechtlichen Fernsehveranstalter gehören. Die »Curiosity Show« ist ein amerikanisches Format der frühen 70er Jahre. Zwei Männer, ca. Ende Vierzig, zeigen physikalische Tricks und geben Bastelanleitungen zum Nachmachen. In der Spielshow »1-2 oder 3«, eine Neuauflage der gleichnamigen Rateshow mit Michael Schanze, spielen Studiokinder ein Wissensquiz. Das Publikum wird angeregt mitzuraten, um Wissen zu überprüfen bzw. zu erweitern.

Eine Sonderstellung der öffentlich-rechtlichen Formate nimmt die Rateshow »Kopfball« der ARD ein, deren Inhalt zwar keinen Bezug zum Lebensumfeld von Kindern besitzt, die jedoch durch die Platzierung im Programm zwischen »Sesamstraße«, »Tigerenten Club«, »Sissi« (Zeichentrick) und »Die Sendung mit der Maus« zum Kinderprogramm und damit auch zu einem für Kinder relevanten Lernprogramm wird. Die Rate-Show »Kopfball« ist eine Anlehnung an die »Knoff-Hoff-Show« (ZDF), in der technische Phänomene und naturwis-

senschaftliche Tricks präsentiert werden. Anruferinnen bzw. Anrufer liefern per Telefon Antworten auf die gestellten Fragen.

Als neue Formate sind in der 98er Stichprobe der »Maus-Club«, eine Sendung, in der zwei Moderatorinnen Themen und Fragen von Kindern besprechen, das Kochmagazin »Kochen mit der Maus«, in dem zwei ältere Herren unterschiedliche Gerichte vorkochen und sich dabei unterhalten, sowie die Magazinsendung »TKKG – Der Club der Detektive«, in der Studiomanschaften kriminalistisch tätig werden und die Zuschauer aufgefordert sind, mitzukombinieren. Die Formate »Kochen mit der Maus« und »TKKG – Der Club der Detektive« werden nur im Kinderkanal ausgestrahlt.

Die privaten Programme bieten mit »Li-La-Laune-Bär«, »Super, Metty!« (beide SuperRTL) und »Barney und seine Freunde« (RTL) drei unterhaltende Magazine mit Orientierung an Lerninhalten an. Im Zentrum von »Li-La-Laune-Bär« und »Super, Metty!« steht die Person Metty, ein Mann Ende Vierzig, der mit naivem kindlichen Witz die Zuschauenden direkt anspricht. In jeder Folge »Li-La-Laune-Bär«, jeweils samstags und sonntags um 7.15 Uhr, behandelt Metty ein Thema aus dem kindlichen Alltag. Eine Bärenpuppe, der »Li-La-Laune-Bär«, unterstützt ihn. Zusammen unterhalten sie sich über das jeweilige Thema und zeigen kurze Filmbeiträge. In der Magazinsendung »Super, Metty!« begleitet die menschenähnliche Klappmaulpuppe Ikarus Mettys Aktivitäten. Metty und Ikarus interviewen Studiogäste, kochen kleine Gerichte, basteln, zeichnen und geben den Zuschauern Rätsel auf. Fester Bestandteil der Sendung von Metty sind Kinderlieder, die er, unterstützt von kleinen Mädchen, singt. Die Lieder sind als CD oder MC zu kaufen und bilden zusammen mit Büchern ein komplexes Medienarrangement. Gemessen an der zeitlichen Präsenz auf dem Bildschirm und der Nutzung der Programme durch Kinder, dürfte Metty einen ähnlichen Bekanntheitsgrad in der Kinderkultur haben wie Peter Lustig.

»Barney und seine Freunde« (RTL) ist ein Vorschulprogramm, das kleine Alltagsprobleme von Kindern thematisiert. Barney, eine ca. 1,90 Meter große, großflächige, rosa Ganzkörperpuppe, spielt mit Kindern Bewegungsspiele, bastelt mit ihnen und singt gemeinsam mit ihnen einfache Kinderlieder, die auch die jungen Zuschauer mitsingen können. »Barney und seine Freunde« wird samstags und sonntags um 7.30 Uhr in KRTL ausgestrahlt und vor allem von Kindern unter 10 Jahren genutzt.

Programmflächen als Magazine

Neben den eigenständigen Magazinsendungen finden sich in den Programmflächen für Kinder, wie »KRTL«, »tivi« (ZDF) oder dem ehemaligen »NICK JR.«, magazinähnliche Programmverbindungen. Beispiele dieser Programmflächenmagazine sind der »Disney Club« bei KRTL, »Tabaluga tivi« beim ZDF oder »Vampy« auf RTL2. Das Kinderprogramm dieser Flächen verbinden kurze Moderationen integrativer Figuren (die fünf Moderatoren des »Disney-Clubs« oder die Puppe Vampy). Einige dieser Programmflächenmagazine enthalten lernorientierte Beiträge, die mit einer durchschnittlichen Länge von unter 5 Minuten deutlich kürzer sind als die bisher benannten Magazinsendungen.

In der ausgewerteten Programmstichprobe befinden sich sechs dieser Moderationselemente. Im »Disney Club« berichten junge Moderatoren von ungewöhnlichen Sportarten, erklären die Regeln und interviewen die Sportler. In der ehemaligen Programmfläche »Bim Bam Bino« von Kabel 1 stellen zwei Handpuppen unterschiedliche Menschen, ihre Berufe und Hobbys vor oder zeigen die technische Produktion unterschiedlicher Gegenstände. »Tiger & Toni«, zwei Klappmaulpuppen (ein Tiger und ein kleines Mädchen) der ehemaligen Programmfläche für Vorschulkinder »NICK JR.« erklären einander Alltagszusammenhänge. »Vampy«, die zentrale Verbindungsfigur des Kinderprogramms von RTL2 gibt in einigen Moderationselementen Verkehrsunterricht. (Diese Elemente entstammen einer Koopera-

tion von RTL2 mit der Deutschen Verkehrswacht.) Ein Verbindungselement im Tagesprogramm des Kinderkanals sind die »BOXX«-Teile, in denen sich Moderatorinnen und Moderatoren mit Kindern unterhalten, mit ihnen spielen oder lediglich das nächste Programm ansagen. Die »Aktiv BOXX« um 16.00 Uhr behandelt jeweils ein Thema aus dem Alltag von Kindern ausführlich. Mit Studiogästen und Filmbeiträgen werden Fragen aus Natur, Umwelt und Gesellschaft behandelt und telefonische Fragen von Kindern beantwortet. Das »Kinderstudio«, ein Zwischenelement der Kinderprogrammfläche »tivi« (ZDF), behandelt zum Teil technische Fragen im Zusammenhang mit dem Medium Fernsehen. So wird in der Sendung der Stichprobe die Funktion der Blue-Box und des virtuellen Studios erklärt.

Insgesamt fällt auf, daß fast alle Magazine der vorgestellten Themenschwerpunkte von Männern oder Puppen mit männlichen Stimmen und Habitus moderiert werden. Ausnahmen bilden die Magazine »Maus-Club« und »PUR-Sport«, die Frauen moderieren, die Magazine »Kopfball« und »Kideon«, in denen je ein Mann und eine Frau im Zentrum stehen sowie die Programmfächenmagazine »Disney Club« und »Aktiv BOXX«, die in wechselnden Besetzungen moderiert werden. Ebenso ist zu beobachten, daß neuere Produktionen auf junge Moderatoren setzen.

3.2 Fiktionale Geschichten

Im Bereich der lernorientierten Programme in Form fiktionaler Geschichten sind ARD und ZDF nicht vertreten. Allerdings steuerte der Kinderkanal 1997 die Sendungen »Der kleine Bibelfuchs« und »gesucht, entdeckt, erfunden« sowie 1998 mit »Familie Superschlau« Programme zu dieser Kategorie bei. In »Der kleine Bibelfuchs«, »gesucht, entdeckt, erfunden« und »Wo steckt Carmen Sandiego?« (RTL) geht es um die Vermittlung eines traditionellen Kulturguts, um historisches oder geographisches Wissen (z.B. Indianer). Die Sendungen mit einer Länge von 20 bis 25 Minuten zeichnen sich durch einen durchgezogenen Spannungsbogen und eine

zum Teil ästhetisch hochwertige Umsetzung aus. Die Sendungen »Der Zauberschulbus« (PRO7), »Käpt'n Nemo« (SuperRTL), »Mein süßer, kleiner Planet« (Nickelodeon) und »Die verrückten Abenteuer von Hyperman« (RTL) vermitteln Zusammenhänge aus Natur und Umwelt. Schließlich behandeln die Sendungen »Eddie Johnson« (Nickelodeon) und »Familie Superschlau« (Kinderkanal) Aspekte des menschlichen Körpers. Die kurzen Beiträge versetzen die Zuschauer in das Innere des menschlichen Körpers und lassen sie dort unterschiedliche Funktionen erleben.

In »Der kleine Bibelfuchs« und »gesucht, entdeckt, erfunden« stehen die Lerninhalte deutlich im Vordergrund, die fiktionale Rahmenhandlung ist dem Lerninhalt untergeordnet. Bei den Programmen der privaten Veranstalter stehen dagegen eher die unterhaltenden Rahmengeschichten im Vordergrund. Deutliches Beispiel hierfür ist die Sendung »Die verrückten Abenteuer von Hyperman«, bei der der Lerninhalt lediglich aus einem kleinen Einschub in der fiktionalen Rahmengeschichte besteht. »Wo steckt Carmen Sandiego?« bietet in der Geschichte Lernflächen an, die von der Geschichte her motiviert sind. Mit Ausnahme von »Eddie Johnson« sind alle Formate Zeichentrickproduktionen.

3.3 Sendungen mit »isolierter« Sachdarstellung

Mit dem Begriff der isolierten Sachdarstellung werden lernorientierte Programme zusammengefaßt, in deren Zentrum Lernobjekte stehen. Lernobjekte aus Umwelt, Geschichte oder dem Kinderalltag werden direkt, zumeist durch Off-Stimmen, erklärt. Die Inhalte sind weder in eine Rahmengeschichte eingebunden, noch gibt es konkrete Bezugspersonen, die sie vermitteln. Aufgrund ihrer durchschnittlichen Länge von drei bis vier Minuten ist nicht ganz klar, ob die Sender sie als eigenständiges, gezielt plaziertes Programm oder als Programmfüller einsetzen, eine Beobachtung, die für zuschauende Kinder vermutlich bedeutungslos ist.

In der Programmstichprobe sind insgesamt 10 Formate mit isolierter

Sachdarstellung enthalten, bei denen es zum Teil Schwierigkeiten bei der Abgrenzung zum Bereich der fiktionalen Geschichten gibt. Dies gilt vor allem für die Programme »Michael Schanze singt mit Kindern« (Kinderkanal) und »Es war einmal...« (ARD, Kinderkanal), wo eine konkrete Bezugsperson auftritt oder es nur ein minimales fiktionales Handlungsmoment gibt. Insgesamt überwiegt jedoch auch bei diesen Sendungen der konkrete Lerninhalt. Ein weiterer Grenzfall ist die Sendung »Zwischen Herrn Morens Ohren« (Nickelodeon), die keine erklärenden Lernhinweise, sondern ausschließlich Hörerfahrungen anbietet. Die Sendungen lassen sich grob in die Bereiche Kinderalltag/Soziales Lernen, Umwelt/Geschichte und Sehen/Hören untergliedern. In den Bereich Kinderalltag/Soziales Lernen gehören die Sendungen »Michael Schanze singt mit Kindern« (Verkehrserziehung), »Looking at Each Other« (Nickelodeon; andere Kulturen) und »SK8TV« (Nickelodeon; richtiges Skateboard-Fahren). In den Bereich Umwelt/Geschichte fallen die Sendungen »Guck' mal, wie ich wachse« (ZDF; Tiere), »Raumschiff Erde« (Kinderkanal; Weltraum entdecken) und »Es war einmal...« (ARD/Kinderkanal; Geschichte erleben). Der Bereich Sehen/Hören enthält Sendungen, die an die konkrete Erfahrung von Kindern anschließen und auf ein direktes Miterleben und Nachmachen abzielen. Hierzu gehören die Sendungen von Nickelodeon »Guck mal« (erkennen von Figuren), »Der Zauberstift« (einfache Figuren zeichnen) und »Zwischen Herrn Morens Ohren« (Hören) sowie die Sendung »Mehr Zeit für Kinder« (Basteln) von SuperRTL.

3.4 Verteilung des Sendevolumens lernorientierter Programme

Die sechs Tage der Stichprobe enthalten 47 Sendungen mit lernorientierten Angeboten, die mit mehrfachen Ausstrahlungsterminen ein Sendevolumen von 38 Stunden erreichen. Obwohl öffentlich-rechtliche und private Fernsehanbieter mit annähernd gleichviel lernorientierten Formaten vertreten sind, nehmen die Programme der Öff-

fentlich-Rechtlichen mit fast 28 Stunden knapp drei Viertel des gesamten Sendevolumens lernorientierter Programme ein. Hierbei ist insbesondere die Position des Kinderkanals hervorzuheben, der mit rund 17 1/2 Stunden lernorientierter Programme fast die Hälfte des gesamten Zeitbudgets beansprucht. Die ARD steuert 6 1/2 Stunden und das ZDF 4 Stunden bei. Die privaten Sender SuperRTL (4 Stunden), RTL (3 Stunden) und Nickelodeon (2 Stunden) stellen das andere Viertel des Sendevolumens lernorientierter Programme.

Daß das Sendevolumen trotz gleicher Anzahl von Sendungen so unterschiedlich verteilt ist, liegt zum einen daran, daß die Formate der Öffentlich-Rechtlichen mit einer durchschnittlichen Länge von 22 Minuten doppelt so lang sind wie die Formate der Privaten. Zum anderen erklärt sich insbesondere die exponierte Position des Kinderkanals aus der, z.T. zeitgleichen, Mehrfachauswertung von Programmen. So enthalten die 17 1/2 Stunden lernorientiertes Kinderprogramm mit allen Wiederholungen über 14 1/2 Stunden Programm, das auch bei ARD und ZDF zu sehen ist. Lediglich 3 Stunden lernorientierte Programme sind einzig und allein auf dem Kinderkanal zu sehen. Die Priorität der öffentlich-rechtlichen Anbieter bei den lernorientierten Programmen ergibt sich eher aus der Möglichkeit, Programme konsequenter zu verwenden, denn aus einer programmlichen Angebotsvielfalt. Solch eine erhöhte Erreichbarkeit ist bei der Fülle aller Fernsehangebote sicher kein Nachteil für Kinder.

Gemessen an der Sendezeit stellen die Magazine mit einem Umfang von fast 31 Stunden den größten Teil lernorientierter Programme innerhalb der Stichprobe. Dies entspricht einem Anteil von über 80%. Innerhalb dieser Gruppe nehmen die eher auf Unterhaltung ausgelegten Magazine mit einem Umfang von 11 1/2 Stunden den größten Anteil (über 30%) ein. Die »Sesamstraße« stellt mit 4 Stunden Sendezeit (8 Ausstrahlungen) einen erheblichen Teil dieser Gruppe. Der Bereich der Tiermagazine ist in der Stichprobe mit rund 8 Stunden vertre-

ten, wobei allein die einstündige Sendung »Philipps Tierstunde«(ARD) 4 Stunden (4 Ausstrahlungen) beansprucht. Der Anteil der Tiermagazine an der Gesamtsendezeit lernorientierter Programme beträgt über 20%. Die öffentlich-rechtlichen Anbieter stellen mit 18 Magazinen rund zwei Drittel aller Magazinsendungen, wobei ein deutlicher Schwerpunkt in den Bereichen Natur/Umwelt/Technik und Gesellschaft/Politik liegt. Der Schwerpunkt der privaten Anbieter liegt in den Bereichen unterhaltender Kinderalltag und Programmflächenmagazine. Der Bereich der fiktionalen Geschichten geht mit insgesamt 3 1/2 Stunden, die isolierten Sachdarstellungen mit knapp 3 Stunden in die lernorientierten Programme ein. Die privaten Fernsehanbieter stellen in diesen Bereichen die meisten Programme.

4. Die Favoriten der Kinder in Sachen Lernangebot

Welche lernorientierten Programme schauen sich Kinder an? Welche Art von Lernen akzeptieren sie? Für die Gesamtgruppe der 3- bis 13jährigen gibt es in der Stichprobe 16 Sendungen, die von mehr als 100.000 Kindern gesehen werden.⁵ Da Kinder sich

alterstypisch stark unterscheiden, gilt es auch, die beliebtesten Sendungen pro Altersgruppe genauer zu untersuchen. Der Übersichtlichkeit halber werden hochrangige Sendungen mehrerer Altersgruppen nur einmal vorgestellt und diskutiert. Es geht dabei einerseits um die Frage, wie die Sendungen die »Welt« präsentieren (»Eigensinn der Sachen und Ereignisse«) und andererseits darum, wie die Kinder angesprochen werden und wie beispielsweise das Generationenverhältnis aussieht (»Der Eigensinn der Kinder«).

4.1 Das favorisierte Programm der 3- bis 13jährigen

Sendungen mit einer Sehbeteiligung von mehr als 200.000 Kindern

Es gibt nur 5 Sendungen mit der recht beachtlichen Sehbeteiligung bzw. Einschaltquote von 200.000 Kindern (s. Tab. 1). Dazu gehören die Magazine »Die Sendung mit der Maus« (ARD, Kinderkanal), »Löwenzahn« (ZDF, Kinderkanal) und der »Disney Club« (RTL) mit einem lernorientierten Programmelement. Bei RTL2 sehen die Kinder »Vampy TIP«, eine Sachdarstellung zur Verkehrserziehung im Rahmen einer Programmfläche, und bei RTL »Wo steckt Carmen Sandiego?«, eine fiktionale Geschichte.

Tabelle 1

Programmfavoriten der 3- bis 13jährigen (Sehbeteiligung in Tsd., Marktanteil (MA) in %)				
Sender	Titel	Jahr	Sehbe.	MA
(1) ARD:	Die Sendung mit der Maus (So in ARD & KiKa)	1998	535,8	40,7
(1) ARD:	Die Sendung mit der Maus (So in ARD & KiKa)	1997	494,5	46,4
(2) ZDF:	Löwenzahn (Sa & So im ZDF, So im KiKa)	1997	313,5	32,2
(3) RTL:	Disney Club (Sa, So)	1998	266,1	24,3
(4) RTL2:	Vampy TIP (Di)	1998	225,5	25,2
(5) RTL:	Wo steckt Carmen Sandiego ? (Di)	1997	213,9	20,3
(6) SuperRTL:	Käpt'n Nemo (2 Di)	1998	188,7	19,2
(7) ZDF:	Kinderstudio (2 Sa)	1998	180,0	17,3
(8) Nickelodeon:	Zwischen Herrn Morens Ohren (So)	1998	158,5	13,8
(9) SuperRTL:	Super, Metty! (Sa, So)	1998	155,8	26,3
(10) Kinderkanal:	Raumschiff Erde (2 Di)	1998		
(11) Kinderkanal:	TKKG - Der Club der Detektive (So)	1998		
(12) ARD:	Sesamstraße (So in ARD, So & 2 Di im KiKa)	1997	148,5	19,3
(12) ARD:	Sesamstraße (So in ARD, So & 2 Di im KiKa)	1998	137,2	16,6
(13) Kinderkanal:	Aktiv BOXX (Di)	1998		
(14) ARD:	Es war einmal... (Sa in ARD, Sa & 2 Di im KiKa)	1998	121,4	18,3
(2) ZDF:	Löwenzahn (Sa im ZDF, Sa & So im KiKa)	1998	119,5	14,2
(15) ARD:	Kopfball (So)	1998	115,7	9,9
(16) RTL:	Barney und seine Freunde (Sa, So)	1997	114,2	22,4

Zu Tab. 2: Die »Lach- und Sachgeschichten« der »Sendung mit der Maus« decken wohl abgewogen die Dimension Kinder/Welt ab. Einleitend schaut ein Mann die »Mausfans« aus einer Tomate an und begrüßt die Kinder. Er erklärt recht anspruchsvoll, warum eine Tomate rot ist, und kündigt dann die Sendung mit Szenen aus den einzelnen Programnteilen an. Nach dem Vorspann in Chinesisch sind folgende Programmelemente zu sehen:

- »Pezi«: Zeichentrickserie mit dem Bär Pezi und seinen Freunden, dem Pinguin, dem Pelikan und dem Seebären. Sie erleben im Alltag kleine Abenteuer.
- Die »Mary«, ein Boot, ist verschwunden. Die Freunde wollen »Mary« suchen, weil sie doch den Rückweg nicht alleine findet. Sie beschließen, ein neues Boot zu bauen; dafür höhlen sie einen Stamm aus und bauen Wasserräder an die Seiten. Hinter der Flußbiegung finden sie die »Mary«. Sprotte, der Tintenfisch, hatte die »Mary« gesehen und paßt seitdem auf sie auf. Sie werden zu einem Eintopf eingeladen, und zum Dank für alles schenken Pezi und seine Freunde Sprotte den Raddampfer und fahren mit der »Mary« nach Hause.
- Maus und Elefant sitzen im Boot. Da wird die Maus müde vom Rudern und legt sich Schlafen. Der Elefant spielt Motor, indem er Luft ins Wasser pustet.
- Bericht von den Lakandonen, einem Indianerstamm, der im Urwald von Mexiko lebt. Die Kinder der Lakandonen spielen sehr gerne in den Seen. Differenzierter Bericht über die Erstellung eines Einbaumbootes in neun Tagen.
- Die Maus kommt an eine Brücke, die ihr entweder entgegenkommt oder bricht. Sie nimmt statt der Brücke zwei Stäbe, die sie senkrecht ins Wasser steckt.
- Bildergeschichte von einer Elefantenfamilie. Mutter Elefant nimmt ihr Frühstück mit ins Bad, um einmal Ruhe zu haben. Doch die Kinder stören auch weiterhin und kommen alle ins Bad. Mutter Elefant geht in die Küche, um einmal fünf Minuten Ruhe zu haben. Doch auch hier kommen die drei Kinder wieder.
- Maus und Elefant machen Straßenmusik. Doch der Elefant spielt falsch, da zieht die Maus dem Elefanten den Rüssel lang und schon klingt es besser.
- Kinder verschiedener Nationalitäten sind zu sehen. Ein kleiner Junge zählt anhand von Reiskörnern auf Chinesisch bis zehn.
- Elefant und Ente watscheln durch die Gegend. Da springt die Ente auf den Elefanten. Als ein Nilpferd vorbeikommt, springt der Elefant mit der Ente auf das Nilpferd.
- »Küpt'n Blaubär«: Puppenspiel mit dem Kapitän Blaubär und seinen drei Enkeln. Kapitän Blaubär warnt seine drei Enkel, nicht den Bonsai-Baum zu gießen. Er erzählt die Geschichte, als Japan noch so klein war, daß man es mit der Lupe suchen mußte. Beim Besuch der Insel – dazu mußte er Schrupfwasser trinken – lernte er die Bonsai-Männchen kennen. Mit Pflanzendünger haben die Japaner ihre Insel und sich selber vergrößert und dem Bären zum Dank einen echten Bonsai mit Männchen geschenkt. Die Enkel glauben

Tabelle 2

Die Sendung mit der Maus (ARD bzw. Kinderkanal, 1997, Sonntag, 11.31 Uhr, Länge ca. 28 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
7Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
494,4	46,4	1366,1	19,9	189,3	55,9	241,3	56,3	64,0	21,4

Tabelle 3

Löwenzahn (ZDF, 1997, Samstag, 9.29 Uhr, Länge ca. 30 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
169,0	16,1	303,3	10,0	66,8	25,3	73,2	14,6	28,9	10,3

ihm kein einziges Wort. Da gibt ihnen Kapitän Blaubär eine Lupe und tatsächlich sind unten im Baum kleine Bonsai-Männchen zu sehen.

- Abspann: Der Mann vom Anfang kündigt das Programm der nächsten Sendung an.

Die Geschichte von den Indianern, die einen Einbaum bauen, läßt Kinder den Arbeitsablauf mitschauend nachvollziehen, wobei der Ablauf elementarisiert vorgeführt wird (nach Arbeitstagen). Die männliche Stimme bringt, integriert in den Sachablauf, die relevanten Begriffe. Die Stimme weist auch immer auf die beteiligten Menschen hin, und zwar in deren Erlebnisperspektive, die Kinder wiederum nachvollziehen können.

Die Maus bringt einen Witz oder eine kurzes Problem, das sie auch mit Kreativität und Skurrilität löst. Die traditionell gezeichnete und erzählte Geschichte von der Elefantenfamilie präsentiert mit Empathie für Alltagssituationen und für die beteiligten Familienmitglieder Szenen aus dem Sozialleben von Kindern.

Das Format des Magazins dient als Quelle der Vielfalt. Kinder bekommen Ereignisse und Sachen in ihren Horizont gerückt, indem diese in vereinfachter Form, ohne didaktisch auffällig zu erscheinen, elementarisiert werden. Die Geschichten bringen das Magazin ebenfalls in den Kontext kindlichen Erlebens und Erklärens. Themen und Darstellungsweise gehen davon aus, daß Kinder eigenständig und kreativ sind, d. h. keinesfalls in einer Defizitposition die Vielfalt der Welt entdecken. Erwachsene geben ihr Interesse und ihre Freude an der Welt, am Zusammenleben mit anderen und an traditionellen Darstellungsformen an Kinder weiter. Was fehlt, sind Repräsentationsformen

und Themen aus der aktuellen Konsum- und Medienwelt.

Zu Tab. 3: Das Umweltmagazin »Löwenzahn« mit Peter Lustig hat in jeder Sendung ein spezielles Thema. In dem untersuchten halbstündigen Programm ist es der Maulwurf. Die einzelnen Sendungen bilden zusammen als Serie das Magazin. Die Sendung zum Maulwurf ist also in sich geschlossen und beschäftigt sich nur mit einem einzigen Sachverhalt.

Peter Lustig bekommt von einem Mädchen den Maulwurf Paul als Untermieter geschenkt. Beide beobachten, wie er sich unter der Erde einrichtet. Der Nachbar ist entsetzt. Am nächsten Morgen hat Paul den gesamten Garten umgegraben. Peter Lustig versucht, ihn mit einer speziellen Apparatur aufzuspüren. Jeder Hügel wird gekennzeichnet und verkabelt. In einem für die Beobachtung präparierten Nest sehen die Zuschauer, wie kleine Maulwürfe heranwachsen. Da bemerken Peter Lustig und das Mädchen, daß der Nachbar die Hügel produziert hat. Nachts legen sie sich auf die Lauer und erwischen den Nachbarn auf frischer Tat. Peter Lustig läßt den Maulwurf nun auch für länger bei sich wohnen.

Im Vordergrund der Geschichte vom obdachlosen Maulwurf stehen ein erwachsener Mann im Großvateralter, der sich kindliche Neugier bewahrt hat, und ein Mädchen, das sich engagiert mit Situationen auseinandersetzt. Das Interesse des Erwachsenen und das kindliche Engagement des Mädchens formen die ruhige, witzige und doch auch eingreifende Betrachtung eines Ausschnitts der Welt. Dieser Ausschnitt kommt nicht nur wegen der netten Rahmengeschichte in den Erlebniskontext der Kinder. Es ist klar, daß z.B. der Vergleich von Bagger und Maulwurf von dem Mädchen kommt, dessen Vater Baggerführer ist. Peter Lustig erläutert dann nur noch den Vergleich. Die Bilder für Vergleiche kommen also aus der für Kinder erfahr- oder nachvollziehbaren Welt.

Tabelle 4

Disney Club (RTL, 1998, Sonntag, 9.16 Uhr, Länge ca. 4 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
194,6	17,0	422,4	10,3	56,4	23,8	94,0	16,3	44,2	13,5

Die skurrile Geschichte entspricht der Herangehensweise an eine spannende Welt, die Sachinformationen braucht. Die Geschichte paßt sich in die Beziehung zwischen Erwachsenem und Kind ein und der zu erkundenden Sache an. Der Erwachsene führt vor, wie man sich die Informationen zuschauend, hörend und denkend besorgt, was jedoch nicht auf Kosten der spaßigen Geschichte geht. Auch hier kommen Themen und Repräsentationsformen nicht aus dem aktuellen Konsum- und Medienbereich bzw. den Konsum- und Medienerfahrungen der Kinder. Schön ist die ausgewogene Kommunikation zwischen den Generationen und zwischen Mann und Mädchen.

Zu Tab. 4: Dieses kurze Programmelement des »Disney Club« läuft in der Programmfläche von RTL für Kinder, KRTL, und ist Teil eines breit gespannten Magazins. Der Vorspann mixt Bilder von größeren Mädchen und Jungen mit Bildern aus Cartoons. Der Interview-LKW kurvt, wie auch eine Mädchenstimme sagt, gerade durch Köln und fährt zu einer Mädchengruppe. Die Interviewerin ist ein jugendliches Mädchen, etwa so alt wie das interviewte Mädchen. Es ist üblich, daß im »Disney-Club« Kinder interviewt werden. Zudem gibt es Berichte von Veranstaltungen und Bereichen, die für Kinder spannend sind. Jetzt geht es um eine Mädchengruppe, die Cheer-Leading als eigenständigen Sport versteht und betreibt. Ein Mädchen berichtet und es gibt Ausschnitte aus einer Vorführung zu sehen, bei der die Gruppe bei der Rugby-Mannschaft Cologne Crocodiles auftritt.

Hier steht eine Mädchengruppe und ihr eher ungewöhnlicher Sport im Mittelpunkt. Die etwa gleichaltrige Interviewerin will wirklich etwas von ihrer Interviewpartnerin wissen. Die kurze Sendung zeigt ein Lifestyle-Ereignis aus der aktuellen Lebenswelt jugendlicher. Dazu braucht es weder didaktische Unterstützung noch die Hilfe von Erwachsenen. Der Spaß am eigenen Leben steht im Vordergrund.

Zu Tab. 5: Vampy, eine für die Kinderprogrammfläche von RTL2 typische Klappmaulpuppe, witzig und frech, moderiert auch die kurze Sendung »Vampy Tip«. Sie macht Spaß und gibt kleine Tips. Hier geht es um

sicheres Verhalten auf der Straße. Vampy und Schulze, die Figur eines älteren Mannes, suchen ein Café. Sie überlegen, ob sie dort hin mit dem Fahrrad auf der Straße oder auf dem Bürgersteig fahren sollen. Vampy erklärt, wie man das am besten macht. Schulze will sein Rad jedoch lieber schieben. Vampy beobachtet und kommentiert eine schwierige Verkehrssituation zweier radfahrender Kinder. Eine männliche Stimme erläutert sachlich, was zu beachten ist und gibt den zuschauenden Kindern eindeutige Regeln für das Fahrradfahren auf Gehwegen oder Straßen.

Im Rahmen einer von Kindern gut angenommenen Fläche kommentiert eine typische »Senderfigur« mit dem Image eines witzig einfältigen Lausbuben eine Verkehrssituation, in die Kinder geraten können. Vampy versucht, sie ebenfalls zu bewältigen. Die Erwachsenengeneration taucht in der Form der belehrenden und erläuternden Männerstimme auf, die stark Regeln setzt, dabei weniger eigenes Beobachten, eigene Schlußfolgerungen oder Erfahrungen zuschauender Kinder unterstützt. Eltern, die Verhalten auf der Straße vorrangig anleiten oder regulieren, werden nicht angesprochen.

Zu Tab. 6: Carmen Sandiego ist eine raffinierte Diebin, die herausragende Kulturobjekte aus Museen der Welt stiehlt. Die Zeichentrickserie spielt auf mehreren Ebenen. So bildet ein Computerspiel die angedeutete Rahmenhandlung, ähnlich einem anspruchsvollen Adventure-Spiel. Ein Spieler positioniert zwei Jugendliche, die als Detektive tätig sind. Sie bekommen von C5, einer Männerfigur auf einem Computerbildschirm, Hilfe. Dabei fragen sie ständig Informationen ab und benutzen den Computer als Lexikon. Zuschauer können mitraten (ähnlich den Büchern des Spiels »Die schwarze Hand«). Carmen, die Diebin, treibt ihr Versteckspiel mit dem Mädchen bzw. der Spielerin am Computer. Sie hinterläßt verschiedene Zeichen, die auf ihren jeweiligen Plan hindeuten.

Die Serie kombiniert vielfältig unterschiedliche ästhetische Elemente und Genres, z.B.

eingeblandete Quizfragen mit Auflösung, Dokumentaraufnahmen, Computergraphik, Zeichentrickabenteuer, einfache Animationen und Zeichnungen mit anspruchsvollem Zeichentrick. Der Kopf auf dem Computerbildschirm spricht teilweise direkt die zuschauenden an und stellt ihnen Fragen.

Ablauf der Story »Der Rat der Schamanen«: Carmen erwacht aus einem Alptraum, nachdem sie einen Indianerschmuck gestohlen hat. Die Jugendlichen fragen Informationen über Indianerschmuck ab und bekommen präzise Antworten über Indianer und ihre Riten. Sie versuchen zu verstehen, was Carmen mit dem Indianerschmuck und der Indianerpuppe vorhat. Carmen hinterläßt jeweils eine Tierfigur am Tatort. Sie versammelt drei Medizinmänner bzw. -frauen und befragt sie über ihre Alpträume. Gerade als Carmen weiß, was sie tun muß, nämlich ihre gestohlenen Gegenstände den Indianern zurückbringen, finden sie die jugendlichen Detektive. Carmen kann jedoch fliehen und bringt die gestohlenen Objekte zurück. Sie redet dann auch mit der Spielerin am Computer.

In die spannend turbulente Geschichte ist präzises und auch differenziertes Lernen integriert. So erklärt der Computer mit einer niedlichen Graphik, warum Kolumbus die Ureinwohner Amerikas Indianer nannte. Die Indianer dieser Graphik fangen zu sprechen an und ironisieren die Eroberungssituation. Dann werden auf den Bildschirm Realbilder heutiger Indianerkinder, Indianer in traditioneller Kleidung usw. eingespielt. Ähnlich wird erläutert, was ein Schamane ist, und zwar zu dem Zeitpunkt, an dem die Abenteuerhandlung dies notwendig macht. Zu ästhetisch reizvollen Standbildern, die sich deutlich vom sonstigen Comic-Stil der Sendung absetzen, erläutert eine Figur die Aufgaben eines Schamanen aus dem Handlungszusammenhang heraus. Lernen ist also aus der Geschichte heraus motiviert, bekommt jedoch durch eine ästhetisch dramaturgische Lösung eine eigene und sachbezogene Ebene. Vergleichbar

Tabelle 5

Vampy Tip (RTL2, 1998, Dienstag, 13.46 Uhr, Länge: 1.49 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
225,5	25,2	331,8	4,9	59,6	28,1	144,8	38,1	21,1	7,0

Tabelle 6

Wo steckt Carmen Sandiego? (RTL/KRTL, 1997, Samstag, 11.30 Uhr, Länge ca. 20 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
213,9	20,3	434,2	10,8	44,8	18,9	101,8	21,9	67,4	19,2

werden auch Grundinformationen zu verschiedenen Indianerstämmen präsentiert. Dazu gibt es eine Landkarte. Dann geht es in einer spannenden und quirligen Computeranimation an den Ort eines Indianerstammes, der auch als Realbild zu sehen ist. Zu den Namen der einzelnen Stämme gibt es alte Schwarzweiß-Fotos. Gleich danach kommt die historische Wanderung der Indianer in einer Graphik, die in einen Witz übergeht, bei dem der Computerkopf und eine Comic-Figur innerhalb der Graphik zur Geschichte der Indianer miteinander kurz interagieren. Nachdem die Abenteuerhandlung ein Stück weiter ist, erscheint auf dem Bildschirm die Frage »Welcher dieser Indianerstämme hat seine Heimat in Alaska? – Die Schwarzfuß-Indianer – Die Irokesen – Die Tlingit« und dann die richtige Antwort. Dies ist wiederholendes, einprägendes Lernen, das ästhetisch deutlich abgegrenzt ist, ohne Anleihe an einem Belehrungskontext zu nehmen. Ähnlich wird die Geschichte eines Indianermythos erzählt, unterlegt mit anspruchsvollen Bildern im Folklorestil. Die Abenteuergeschichte öffnet kontinuierlich eigene dramaturgische Räume und Ebenen, in bzw. auf denen die Kultur von Indianern erläutert wird. Diese Räume bieten auch die Gelegenheit zum präzisen Begriffslernen. Die kompilierende Dramaturgie der Serie bietet dafür eine gute Voraussetzung. Das stilistische »Anything Goes« liefert hier präzise didaktische Hilfsmittel.

Lernen ist motiviert, und zwar um die spannenden, vielfältigen und verwirrenden Dinge einer abenteuerlichen Welt zu verstehen, einzuordnen und auch benennen zu können. Dabei sind es einmal die Ereignisse der Abenteuer Geschichte, die dieses selbstverständliche Lernen nahelegen. Es sind zum anderen gleichermaßen die jugendlichen Akteure, die die Dinge und Ereignisse verstehen und einordnen wollen. Mit den notwendigen Hilfsmitteln und Quellen, seien es Computer, wohlinformierte Erwachsene und Computer-Lehrer, gehen sie selbstverständlich und vertraut um. Das unterstellt die Sendung auch ihren Zuschauerinnen und Zuschauern.

Fazit

Der »Sendung mit der Maus«, »Löwenzahn«, dem Interview aus dem »Disney Club« und »Carmen Sandiego« ist gemeinsam, Kinder anzusprechen, die die vielen spannenden Dinge der Welt sehen und verstehen wollen. Selbstverständlich ist, daß das nicht nur mit Vergnügen und Witz serviert wird, sondern auch Vergnügen bereitet. Vergnügen und Witz sind auch die Basis für einen Verkehrserziehungsspot von »Vampy«. Die »Welt« dieser Programme unterscheidet sich jedoch stark. »Carmen Sandiego« lebt in einem turbulenten, hektischen Gemenge, dem die Ordnung der »Maus« oder von »Löwenzahn« fehlt. Ob sie diese Ordnung letztlich schaffen will oder ihr das unwesentlich ist, bleibt unklar. Bei »Vampy« bringt die Belehrung des Verkehrsfachmanns die Ordnung, so wie es in der Schule durch Lehrer geschieht. Das Interview im »Disney Club« kennt dieses Ordnungsproblem nicht, weil es die wirkliche Welt des heutigen Kinder- und Jugendlebens beleuchtet, und die ist im konkreten Fall der Mädchen als Cheer Leaders klar. Lifestyle erscheint als wirkliches Leben und nicht als Comic-Beliebigkeit. Lernen in der Generationenbeziehung ist selbstverständliche Basis von »Lö-

wenzahn«, ebenso in der Sacherklärung zu den Indianern in der »Sendung mit der Maus«. Das Interesse an den Programminhalten bringt ein zuverlässiges und stabiles Gleichgewicht in die Beziehung der Generationen. Auch die Verkehrserziehung bei »Vampy« braucht keinen Lehrer, wengleich der Fachmann, der im Off die Regeln vorstellt, dieser Rolle recht nahe kommt. Alle diese Favoritenprogramme unterstellen ein Bild von ihren zuschauenden Mädchen und Jungen, in dem das Interesse an den Dingen und Ereignissen, Selbständigkeit, Kreativität und Spaß, aber auch die vielfältigen Emotionen vorrangig sind.

4.2 Favoriten der Kindergartenkinder

Zu Tab. 7: Zuzüglich zu den in Tab. 1 (Programmfavoriten der 3- bis 13jährigen) aufgeführten 5 Sendungen mit einer Sehbeteiligung über 200.000, werden im folgenden die mit »X« gekennzeichneten Programme mit einer Einschaltquote von mehr als 50.000 ergänzend vorgestellt. Für die Kindergartenkinder spielt jedoch »Wo ist Carmen Sandiego?« noch keine Rolle. Sie schauen erwartungsgemäß »Die Sendung mit der Maus« (ARD, KiKa) und »Löwenzahn« (ZDF, KiKa), auch

Tabelle 7

Programmfavoriten der 3- bis 5jährigen (Sehbeteiligung in Tsd., Marktanteil in %)				
Sender	Titel	Jahr	Sehbe.	MA
(1) ARD:	Die Sendung mit der Maus (So in ARD & KiKa)	1997	189,3	55,9
(1) ARD:	Die Sendung mit der Maus (So in ARD & KiKa)	1998	182,1	45,9
(2) ZDF:	Löwenzahn (Sa & So im ZDF, So im KiKa)	1997	146,0	47,7
(3) RTL:	Disney Club (Sa, So)	1998	77,7	31,3
X (4) ZDF:	Kinderstudio (2 Sa)	1998	65,7	25,7
(5) RTL2:	Vampy TIP (Di)	1998	59,6	28,1
X (6) ARD:	Sesamstraße (So in ARD, So & 2 Di im KiKa)	1997	55,2	34,5
X (7) Nickelodeon:	Zwischen Herrn Morens Ohren (So)	1998	53,1	25,6
X (8) Kinderkanal:	Raumschiff Erde (2 Di)	1998		
(9) SuperRTL:	Käpt'n Nemo (2 Di)	1998	47,9	22,5
(10) RTL:	Barney und seine Freunde (Sa, So)	1998	46,8	44,7
(11) RTL:	Jim Henson's Animal Show (Sa)	1997	45,3	21,9
(11) Kinderkanal:	Aktiv BOXX (Di)	1998		
(12) RTL:	Wo steckt Carmen Sandiego? (Di)	1997	44,8	38,9
(13) Kinderkanal:	TKKG – Der Club der Detektive (So)	1998		
(14) Nickelodeon:	Mein süßer, kleiner Planet (Di)	1998	29,5	46,7
(10) RTL:	Barney und seine Freunde (Sa, So)	1997	29,4	23,8
(6) ARD:	Sesamstraße (So in ARD, So & 2 Di im KiKa)	1998	28,4	37,0
(15) Kinderkanal:	Kochen mit der Maus (Sa)	1998		

Tabelle 8

Kinderstudio, Teil 3 (ZDF, 1998, Samstag, 9.02 Uhr, Länge 4.23 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
180,0	17,3	275,0	9,9	65,7	25,7	53,3	10,4	61,1	22,4

Tabelle 9

Sesamstraße (ARD, 1997, Sonntag, 8.31 Uhr, Länge ca. 27 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
148,5	19,3	321,0	11,4	55,2	31,5	74,1	19,9	19,3	8,7

den »Disney Club« (RTL) und »Vampy« (RTL2). Wenn man, um die Bedeutung für diese Altersgruppe festzulegen, einen Schnitt bei einer Sehbeitragung von 50000 Kindern macht, dann spielen noch folgende Angebote für die Gruppe der 3- bis 5jährigen eine Rolle: »Kinderstudio« (ZDF), »Sesamstraße« (ARD, Kinderkanal) und »Raumschiff Erde« (Kinderkanal). Die Kleinen schauen auch »Zwischen Herrn Morens Ohren« (Nickelodeon), was jedoch den Grundschulkindern wesentlich wichtiger ist und deshalb bei dieser Altersgruppe vorgestellt wird.

Zu Tab. 8: Der Moderator von »PUR« (ZDF), ein junger Mann, erklärt den Zuschauern Teile seiner Arbeit und Tricks beim Fernsehen. In dieser Sendung geht es um die Funktion des virtuellen Studios. Der Moderator zeigt mit Engagement den Kindern etwas aus seiner Berufswelt, z.B. Tricks, wie ein fliegendes Buch oder Fotos von Janette Jackson in einer Sendung zustande kommen. Etwa zwei Stunden später stellt ein Filmbericht das Leben ungewöhnlicher Kinder vor. Jaquelin, Uwe, Sina und Angelo sind bei der Arbeit im Zirkus und in ihrer Freizeit zu sehen. Diese Sendung hat mit nur ca 28000 erheblich weniger Kinder dieser Altersgruppe als Zuschauer.

Das »Kinderstudio« entspricht in etwa dem Lern- und Aneignungskonzept des »Disney Clubs«, der Ausschnitte aus der konkreten Welt der Kinder zeigt. Mit den Erläuterungen des Fernsehstudios bekommen Kinder Hintergrundinformationen zu ihrer Medienwelt. Die Zirkuskinder zeigen, wie die Cheer-Gruppe, eine konkrete Freizeit- und Lebensmöglichkeit, jedoch vorrangig als Reportage. Hier verbindet eine Männerstimme die verschiedenen vorgeführten Aspekte und erläutert sie. Das Engagement, mit dem der junge Moderator die Tricks seiner Arbeit zeigt, und seine Erlebnisperspek-

tive, die die Erläuterung komplexer Sachverhalte anleitet, sprechen die Kinder an. Mit dieser Repräsentationsweise ermutigt er Kinder in ihrer kindlichen Erlebnisperspektive, sich auch komplexe Zusammenhänge anzuschauen und dabei aber auch Erläuterungen zuschauend zu folgen.

Zu Tab. 9: In der Rahmengeschichte dieser Folge der »Sesamstraße« will ein Fotograf einen Prospekt von der Sesamstraße erstellen. Er regt sich über die Müllhalde auf, in der Rumpel lebt. Er verlangt von Irwana recht autoritär, Rumpels Faß wegzuräumen, um die Szene attraktiver aufnehmen zu können. Im weiteren sind folgende Programmelemente zu sehen:

- Episode zu einer sozialen Situation (z. B. wie man sich fühlt) mit den zwei Puppen Ernie und Bert. Ernie ist glücklich und gut gelaunt, Bert ist nur genervt. Sie singen gemeinsam: Ernie geht es toll. Bert ist brummig. Da ändern sich die Stimmungen, denn durch Singen wird die Laune besser. Sie singen ihr Publikum an, damit es auch gutgelaunt wird.
- Sehr ruhige, mit traditioneller Kindermusik unterlegte Detailaufnahmen eines Flaschenöffners, die zum Teil verfremdet werden.
- Bildergeschichte, in der eine Katze von Thailand erzählt. Die Katze trifft einen Elefanten, der sie mit in die Schule nimmt. Der Oberelefant befiehlt einen Arbeitseinsatz an den Straßen. Alle großen Elefanten lästern über den kleinen Elefanten, der ganz traurig ist. Doch in einer besonderen Situation kann Shakri, der kleine Elefant, den Rest der Herde retten und wird als Held gefeiert.
- Auf der Suche nach Dreiecken in Aufnahmen einer amerikanischen Stadt. Die Männerstimme führt die Beobachter und zeigt, wo die Dreiecke sind.
- Fortsetzung der Rahmengeschichte: Irwana hat für Rumpel eine neue grüne Abfalltone besorgt. Samson findet es nicht gut, daß Rumpel zu diesem Thema nicht befragt werden soll und holt ihn.
- Spiel mit Quadraten. Die Musik ist zwischen Zirkus und Kabarett angesiedelt. Die Würfel drehen sich und bilden ein Dreieck. Dazu sagt eine Männerstimme: »Dreieck«. Danach bilden die Würfel einen Kreis.

- Puppen singen ein Westernlied zum Thema Kreis, der auch als graphisches Element zu sehen ist.
- Fortsetzung der Rahmengeschichte: Rumpel ist entsetzt über diese Entwicklung. Er findet das neue, so saubere und ordentliche Faß gräßlich. Irwana erzählt vom Fotografen. Beide sind überzeugt, daß der Fotograf die »Sesamstraße« eben so fotografieren soll, wie sie ist.
- Nach einer kurzen Einspielung von Tierfiguren im Comic-Stil, kann man einem Jungen zuschauen. Er bewegt sich schlängelnd und zischt dabei. Sein Gesicht wird stark vereinfacht auf eine Scheibe davor gezeichnet. Daraus entsteht eine Schlange. Dann beginnt eine Art Kindermusik. Über der Schlange erscheint geschrieben das Wort Schlange. Ein Kind lacht und sagt »Schlange«.
- Handpuppe Grobi spricht die Zuschauer an. Grobi spiegelt sich und beginnt mit seiner Identität zu spielen. Dazu quatscht er seine Einsichten heraus.
- Abschluß der Rahmengeschichte: Rumpel darf sein Faß behalten. Wenn ein Pressefotograf Fotos macht, ist das kein Grund, Rumpel zu zwingen, auf seine liebgewordene Ordnung bzw. Schlamperei zu verzichten.
- Abspann mit witzigem Cartoon und Erkennungsmelodie.

Die altbekannte Magazinmischung der »Sesamstraße« hat als deutlich erkennbares Lernkonzept das Heranführen an die schriftliche Sprache, die in spielerische Aktivitäten eingebettet ist. Diese Einbettung gelingt, wenn Dreiecke beim Spiel mit Würfeln zu sehen sind und die Dreiecke dann in einer Stadt, also der komplexen Alltagswelt, erneut zu entdecken sind. Der Junge als Anlaß, um über Stufen symbolischer Abstraktion zum Wort Schlange zu kommen, hat jedoch nur Motivationsfunktion. Zwischen der freundlichen Sozialwelt der Rahmenhandlung und der der Puppen sowie den kulturellen Basissymbolen Dreieck oder Kreis präsentiert die »Sesamstraße« eine Reihe elementarisierter Ausschnitte der Welt, z.B. den Flaschenöffner, der, obwohl im Alltag unauffällig, ästhetisierend zum Objekt der Erkundung wird. Ästhetisch wie sozial ist diese Elementarisierung im Puppenspiel mit der Spiegelung der Identität von hoher Qualität. Im Vordergrund steht also die Elementarisierung von Dingen und Ereignissen, die jedoch auf den aktuellen Lebenskontext der Kinder (Konsum, aktuelle Musikstile, Medien) weitgehend verzichtet. So ist z.B. die Musik im Stile des Kabarettts meilenweit von der Musik heutiger Kinder

entfernt. Diese Elementarisierung eröffnet im Fall des Flaschenöffners die Welt der Phänomene als etwas Eigenständiges, das für sich allein schon Wert hat. Die Medien- und Konsumerfahrungen des Alltags bleiben jedoch ausgeblendet. Diese Elementarisierung führt dann mit der Musik sogar zu einem ästhetischen Gegensatz zur heutigen Alltagsmusik, der Kindern möglicherweise die Botschaft vermittelt, Alphabetisierung sei doch eher eine künstliche Sache ohne den Bezug zu ihrer eigenen Welterfahrung des Alltags. Der sozialkompensatorische Charakter der »Sesamstraße« in Sachen Alphabetisierung setzt sich so in einer ästhetischen Kompensationsbemühung fort.

Tabelle 10

<p>Raumschiff Erde. Mit Peter Lustig auf der Umlaufbahn (Kinderkanal, 1998, Dienstag, 7.56 Uhr, Länge 3.38 Minuten)</p>
<p>(Zum Kinderkanal liegen 1998 keine Einschaltquoten vor. Vermutlich liegen sie bei ca. 50000 Kindern.)</p>

Zu Tab. 10: Peter Lustig, die zentrale Figur von »Löwenzahn«, erklärt Zusammenhänge im Weltraum, indem er animierte Bilder kommentiert. Die Sendung beginnt mit einem Blick auf die Erde als blauem Planeten. Dann beginnt die ruhige Stimme von Peter Lustig, die Sternkonstellation anhand einer realistischen Graphik zu erläutern. Danach stellt er den Planeten Mars vor (Umlaufbahn, klimatische Bedingungen u.ä.m.). Er gibt differenzierte Details wie Nordpol, Eiskappen, Jahreszeit, Farbe, Eisengehalt. Dazu sieht man den sich bewegenden Mars.

Kennzeichnend ist die Ruhe und die Selbstverständlichkeit, mit der ein Planet als astronomisch geographisches Phänomen gezeigt wird. Diese Welt hat nichts mit der Alltagswelt zu tun, aber auch nichts mit Schule, die dieses Phänomen zum Lerngegenstand macht. Dinge und Ereignisse haben ihre Eigengesetzlichkeit und ihren Eigenwert, denen die ruhigen und schönen Bilder mit der erklärenden, freundlichen Sprache entsprechen. Aufgabe der Erwachsenen, für die Peter Lustig steht, ist, das Wesentliche vorzustellen. Diese didaktische Elementarisierung erscheint als selbstverständlich. Die Präsentation unterstellt, daß Kinder gern zuschauen und sich für diese physikalische Welt interessieren, ebenso daß sie ihren Alltagskram zurückgestellt haben und die we-

nigen Minuten konzentriert zuschauen, um die Zusammenhänge zu verstehen und sich das Wesentliche auch anzueignen.

Fazit

Kinder im Kindergartenalter schalten die Magazine ein. Sie treffen dann auf lernorientierte Programme, bei denen »die Welt« wie auf einer stetig wechselnden Bühne mit prägnanten Darstellungen erscheint. Sie sehen ein Kaleidoskop, das sie auch an die Dinge in ihrer Eigenwertigkeit heranführt. Das geschieht in der ästhetisch elementarisierenden Form, wie z.B. die Präsentation des Flaschenöffners in der »Sesamstraße«, oder in der recht komplexen didaktischen Form, in der Peter Lustig in wissenschaftspropädeutischer Art den Mars vorstellt. Ohne wissenschaftspropädeutische Elementarisierung, aber ähnlich komplex stellt die Sendung »Zwischen Herrn Morens Ohren« das Hören als etwas Ganzheitliches vor, das jedoch aus der Verfremdung seine Erklärungsmöglichkeiten bezieht. Eine andere Form der Elementarisierung läßt die Alltagswelt in Form typischer und altersgemäßer Kindergeschichten erscheinen, bei denen es besonders um soziale Beziehungen geht (die Elefanten in der Bildergeschichte der »Sesamstraße« oder in der »Sendung mit der Maus«).

Der Blick in die Welt der großen Kinder ist in der Präsentation des »Disney Clubs« (Jugendliche interviewen Gleichaltrige, Cheer Leading) und des »Kinderstudios« (wie die Fernsehtricks gemacht werden) möglich, wobei der Bericht über Zirkuskinder weit unter der Einschaltquote des Interviews der Cheer-Leader-Gruppe bleibt.

Insgesamt ist die Welt dieser Programme bunt und vielseitig gemischt. Es gibt aber auch sehr ruhige Beobachtungsphasen, ob es nun um den Weltraum oder um einen Flaschenöffner geht. Die Sozialwelt kommt in der traditionellen Bildergeschichte (z.B. Elefantenfamilie in der »Sendung mit der Maus«) und in der Rahmengeschichte der »Sesamstraße« oder im Bericht vor (die Zirkuskinder des »Kinderstudios«, das Interview der Cheer-Mädchen).

Nur die »Sesamstraße« wird von deutlich erkennbaren Lernzielen angeleitet. Mit traditionellen und kulturtypischen Darstellungsformen für Kinder, seien es Puppen oder Bildergeschichten, werden die Kinder nicht überfüttert; sie sind jedoch selbstverständlich integriert. Eine recht altmodische und typisch amerikanische Form der Gesangs-Show in der Reihe »Barney und seine Freunde« (RTL) rangiert dagegen erst auf Platz 10 mit einer Einschaltquote von 46.800 oder auch nur 29.400 Kindern. Diese kulturtypische Präferenz bei traditionellen, auf Kinder bezogenen Repräsentationsformen führt natürlich zur Frage, wie denn beispielsweise Kinder mit muslimischem Kulturbezug auf das Defizit ihrer traditionellen Repräsentationsformen reagieren.

Lernen, das in komplexe Geschichten integriert ist, wie bei »Käpt'n Nemo« (SuperRTL) oder »Wo steckt Carmen Sandiego?«, scheint diese Altersgruppe wenig zu tangieren. Eine didaktisch ausgerichtete Elementarisierung ist dagegen deutlich akzeptiert, ob bei »Vampy«, bei der Sachgeschichte der »Maus«, wie Indianer einen Einbaum bauen, oder bei Peter Lustig.

Kinder werden mit großer Vielfalt angesprochen, was ihnen eine hohe Ordnungsleistung abverlangt. In den Magazinen helfen dabei Moderatoren der Erwachsenengeneration. Die integrierende Ordnungsleistung über das von den Kindergartenkindern akzeptierte Programm hinweg, müßten die Kinder eigentlich selber bringen. Erwachsene vor dem Bildschirm werden nicht animiert, sich in diese Aufgabe »einzuklinken«. Daß die Aktivität des Fernsehens in das Alltagsleben der Kinder eingebunden ist, ist zwar zu meist selbstverständliche Grundlage der Angebote: die Kinder dieses Alters jedoch dabei ausdrücklich anzusprechen, ist nicht üblich. Das macht z.B. eine Art morgendlicher Programmfüller der ARD samstags um 6 Uhr: »Spaß mit Tricks und Tips«. Bei dieser Sendung, in der Bastelanregungen kommen, schalten gerade mal 300 Kinder ein. »Super, Metty!« auf RTL oder »Kochen mit der Maus« auf dem Kinderkanal machen das ebenfalls, jedoch nur mit Zuspruch älterer Kinder.

Tabelle 11

Programmfavoriten der 6- bis 9jährigen (Sehbeteiligung in Tsd., Marktanteil in %)				
Sender	Titel	Jahr	Sehbe.	MA
(1) ARD:	Die Sendung mit der Maus (So in ARD & KiKa)	1998	251,0	45,3
(1) ARD:	Die Sendung mit der Maus (So in ARD & KiKa)	1997	241,3	56,3
(2) RTL2:	Vampy TIP (Di)	1998	144,8	38,1
(3) RTL:	Disney Club (Sa, So)	1998	142,2	26,4
(4) ZDF:	Löwenzahn (Sa & So im ZDF, So im KiKa)	1997	118,0	33,4
X (5) SuperRTL:	Super, Metty! (Sa, So)	1998	102,5	36,6
(6) RTL:	Wo steckt Carmen Sandiego? (Di)	1997	101,8	21,9
X (7) Super RTL:	Käpt'n Nemo (2 Di)	1998	92,8	26,2
X (8) Nickelodeon:	Zwischen Herrn Morens Ohren (So)	1998	84,0	19,5
X (9) ARD:	Es war einmal... (Sa in ARD, Sa & 2 Di im KiKa)	1998	82,8	22,5
(1) ARD:	Sesamstraße (So in ARD, So & 2 Di im KiKa)	1998	80,6	20,6
(1) ARD:	Sesamstraße (So in ARD, So & 2 Di im KiKa)	1997	74,1	19,9
(10) RTL:	Barney und seine Freunde (Sa, So)	1997	65,1	25,1
(4) ZDF:	Löwenzahn (Sa im ZDF, Sa & So im KiKa)	1998	62,1	18,2
X (11) PRO7:	Der Zauberschulbus (So, Di)	1997	60,7	25,3
(12) Kinderkanal:	TKKG – Der Club der Detektive (So)	1998		
(13) ZDF:	Kinderstudio (2 Sa)	1998	53,3	10,4
(14) Kinderkanal:	Raumschiff Erde (2 Di)	1998		
(15) RTL:	Jim Henson's Animal Show (Sa)	1997	48,0	14,2

Tabelle 12

Super, Metty! Folge 9 (SuperRTL, 1998, Samstag, 17.28 Uhr, Länge ca. 25 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
155,8	26,3	290,5	2,6	9,1	11,0	102,5	36,6	44,3	19,3

4.3 Favoriten der Grundschul Kinder

Zu Tab. 11: Zuzüglich zu den 5 Sendungen, bei denen die Gesamtsehbeteiligung der 3- bis 13jährigen über 200 000 liegt (s. Tab. 1), und den Sendungen, die auch schon bei den Kleinen attraktiv waren (s. Tab. 7), werden im folgenden die mit X gekennzeichneten Programme mit einer Einschaltquote von mehr als 50 000 ergänzend vorgestellt. Die Grundschul Kinder nehmen zur »Sendung mit der Maus«, dem »Disney Club«, »Vampy« und »Löwenzahn« das Magazin »Super, Metty!« (RTL) hinzu. Diese Programme schauen jeweils mehr als 100 000 Kinder an. Es folgen dann bis auf Platz 10 mit Quoten über 60 000 Kindern von 6 bis 9 Jahren »Käpt'n Nemo« (SuperRTL), »Zwischen Herrn Morens Ohren« (Nickelodeon), »Es war einmal...« (ARD, KiKa), »Barney und seine Freunde« (RTL), »Der Zauberschulbus« (Pro7) und »TKKG – Der Club der Detektive« (Kinderkanal).

Zu Tab. 12: »Super, Metty!« ist ein Magazin mit dem dominanten und spontanen Moderator Metty Krings und der Klappmaulpuppe Ikarus. (Ikarus ist eine Maus mit Pilotenausrüstung). Die Sendung beginnt mit einem Wirbel typischer Bilder, die Metty mit seinem Kinderpublikum zeigen und einen Vorgeschmack auf die Mischung des Magazins geben. Die Musik entspricht der einer Show. Zu einem Gag und einem kurzen Disput zwischen den beiden Moderationsfiguren kommt der erste Gast. Es folgt eine Reihe weiterer Programmelemente:

- Im Studio ist ein Lego-Modellbauer, der bei Lego Spielzeug entwirft. Metty fragt mit Witz und Dynamik, läßt aber seinem eher langweiligen Gast genug Raum, um sich und seine Arbeit vorzustellen. Der Lego-Planer stellt seine Arbeit vor. Einfache Geschenke werden ausgetauscht.
- Metty bastelt im Studio mit einfachsten Mitteln ein Kaleidoskop. Das geschieht so langsam, daß Grundschul Kinder das Kaleidoskop auch nachbauen können. Metty kommentiert seine Aktion sehr spontan. Ikarus wiederum kommentiert Metty.
- Ins Studio kommt ein Mädchen, Franziska, mit ihrem Frettchen. Das Frettchen frißt von Mettys Frühstücksbrot. Metty erläutert die Funktion des Geruchs eines Frettchens. Ikarus stellt den Bezug zu Menschen her (Parfüm). Metty ist im Gespräch mit Franziska herzlich, unkompliziert und spontan. Er läßt sich ohne distanzierende Rhetorik oder Ironie auf das Mädchen ein.

- Metty singt mit einem Chor von Mädchen über all das, was schief geht. Diese Szene läuft nach dem Muster einer Show. Thema: Magst Du mich auch trotzdem, wenn ich ziemlich unausstehlich bin. Die Kamera zeigt Metty, die Mädchen, aber auch das Frettchen, das noch im Studio herumläuft.
- Metty kocht aus Götterspeise einen Bären, den er dann auf einer Torte plaziert. Die Prozedur läuft wiederum so ab, daß Kinder eine Chance haben, so etwas selber zu backen. Die Küche und die Art zu backen sind alles andere als perfekt. Wie immer kommentiert er seine Aktionen, jetzt sehr sachbezogen. Man merkt jedoch, daß ihm das Backen Spaß macht.
- Metty zeichnet ein Schweinchen, jedoch in einer Perfektion, die Kinder nicht nachmachen können. Vermutlich wird hier ein Film eingespielt, den Metty nur angesagt hat.
- Metty zeigt eine Kinderzeichnung, die ihm ein Junge geschickt hat.
- Ikarus will den Mittelpunkt von Deutschland kennenlernen. Metty zeigt anhand einer Landkarte, wie das geht – wieder sehr anschaulich und prinzipiell auch von den Kindern nachzumachen.
- Eine kurze Comic-Szene wird eingespielt. Dann zeigt Metty, wie man eine Blume mit farbiger Tinte vierfarbig gestalten kann. Dabei konzentriert sich Metty auf seine Aktion, bittet Ikarus, ihn nicht zu stören. Der Begriff Kapillarkraft wird eingeführt.
- Merchandising-Infos und Werbung für Lego
- Metty bittet um Zuschauerpost. Nach einem kurzen Gag verabschiedet Metty die Zuschauer.
- Die Namen der Gewinner eines Spiel werden eingeblendet.

Hier ist die Welt eine turbulente Show, die immer einen Anlaß für Gespräche, Quatsch und eigene Alltagsaktionen wie Kochen, Basteln oder Fachleute-Ausfragen bietet. Im Mittelpunkt steht ein dominanter, etwas dicklicher Mann, dem die Show und die Aktionen, die er vorführt sichtlich Spaß machen. Er hat gute Laune, deswegen gelingt ihm alles, wenn auch ohne Perfektion. Wenn z.B. der zurechtgeschnittene Bärenkuchen schief wird, dann macht das gar nichts. Der Kuchen schmeckt sicherlich auch so. Wenn das Frettchen sich im Studio selbständig macht, dann ist das ganz in Ordnung. In diesen Details steckt viel Vertrauen auf ein gelingendes Leben. Die Perspektive auf die Welt ist also der gelingende Kinderalltag, der immer spannend ist. Auch wenn Kinder

nicht perfekt sind, werden sie geliebt. Diese Welt hält ein väterlicher Clown zusammen, der aber mit beiden Beinen auf dem Boden steht, dabei die Kinder versteht und mag. Der Kinderalltag zerfällt nicht in Lifestyle-Szenen. Konsum ist jedoch selbstverständlich. Ästhetik kommt aus dem Alltäglichen, das nirgendwo Anstoß erregt.

Die Kinder vor dem Bildschirm werden explizit angesprochen, und zwar nicht nur als Zuschauerpostschreiber und Gewinnspieler. Das Interesse des Erwachsenen im Programm am Gelingen all dessen, was er als Anregungen an die Kinder vor dem Bildschirm gibt, ist deutlich spürbar. Wenn es sich um eine Live-Sendung handelte, wünschte man sich eine Telefoninteraktion für die zuschauenden Kinder. Die zuschauenden Kinder werden als unabhängig von Erwachsenen adressiert. Deshalb spricht Metty keine Eltern an.

Zur Serie »Käpt'n Nemo« (s. Tab. 13): Kapitän Mark Nemo und seine Freunde befahren in einem modernen, technisch mit Beobachtungshilfen perfekt ausgerüsteten Unterseeboot das Meer. Sie erleben unter Wasser Abenteuer und erfahren eine Menge über Tiere und Umweltschutz. Die Geschichte ist als Cartoon nur viercinhalb Minuten lang. In der untersuchten Folge treffen Kapitän Nemo und die Kinder auf einen jungen Blauwal, der anscheinend seine Mutter verloren hat. Ein Hai verfolgt das Baby, die Mutter kommt und vertreibt den Hai.

Kapitän Nemo zeigt, wie ein irritierendes Phänomen (riesiges Auge) distanziert zu beobachten ist, um herauszubekommen, worum es sich handelt (Auge eines Walbabys). Mit distanzierender Beobachtung lassen sich vorschnelle und unangemessene Urteile vermeiden. Ängste abbauen und Gefahren vermeiden. Gleichzeitig bekommen Kinder Grundinformationen über Wale, deren Größe, Sozialleben, wer sie wie bedroht. Die Perspektive von Baby-Wal und Wal-Mutter soll an die Themen von Kindern anknüpfen. Typisch für einen Abenteuer-Cartoon ist eine Bedrohungssituation, ein angreifender Hai, der recht kriegerisch mit einem Torpedo bekämpft wird. Es überwiegt also das Cartoon-Format, dem präzise Sachinformationen zu Tieren nachgeordnet sind. Der Generationszusammenhang ist entspre-

Tabelle 13

Käpt'n Nemo (SuperRTL, 1998, Dienstag, 12.54 Uhr, Länge 4.31 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
72,8	11,6	99,3	1,6	12,4	6,3	46,3	16,2	14,1	9,8

(Eine andere Sendung nach der Schule ab 14.00 Uhr sehen ca 180000 Kinder.)

Tabelle 14

Zwischen Herrn Morens Ohren (Nickelodeon, 1998, Sonntag, 16.57 Uhr, Länge 1.42 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
158,5	13,8	289,1	1,6	53,1	25,6	84,0	19,5	21,4	4,2

Tabelle 15

Es war einmal ... die Entdeckung unserer Welt Folge 17 (ARD, 1998, Samstag, 8.00 Uhr, Länge ca. 25 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
121,4	18,3	266,2	12,5	24,1	20,5	82,8	22,5	14,5	8,1

chend der Anlage der Geschichte, mit dem Erwachsenen als Kapitän mit Offizierseigenschaften, recht autoritär. Das Verhältnis von Junge und Mädchen an Bord ist nicht ausgewogen. So fordert der Kapitän den Jungen in einer Gefahrensituation auf, das Radar zu beobachten, währenddessen das Mädchen passiv zuhörend dasitzt.

Zu Tab. 14: Das Programm »Zwischen Herrn Morens Ohren« erschließt die Welt als etwas, das zu hören ist. Herr Moren erlebt rhythmische Abenteuer. Dazu werden einzelne Geräusche wiederholt und visualisiert. Nach einer rhythmischen Mischung von Alltagsgeräuschen und Musikinstrumenten kommt die Aufforderung, in die Welt zwischen Herrn Morens Ohren einzutreten. Es folgt eine Hör- und Zuschauerszene mit Geräuschen eines Büros: Radieren, Papierknüllen, Telefon. Von den Bildern und den Geräuschen her hat das den Charakter einer Collage, die jedoch ein Rhythmus zusammenhält. Die Ohren und der Kopf von Herrn Moren tauchen als Ab-

spann auf. Die Welt zu hören, ist eine erstaunliche Aufgabe für das Fernsehen. Da keine Geschichte erzählt wird, es zudem kein bekanntes Genre als Leitlinie für die Präsentation dieser Hörwelt vorliegt, macht der kurze Spot einen hörspezifischen Integrationsvorschlag, den Rhythmus, der die Hörerlebnisse verbindet. Die moderne Welt mit den vielen zerstückelten Erlebnisangeboten bekommt eine neue Qualität, die weit über die Ästhetik von Kinderreimen einerseits oder von aktuellen Musikstilen wie Rap oder Techno andererseits hinausgeht. Das Hörangebot geht kompensatorisch auf die aktuel-

len Erlebnisweisen von Kindern ein, nimmt die Rhythmisierung durch die riesige Fülle von Musikangeboten ernst, bietet jedoch eine eigenständige Umgangsweise damit an, die auch zur eigenständigen Gestaltung ermutigt. In dieser Serie verbindet sich die alltägliche Welt mit einem Gestaltungsvorschlag der Erwachsenengeneration.

Die in Tab. 15 behandelte Zeichentrickserie »Es war einmal ...« erzählt Geschichten zur Geschichte unterschiedlicher Epochen. Es geht vorrangig auch darum, im Genre der traditionellen Cartoon-Story wichtige Ereignisse und die Umstände der jeweiligen Zeit vorzustellen. Die ausgewählte Sendung zeichnet die Entdeckung der südlichen Halbkugel durch James Cook nach. Cook besorgt sich ein Schiff, stellt seine Mannschaft zusammen und bricht auf. Ein Jahr später erreicht er Haiti und steuert von dort nach Süden. Er erreicht dann auch Australien und zeigt, daß es keinen Kontinent mehr weiter im Süden gibt. Er findet außerdem die Passage zwischen Nord-Pazifik und Atlantik. Dann bekommt Cook den Auftrag, die Nord-West-Passage zu erforschen. Er fährt nach Norden und begegnet Eskimos. Auf dem Rückweg macht er Station auf Haiti. Es kommt zu Streitigkeiten mit den Einheimischen, bei denen Cook stirbt.

Geschichte wird über Schlüsselereignisse als spannende Cartoon-Geschichte nacherzählt. Zur geografischen Einordnung gibt es gelegentlich Landkarten und auch eingeblendete Jahreszahlen. Es gibt ja eine lange Tradition, Geschichte in der Form von Geschichten zu erschließen. Felix Dahns historischer Roman und »Die Entdeckung unserer Welt« als Comic arbeiten nach vergleichbaren Prinzi-

Tabelle 16

Barney und seine Freunde (RTL/KRTL, 1997, Sonntag, ca. 8.00 Uhr, Länge ca. 25 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
114,2	22,4	220,1	11,6	29,4	23,8	65,1	25,1	19,6	15,5

Tabelle 17

Der Zauberschulbus (PRO7, 1997, Sonntag, 7.52 Uhr, Länge ca. 24 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
111,3	23,8	227,3	12,6	24,6	22,0	60,7	25,3	26,0	22,7

pien. Zuschauer bekommen jedoch keine Hilfe, sich reflexiv mit Geschichte auseinanderzusetzen oder eine Vorstellung zu bekommen, wie sie sich Geschichte, z.B. über Lexika, eigenständig oder ergänzend erschließen können.

Zu Tab. 16: Barney und Babybob sind Ganzkörperpuppen, die wie Dinosaurier aussehen. Sie sind Freunde amerikanischer Kinder mit unterschiedlichem ethnischen Hintergrund. Im Vordergrund stehen Singspiele, Lieder und soziales Lernen. Harmonie wird ganz groß geschrieben. Im Vorspann kommt das Lied: »Barney ist ein Dinomann mit Phantasie und Power, und wenn er mit uns lernt und spielt, dann sind wir alle schlauer.« Dazu sind fröhlich verkleidete und niedliche Kinder zu sehen. Es gibt einen kurzen Blick in eine Schulklasse und auf einen Spielplatz, wo Barney und ein Mädchen menuettartig tanzen.

In der Sendung: »Der Wald ruft« zeigen Mädchen ihre selbstgemachten Instrumente, unterhalten sich und singen bzw. tanzen dann zu einer bekannten Melodie »Mein Freund Barney hat 'ne Farm«. Barney erzählt von den vielen schönen Lauten, die es zu hören gibt. Die Mädchen raten Geräusche und singen Lieder zu dem Thema. Sie gehen in den Wald und hören sich dort die vielen interessanten Geräusche an. Eine einfache Geschichte von einer Eule, die trotz der Laute verschiedener Vögel schlafen will, wird im Chor erzählt und gesungen. Dazu sind Bilder der Eule und der anderen Vögel zu sehen. Die Kinder treffen einen Bären und einen Schwarm von Schmetterlingen. Sie hören ein geheimnisvolles Schnarchen, und zwar von Babybob. Gemeinsam singen und tanzen sie zu Liedern um Schmetterlinge, spielen Bockspringen und ähnliches. Am Ende faßt Barney zusammen, was in dieser Sendung zu sehen bzw. zu hören war.

Das Konzept dieser Sendung von Kindern und Kindheit paßt nicht zu dem, was heute bei uns üblich ist. Bei »Barney und seinen Freunden« ist die Welt ein Kinderbuch der fünfziger Jahre, Kinder leben in einer von Reimen niedlich zusammengehaltenen Welt, die farbig, nett und sauber ist. Die besungenen

Themen und Phänomene sind weit weg vom Kinderalltag. Jungen und Mädchen sind reichlich stereotyp voneinander abgegrenzt. Zentrales Thema ist Harmonie bei recht aktionistischer und auf Frohsinn ausgerichteter Dramaturgie. Das Lied über die Ohren hat keinen Erkenntniswert.

Zu Tab. 17: In der Zeichentrickserie »Der Zauberschulbus« erleben Schülerinnen und Schüler mit ihrem Zauberschulbus seltsame Abenteuer. Sie fliegen zu Mond und Venus oder tauchen in die Tiefen der Meere. Als Figuren kommen Miss Fissel, die geheimnisvolle Lehrerin und Busfahrerin, sowie Jungen und Mädchen verschiedener Ethnien vor. Auf den Zauberbussen gibt es viel Unbekanntes, Interessantes, aber auch Dinge, vor denen sich Kinder fürchten (z.B. Fledermäuse und Vampire), weil sie zu wenig von den Dingen wissen.

In der untersuchten Folge bereiten die Schüler eine Ausstellung über Tiere vor, die nachts aktiv sind. Diese Ausstellung ist für die Eltern gedacht. Dabei unterhalten sie sich über Vampire. Sie gehen auf den Dachboden der Schule und finden dort eine Fledermaus. Miss Fissel lädt die Kinder zu einer Fahrt zu den Nachtieren ein und nimmt die Eltern mit in die Gruft eines Schlosses. Die Schüler streiten sich, ob Miss Fissel nicht doch ein Vampir ist. Sie steigen in den Bus, um die Polizei zu benachrichtigen. Da sie den falschen Knopf drücken, verwandelt sich der Bus in eine Fledermaus. Jetzt erfahren die Kinder viel über diese Tiere, ihre Fortbewegung. Schließlich werden sie selber noch zu Fledermäusen.

Nach dem Abspann erhält der »Produzent« der Serie einen Anruf, in dem noch weitere Fragen zu Fledermäusen gestellt werden. (Alle Leminhalte werden noch einmal wiederholt.)

Lernen ist in eine Geschichte integriert, wobei die Story die Struktur der zu erklärenden Sachen stark aufsaugt. Die Story steht nahezu ausschließlich im Vordergrund der Aufmerksamkeit. Daß Kinder »etwas herausfinden wollen«, hat viel mit der Kinderabenteuergeschichte zu tun, jedoch wenig mit »Welterklärung«.

Es gibt aber auch Lerndialoge unter den Kindern des Zauberschulbusses: »Jetzt verstehe ich. Wenn das Echo abprallt, dann weiß die Fledermaus, daß da etwas ist und versucht auszuweichen./Das machen die Fledermäuse also!/Mit Hilfe eines Echos wissen sie, wo etwas ist. Soweit ich weiß, nennt man das Echo-Ortung. Fledermäuse brauchen keine Augen zum Sehen, sie sehen mit ihren Ohren./Eigenartig, aber toll!/Fledermäuse orientieren sich mit ihrem Piepen.« Dazu sieht man im Comic-Stil eine Fledermaus Echowellen ausstrahlen. Dann fliegt eine Mischung aus Fledermaus und Autobus (der verwandelte Zauberschulbus) auf die Kinder zu und fängt dabei Motten. Kinder finden das eklig. Dann geht die Vampir-Story weiter.

Das Informationsangebot setzt bei den Kindern bzw. ihren allgemeinen Ängsten oder Vorurteilen an. Die Informationen zeigen, daß die Angst vor Fledermäusen unbegründet ist: »Fledermäuse sind Säugetiere und keine Vampire.« Die für die Story notwendigen Informationen erarbeiten sich die Kinder der Geschichte selber (z.B. wie die Vorstellung von den Vampiren entstanden ist). Dazu brauchen sie keine Lehrer. Die Kinder der Geschichte haben und zeigen Emotionen und Ängste, über die Kinder auch lernend, sachbezogen reden können. Die Motivation ergibt sich jedoch aus dem fiktionalen und dominanten Teil der Geschichte.

Die Funktion der Kinder in der Geschichte entspricht der, die den Kindern vor dem Bildschirm auch zugehört wird. Die Geschichte basiert auf einem Grundmuster über die Beziehung Kinder/Welt: Die Welt ist spannend und voller Abenteuer, die sich von den Kindern solidarisch und auch mit Nachdenken positiv bewältigen lassen. Weil die Welt spannend und abenteuerlich ist, ist die fiktionale Geschichte auch angemessen. Die abenteuerlich turbulente Welt mit viel Spaß, aber auch mit Nachdenken!

Fazit

Bei den von Kindern bevorzugten Programmen mit Lernorientierung sind es offensichtlich vor allem die Grund-

schulkindern, die sich dafür interessieren. Zu den Favoriten aller Kinder gehört im Genre der Magazine auch »Super Metty!« auf SuperRTL. Dieses Magazin ist auf eine quirlige Alltagswelt der Kinder ausgerichtet. Der den Kindern freundschaftlich verbundene Erwachsene greift Elemente eines aktiven Kinderlebens auf, von Haustieren über Spielzeug bis Backen und Basteln, und präsentiert sie zusammen mit Kindern den Kindern als Angebot, das sie selber nachahmend verwenden können. Es ist immer genug Zeit vorhanden, genau vorzuführen, was Kinder nachmachen können, und zum Nachmachen werden sie ausdrücklich ermuntert.

Wichtig ist dieser Altersgruppe auch die Story, in die Lernelemente im Sinne eigener Räume in der Geschichte integriert sind. Bei »Wo steckt Carmen Sandiego?« auf RTL bestimmen sich aus der Geschichte diese Räume, in denen Informationen sachadäquat präsentiert werden und in die auch Übungsphasen für grundlegende Begriffe und relevantes Wissen eingebaut sind. Die Geschichte spielt zudem mit den Stilmitteln, mit denen Kinder aus Medien und von Konsumobjekten her vertraut sind. »Der Zauberschulbus« (Pro7) schafft es auch, explizite Lerndialoge in eine wilde Cartoon-Story einzubauen. Die einfache Reflexion als Beziehung von Information und Vorurteilen läuft in diesen Lerndialogen der Kinder auf dem Bildschirm. Diese einfachen, jedoch expliziten Formen von Lernen und Reflexion brauchen keine Unterstützung durch Lehrer oder Eltern. Lehrerinnen und Eltern tauchen zwar auf, haben aber ihren eigenen Handlungsbereich. Nur das Wohlwollen und das selbstverständliche Vertrauen der Lehrerin, die zugleich auch etwas Dämonisches hat, ist wichtig für die Kinder der Story, um auf ihre Eigenständigkeit zu vertrauen. Zur Eigenständigkeit gehören auch Zaudern und Ängstlichkeit. Diese Welt als Story und Show geht meistens freundlich mit den Kindern um, aber auch sachlich auf die für Kinder wichtigen Dinge, Ereignisse und Beziehungen ein. Nicht allzu weit ist diese Welt der Show und Story von der Welt »Zwischen Herrn Morens

Ohren«, also der Hör-Inszenierung, die Kindern eine Gestaltungsmöglichkeit für die ungeordnete Überfülle der alltäglichen Höreindrücke anbietet. Von der Machart her ist dieser kurze Spot auch für Erwachsene attraktiv, so daß sich vor dem Bildschirm Kinder und Eltern angesprochen fühlen können.

4.4 Favoriten der 10- bis 13jährigen

Wie Tabelle 18 zeigt, favorisieren auch die 10- bis 13jährigen, also die Kinder »zwischen« Grundschule und Pubertät, die sich vorrangig in ihrer Programmauswahl an den Jugendlichen orientieren,⁸ das langvertraute Magazin »Die Sendung mit der Maus«. Im Mittelfeld ihres Interesses bei diesem Genre lie-

gen auch andere Magazine, die, wie »Löwenzahn«, primär für die Welt, wie sie in der Umgebung der Kinder auftaucht, sensibilisieren, indem sie diese Welt speziell für Kinder erläutern, oder die, wie »Super Metty!«, die Show in den Mittelpunkt stellen. Für »Wo steckt Carmen Sandiego?«, die Geschichte, die von der Geschichte her motivierte Räume für Belächeln und Lernen bietet, und die stilistisch auf neuen Wegen läuft, gibt es immer noch 60000 bis 70000 zuschauende Kinder. Sie interessieren sich auch für innovatives Programm wie »TKKG – Der Club der Detektive«, eine Verbindung von Enid Blytons Kinderkrimi mit Spielshow und Fantasy-Spiel, und schauen sich auch die lifestyle-orientierte Sendung »SK8TV« an.

Tabelle 18

Programmfavoriten der 10- bis 13jährigen (Sehbeteiligung in Tsd., Marktanteil in %)				
Sender	Titel	Jahr	Sehb.	MA
(1) ARD:	Die Sendung mit der Maus (So in ARD & KiKa)	1998	102,7	28,2
(2) RTL:	Wo steckt Carmen Sandiego? (Di)	1997	67,4	19,2
(1) ARD:	Die Sendung mit der Maus (So in ARD & KiKa)	1997	64,0	21,4
(3) ZDF:	Kinderstudio (2 Sa)	1998	61,1	22,4
X (4) Kinderkanal:	TKKG – Der Club der Detektive (So)	1998		
X (5) Nickelodeon:	SK8TV (Sa & So)	1998	53,6	15,3
(6) Kinderkanal:	Raumschiff Erde (2 Di)	1998		
(7) ZDF:	Löwenzahn (Sa & So im ZDF, So im KiKa)	1997	49,5	15,7
(7) ZDF:	Löwenzahn (Sa im ZDF, Sa & So im KiKa)	1998	48,2	13,9
(8) SuperRTL:	Käpt'n Nemo (2 Di)	1998	48,0	11,6
X (9) ARD:	Kopfball (So)	1998	47,5	14,6
(10) RTL:	Disney Club (Sa, So)	1998	46,2	14,9
(11) SuperRTL:	Super, Metty! (Sa, So)	1998	44,3	19,3
X (12) Kinderkanal:	Aktiv BOXX (Di)	1998		
(11) ZDF:	PUR (Sa im ZDF, Sa & Di im KiKa)	1998	35,9	10,6
(12) ZDF:	PUR (Sa & Di im ZDF, Di im KiKa)	1997	30,6	9,8
(13) ARD:	Sesamstraße (So in ARD, So & 2 Di im KiKa)	1998	28,2	10,5
(14) PRO7:	Der Zauberschulbus (So, Di)	1997	26,0	22,7
(15) Kinderkanal:	Familie Superschlau (Di)	1998		

Tabelle 19

<p>TKKG – Der Club der Detektive (Kinderkanal, 1998, Sonntag, 24.05.98, 13.26 Uhr, Länge 45 Minuten)</p> <p>(Zum Kinderkanal liegen 1998 keine Einschaltquoten vor.)</p>

Zu Tab. 19: Bei »TKKG – Der Club der Detektive« lädt André, ein junger Mann von Anfang Zwanzig, zwei Mannschaften zum Detektivspiel im Studio ein. Ihn unterstützt die Ganzkörperpuppe »Dog«. Der Gewinn ist eine Lupe im Tresor. Die Spielshow läuft einer Geschichte entlang, die in ihren Kernelementen immer wieder als Film eingespielt wird. Es sind Filmausschnitte einer »TKKG«-Folge, aus der sich Fragen an die

Mannschaften und an die Zuschauer ergeben. Im Studio ist ein großes Publikum, das die Mannschaft der »Cats« bzw. der »Dogs« unterstützt. Die Jungen und Mädchen bekommen ihren Detektivausweis. Der Moderator nennt genaues Zuschauen und Hinhören als Voraussetzung, um mit der Detektivaufgabe zurecht zu kommen. Spielziel ist, die meisten »Lupenpunkte« zu bekommen, um den Tresor zu knacken. Es gibt Schlüsselfragen, u.a. »Was haben die Rocker übersehen?« Zugleich werden die Kinder zu Hause vor dem Bildschirm zum Mitmachen aufgerufen. Sie sollen ein Lösungswort zusammenknobeln. Die Kinder der beiden Spielmannschaften sind hoch konzentriert. Dann folgt der Vorspann für den ersten Aus-

schnitt der Serie »Ein Fall für TKKG« und der Titel »Überfall im Hafen«. Nach einer schnellen, jedoch recht schlichten Kindermusik beginnt der Kinderkrimi, der mit Rokern versucht, einen Bezug zum heutigen Leben herzustellen. Der Moderator stellt Fragen, die von den beiden Mannschaften im Streit zu beantworten sind. Die Fragen wiederholen Kernpunkte der Story. Dann kommt die »Zuschauerfrage«, die ein Cartoon ankündigt. Für die Mannschaften gibt es als Arbeitsmaterial einen Ausschnitt aus dem Szenario der vorherigen Filmszene. Die Frage des Moderators hilft, die Analysearbeit der Kinder zu präzisieren und auf den Punkt zu bringen. Dann kommt die nächste Episode der Detektivgeschichte, die teilweise mit recht einfacher Musik unterlegt ist. Es folgt die spielerische Auseinandersetzung der Kinder im Studio mit den Knackpunkten der Geschichte. Zu einem umweltrelevanten Punkt der Geschichte ist die Leiterin der Jugendorganisation von Greenpeace mit zwei Kindern im Studio und berichtet von ihrer Arbeit. Ein Film zeigt diese Kinder bei einer Umweltuntersuchung, die nicht sehr weit weg ist von den Formen der genauen und reflektierten Beobachtung, die die Kinder im Studio erprobt hatten. André und die Kinder spielen weiter. Die blaue Mannschaft gewinnt. Die Gewinner der Zuschauerfrage der letzten Sendung werden eingebildet.

Die Spielaktivitäten liefern eine Reflexionsebene, die es möglich macht, die logischen Punkte der Geschichte zu durchschauen und zu verbalisieren. Anregend ist, diese Beschäftigung per Spielinszenierung weit weg von schulischen Arbeitsformen zu halten, obwohl der Moderator, so jung er auch ist, fast eine gängelnde Lehrerrolle übernimmt. Differenziert ist das Angebot, genau zuzuschauen und dann zu verbal formulierten Lösungen zu kommen. Dieser an den »Tatsachen« orientierte Reflexionsprozeß, den die Kinder der Spielmannschaften stellvertretend für das Studiopublikum und für die Kinder vor dem Bildschirm durchmachen, ist in eine anregende und auch aufregende soziale Umgebung eingebunden.

Zu Tab. 20: »SK8TV«, diese Serie kurzer Spots, gibt eine Art Einführung ins Skateboard-Fahren. Dabei geht es zwar um einzelne Tricks, ebenso wichtig ist aber auch der soziale Kontext der Fans dieser Sportart, der gleichermaßen Sport und Lifestyle-Ergebnis ist. Die rasante Mischung des Sendungsbeginns, ein wildes Gemenge von Schnitten, ineinander verkeilten Ausschnitten, grellfarbigen Bildern und heftigen Bewegungen, »transportiert« die Lifestyle-Orientierung. In der untersuchten Folge geht es um den »Olli«, eine Sprungtechnik. Eine ju-

Tabelle 20

SK8TV Folge 2 (Nickelodeon, 1998, Samstag, 17.25 Uhr, Länge 1 Minute [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
64,9	11,5	124,2	1,2	20,1	22,1	44,7	17,7	0,1	0,0

Tabelle 21

Kopfball (ARD, 1998, Sonntag, 10.24 Uhr, Länge ca. 33 Minuten [Sehbe. in Tsd., MA in %])									
Z 3-13		Z 3+		Z 3-5		Z 6-9		Z 10-13	
115,7	9,9	643,4	10,0	20,5	8,0	47,7	8,1	47,5	14,6

gendliche Männerstimme erklärt – zur Hintergrundmusik eines Cembalos und vor einem historischen Portrait –, warum der Olli so heißt. Dann sieht man einen jungen Farbigen den Sprung machen. Die Stimme ist die des Skaters, die einen recht hintergründigen Witz bringt. Die Kamera zeigt den Sprung sehr harmonisch aus der Distanz und aus der Froschperspektive. Eine Schrift erscheint: »Magisches Schweben«. Eine chinesische Schrift füllt den Bildschirm, dazu die Stimme »... und durchschwebte wie ein Vogel die endlose Weite«. Im Hintergrund sieht man verschwommen drei Skater in aufeinander abgestimmter Bewegung. Die poetisch überzogene Sprache mischt sich mit Schlüsselwörtern auf dem Bildschirm, mit Bewegungsabläufen und Bildern der blauen Erdkugel, eines fliegenden Adlers usw. Dann der sachliche Hinweis auf das Ende dieser Aktion. Zur Einladung, doch wieder »SK8TV« einzuschalten, sieht man schnell und rhythmisch geschnittene Sprünge. Den Schluß bildet die Umrißfigur eines Skaters im Nickelodeon-Orange.

»Kopfball« (s. Tab. 21) ist eine Spiel- und Rate-Show, die zwei junge Leute, Evi Seibert und Helge Haas, moderieren. Zuschauer sind aufgerufen, per Telefon Fragen zu beantworten. Kleinere Filmbeiträge stellen Naturphänomene vor und erklären sie. Die Moderatorin eröffnet die Sendung mit einem Spiel, bei dem Jugendliche ein Auto mit Hilfe von Luftballons aufbocken sollen bzw. wollen. Der Moderator taucht dann mit der Kopfbedeckung und Totenkopfflagge eines Piraten auf. Im weiteren Verlauf geht es um den irischen Piratenclan O'Mally. Ein Filmbeitrag mit Landschaftsaufnahmen aus Irland liefert den historischen Hintergrund zu diesem Freibeuterclan. Eine Telefonnummer wird eingeblendet. Irische Folkloremusik läuft zur Erläuterung, die eine sympathische Männerstimme gibt. Der Beitrag endet mit einer Frage. Moderatorin und Moderator liefern einfache Informationen zur Geschichte Irlands (von der Eiszeit über Schiffbrüchige bis zu Missionaren). Es kommt der Anruf eines jungen Mannes, der die richtige Antwort bringt: Der Clanführer war eine Clanführerin. Ein Film zur Clan-Chefin mit genauen Informationen, alten Karten und dem Stammbaum wird eingespielt. Dann geht es um die Frage, warum die zwei Propeller eines doppelseitigen Propellers ein Objekt zum Fliegen bringen? Das Experiment ist in Zeitlupe zu sehen. Die Studiofrage zum

Experiment soll telefonisch beantwortet werden. Auf die gleiche Weise geht es auch um die Krümel-Eigenschaften von Toast, wie das Lottogerät funktioniert, warum der Löwenzahn eine solche Form hat usw. Filmbeitrag, Telefonanruf und Filmbericht wechseln sich ab. Der Schreiber eines Briefes zur Physik der Toast-Krümel – darauf bezog sich die Schlussfrage der letzten Sendung – gewinnt eine Lampe. Studiogäste zeigen, wie man ein Auto mit Luftballons aufbocken kann.

Es geht um interessante Dinge und Zusammenhänge in der Umgebung von Kindern und Jugendlichen, die aus ihrer Selbstverständlichkeit herausgeholt und »befragt« werden. Zuschauer rufen an und machen Erklärungsversuche. Ein gut gemachter Film zeigt dann historische oder physikalische Zusammenhänge. Die Fragen scheinen recht beliebig ausgewählt zu sein. Gemeinsam ist ihnen, daß sie sich anschaulich erklären lassen, weil sie auch den Alltag tangieren. Dabei bietet die Sendung auch traditionelles »Bildungswissen«, wie z.B. griechische Architektur in Wien. Die Welt ist spannend und kann aktiv denkend und handelnd bewältigt werden. Handeln und Denken sind etwas, das gemeinsam mehr Spaß macht. Das Moderatorenteam sucht den Kontakt zu den Zuschauerinnen und Zuschauern, die meistens kaum jünger sind als die Moderatorin und der Moderator. Eine Kooperation der Zuschauer vor dem Bildschirm wird nicht in Gang gesetzt. Lernen läuft innerhalb der eigenen Generation.

Tabelle 22

Aktiv BOXX (Kinderkanal, 1998, Dienstag, 15.57 Uhr, Länge 3.38 Minuten)
(Zum Kinderkanal liegen 1998 keine Einschaltquoten vor.)

Zu Tab. 22: Die Kamera der »Aktiv BOXX« zeigt eine Szene, in der ein junger Mann von

etwa Anfang Zwanzig mit zwei Jungen einen Frosch anschaut. Es ist eine konzentrierte Stimmung, in der die drei behutsam auf den Frosch eingehen. Dann stellt der Moderator seine Gäste, die Jungen Martin und Robert, als Froschexperten vor, die zu Besuch im Studio des Kinderkanals sind, um ihre Erfahrungen mit Fröschen vorzustellen. Die zuschauenden Kinder sollen im Studio anrufen und auch sagen, wie sie Frösche finden. Es gibt den ersten Filmbericht (6 Minuten) über Frösche und ihre Lebenswelt. Ein älterer Jugendlicher präsentiert biologisches Spezialwissen, aber auch anschauliche Bilder vom Laichen. Eine Tierschutzgruppe zeigt, wie sie Amphibien beim Wandern hilft. Tom, Leiter einer örtlichen Naturschutzorganisation, vorher im Film zu sehen, ist jetzt als Spezialist für Naturschutz und das Leben der Frösche Gast im Studio. Der Moderator bittet um Anrufe im Studio. Corinna telefoniert, berichtet, was sie in der Schule von Fröschen gelernt hat, und stellt Informationsfragen an die »Fach-Jungen« bzw. den Fachmann im Studio. Der Moderator führt Martin und Robert die Geräusche von Fröschen vor. Die Jungen erraten, um welche Art von Frosch es sich handelt. Die Jungen erläutern sehr kompetent und mit genauen Hinweisen die Eigenarten eines speziellen Frosches. Melina ruft an, erzählt von ihrer Mithilfe bei der Krötenwanderung, stellt dann Fragen an die Studiogäste, die diese auch kompetent beantworten. Der Moderator bittet Melina um die Erläuterung eines speziellen Phänomens bei Fröschen.

Lehrer als professionelle Vermittler sind nicht notwendig

Das genaue Beobachten als Methode, um Wissen von Tieren zu erwerben, mit dem Ziel, diesen Tieren auch zu helfen, steht im Mittelpunkt. Dabei präsentieren sich die Kinder im Studio wie auch die am Telefon als sehr gut informiert – eine Kompetenz, die sie sich selber durch ihre Aktivitäten in der Natur erworben haben. Unterstützung bekommen sie vom Moderator, um ihr Expertenwissen vorzustellen. Dabei geht es immer um die Tiere. Wissen entsteht im Engagement für die Tiere. Anregung kommt von einem älteren Jugendlichen, der sich schon länger mit dem Sachgebiet beobachtend, analysierend, sammelnd und die Tiere unterstützend auseinandergesetzt hat. Lehrer als professionelle Vermittler sind nicht notwendig. Wichtig ist vielmehr das kompetente Engagement, das in der gemeinsamen Aktivität weitergegeben wird.

Fazit

Neben den vertrauten Magazinen schalten die älteren Kinder stilistisch aufwendige Cartoon-Geschichten wie »Wo steckt Carmen Sandiego?« (RTL) ein, die in diesem Fall auch zugleich differenziert Lernflächen anbieten, die von der erzählten Geschichte her motiviert sind. Dem stilistischen Anspruch dieser Comic-Geschichte mit Lernflächen entspricht die lifestyleorientierte kurze Sendung über Skating, die in die Welt der Fan-Kulturen einführt. Hier taucht die aktuelle Konsum- und Medienwelt von Kindern deutlich auf. Die Medien- und Konsumwelt der Kinder ist ein Ausschnitt der aktuellen Lebenswelt, die im Kinderprogramm doch noch recht selten vorkommt. In beiden stilistisch prägnanten Angeboten sind die handelnden und verstehenden bzw. lernenden Akteure die Kinder bzw. die Vertreter der nächsten Altersphase, also Jugendliche.

Differenzierte Aktionsmöglichkeiten sind das Typische eines Programms wie »TKKG- Der Club der Detektive« (Kinderkanal), das Spielshow, Kinderkrimi und Aktionen von Fantasy-Spielen verknüpft, und das sich dafür ausgesprochen viel Zeit nimmt. »TKKG« führt außerdem vor, wie die Kinder vor dem Bildschirm anzusprechen und zu integrieren sind. Auch die schon wissenschaftlich fundierten Programme wie »Aktiv BOXX« (Kinderkanal) für Biologie und Ökologie, sowie »Kopfball« (ARD) u.a. für Physik, zeigen Aktionsformen, die dem jeweiligen Gegenstand entsprechen. Hier wird also ein Einstieg in eine methodische Annäherung an Sachverhalte und Ereignisse vorgestellt. Eine wichtige Voraussetzung für diese Annäherung ist das Engagement für die Sache, beispielsweise das ökologische Engagement für Amphibien, oder das Interesse an physikalisch zu erklärenden Phänomenen.

Diese Programme wollen offensichtlich nicht auf anleitende Erwachsenen verzichten, auch wenn diese noch blutjung sind. Die »Aktiv BOXX« zeigt zudem, wie auch diese jungen Erwachsenen im Alltagsleben bei der Erkundung von Amphibien eine wichtige Funktion haben.

4.5 Schlußfolgerung

Lernorientierte Programme werden in ihrer Vielfalt sowohl den Kindern als auch den Sachen und Ereignissen gerecht. Trotzdem besteht Innovationsbedarf, weil die aktuelle Medien- und Konsumwelt und ihre Darstellungsformen im Programm nur ausnahmsweise aufscheinen. Kinder interagieren zwar im Studio, werden zumeist jedoch als passive Zuschauer angesprochen. Ein Generationenverhältnis vor dem Bildschirm scheint es aus der Sicht der Programme nicht zu geben, obwohl die meisten Magazine ohne Erwachsene nicht auskommen wollen.

Lohnt es sich, daß Sender ihren Kindern lernorientierte Programme anbieten? Die vertraute »Sendung mit der Maus« und auch »Löwenzahn« haben ein recht ansehnliches Publikum. In Programmflächen, in denen sich Kinder auskennen (»Disney Club«, »Vampy«), sehen sie ebenfalls lernorientierte Angebote. Diese Programme sind in den deutschen Kulturkontext eingebettet und basieren auf einem Bild vom aktiven Leben, von einer spannenden Welt der Aktionen und des Kaleidoskops. Die Programmanbieter adressieren Kinder als interessiert und selbständig, denen man auch anspruchsvolle Sachdarstellungen zumuten kann. Die Medien- und Konsumwelt ist aber eher eine Randercheinung in dieser Kinderwelt der lernorientierten Programme.

Auch im internationalen Programm gibt es Geschichten, die Lern- oder Erklärungsangebote machen, beispielsweise »Käpt'n Nemo« für die Meeresfauna oder »Wo steckt Carmen Sandiego?« für Indianerkultur. Ein wesentlicher Widerspruch zwischen einem regionalen und dem international eingebrachten Konzept von Lernen oder Kindheit ist nur bei einer Sing- und Lernshow wie »Barney und seine Freunde« erkennbar. Sonst ist klar: Kindheit basiert auf Eigenständigkeit, auf der Selbstverständlichkeit, daß Kinder sich die Welt aktiv aneignen und auch erklären wollen. Daß die Kinder dabei allein vor dem Bildschirm sitzen, scheinen fast alle Pro-

gramme zu unterstellen. Gewichtige Ausnahme sind »TKKG – Der Club der Detektive« oder die »Aktiv BOXX«, die eine Arbeitsgruppe als Modell vorstellt.

Kinder brauchen Anregung oder Anleitung durch Erwachsene! Das scheint für die meisten Programme selbstverständlich zu sein. Daraus wird dann abgeleitet, Erwachsene auch mit solchen Funktionen in den Programmen zu haben, als sichtbar handelnde Personen, oder nur in der Version der erklärenden Stimme. Erwachsene, die in der Alltagswelt Kinder fordern, fördernd anleiten, belehren oder motivieren, scheinen für die entsprechenden Programmkonzepte dagegen eher nicht zu existieren.

Die Welt erscheint in ihrem Eigenwert in gleichem Maße wie auch Kinder als eigenständig adressiert zu werden. So wird der »Eigensinn der Sachen und Ereignisse« nicht dem spannenden, rasanten Bühnenkaleidoskop geopfert. Es gibt eine Fülle von Möglichkeiten, diese Eigenständigkeit auch zu präsentieren, von der Ruhe und Gemächlichkeit, mit der Abläufe auf dem Bildschirm erscheinen (»Die Sendung mit der Maus«, »Löwenzahn«, »Aktiv BOXX«, »Super, Metty!«, »Sesamstraße«, bis zu Lerndialogen (»Der Zauberschulbus«) und Lernfeldern bei »Wo steckt Carmen Sandiego?« oder der Intensität des Hörspots »Zwischen Herrn Morens Ohren«. Die stilistische Brechung im ebenfalls kurzen Spot »SK8TV« zeigt die Eigenart des Skateboard-Fahrens, insbesondere auch als stilistische Ausdrucksform, die diesen Sport attraktiv macht.

Nicht wenige Grundschulen sind hier den Sendern erheblich voraus

Wesentliche Innovationen im Konzept von Welterklärung und Weltaneignung, wie sie die Veränderung von Kindheit im Prozeß fortschreitender Individualisierung notwendig machen, lassen sich erst an wenigen Beispielen (»SK8TV«, »Zwischen Herrn Morens Ohren« »Wo steckt Carmen Sandiego?« oder »TKKG – Der Club der Detektive«) erahnen. Nicht wenige

Grundschulen sind hier den Sendern erheblich voraus.

Ein weiteres Defizit zeigt sich in der Dimension »regionaler Kulturkontext/ Internationalisierung«. Kinder des traditionellen deutschen Kulturkontexts finden eine klare Beziehung zu ihren Erfahrungen mit der eigenen Lebenswelt. Wo bleiben jedoch die Kinder mit muslimischem Kulturkontext? Die Internationalisierung regionaler Kultur geschieht nicht nur medial, sondern ebenso durch Wanderung. ■

ANMERKUNGEN

¹ Vgl. Bachmair, Ben: *Fernsehen in der Kinderkultur – Kinder verwenden es als Steinbruch*. In: Zentralstelle Medien der Deutschen Bischofskonferenz: *Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik (Hrsg.): Debatte Kinderfernsehen. Analyse und Bewertung von TV-Programmen für Kinder*. Berlin: Vistas 1998, S. 85.

² Vgl. Bachmair, Ben: *Qualitätsfernsehen für Kinder – Argumente in einer kulturellen Übergangssituation*. In: v. Gottberg, Joachim; Mikos, Lothar; Wiedemann, Dieter (Hrsg.): *Kinder an die Fernbedienung. Konzepte und Kontroversen zum Kinderfilm und Kinderfernsehen*. Berlin: Vistas 1997, S. 225–237.

³ Vgl. Bachmair, Ben: *Fernsehkultur: Subjektivität in einer Welt bewegter Bilder*. Opladen: Westdeutscher Verlag 1996, S. 32 ff.

⁴ Die Programmhebungen entstammen dem Forschungsprojekt »Bestandsaufnahme zum Kinderfernsehen« der Universität Gesamthochschule Kassel, in dem das Tagesprogramm von je drei Tagen (Sa., So., Di.) im Mai von 11 bzw. 9 Fernsehangebietern aufgezeichnet und inhaltlich verschriftlicht wurde. Der Programmumfang umfaßte 1997 das Tagesprogramm (6.00–20.00 Uhr) an drei Tagen (10., 11., 13. Mai) von 11 Sendern (ARD, ZDF, RTL, SAT.1, PRO7, RTL2, SuperRTL, Kabel 1, VOX, Nickelodeon und Kinderkanal) und 1998 das Tagesprogramm (6.00–23.00 Uhr) an drei Tagen (23., 24., 26. Mai) von 9 Sendern (ARD, ZDF, RTL, SAT.1, PRO7, RTL2, SuperRTL, Nickelodeon und Kinderkanal). Die Benennung der einzelnen Programmelemente entstammt den Sendeprotokollen der GfK; sie entspricht nicht den Angaben in den Programmzeitschriften. Das Datennmaterial liegt an der Universität Gesamthochschule Kassel in Form einer Datenbank vor, die von Maya Götz und Ole Hofmann erstellt und zusammen mit der FSF und dem IZI finanziert wurde. Das Material zu diesem Beitrag stammt aus dieser Datenbank. Mitarbeit bei Recherchen: Stefan Gross.

⁵ Diese Zahl ist nur eine statistische Größe, da alle Einschaltvorgänge addiert werden. Vermutlich haben wesentlich mehr Kinder jedoch nur einen Teil der jeweiligen Sendung gesehen. Die Einschaltquoten sind zudem auch nur Richtwerte, da es für ein und dasselbe Programm recht erhebliche Schwankungen gibt. Eine Generalisierung auf der Basis einer Stichprobe hat also nur begrenzte Gültigkeit. Die 3-Tage-Stichprobe von 1997 und 1998 bildet die Basis der Argumentation, bei der es vorrangig um Trends geht. Deshalb enthalten die folgenden Listen als Rangreihen der Sehbeteiligung (jeweils Tausend Kinder) auch mehrfach gesendete Programme nur einmal.

⁶ Die Liste ist nach Sehbeteiligung geordnet. Die erste Spalte gibt den Rangplatz bei der Sehbeteiligung an. Für eine Sendung, die in der Stichprobe mehrmals auftaucht, wurde nur ein Rangplatz vergeben, und zwar der für die jeweils höchste Sehbeteiligung. Da die Sehbeteiligung von einer Fülle von Variablen, z.B. der Tageszeit, den Schulalternativen,

abhängt, ist die Sehbeteiligung auch nur als grober Indikator für die Zuwendung von Kindern zu einer Sendung zu verwenden. In der Spalte »Jahr« findet sich das Jahr, in dem die jeweilige Sendung aufgezeichnet wurde. In der Spalte »Sehbe.« folgt die Sehbeteiligung, also die Anzahl der bei dieser Sendung zuschauenden Kinder im Alter von 3 bis 13 Jahren. Die Sehbeteiligung ist in Tausend Kinder angegeben. In der Spalte [%] ist der Marktanteil (MA) der Kinder von 3 bis 13 Jahren für die jeweilige Sendung, gemessen an der Zahl aller zu dieser Zeit fernsehenden Kinder, aufgeführt. Die Punktlinie zwischen Rangplatz 5 und 6 markiert den Sprung der Sehbeteiligung unter 200000 Kinder. Da für den Kinderkanal keine Quoten vorliegen, wurde die Sehbeteiligung geschätzt.

⁷ In der Doppelzeile sind zur jeweiligen Altersgruppe zuschauender Kinder die Sehbeteiligung in Tausend und der Marktanteil (MA) in % angegeben. Z3–13 = Kinder von 3 bis 13 Jahre; Z3 = alle Zuschauerinnen und Zuschauer ab 3 Jahren; Z3–5 = Kinder von 3 bis 5 Jahren; Z6–9 = Kinder von 6 bis 9 Jahren; Z10–13 = Kinder von 10 bis 13 Jahren.

⁸ Löhr, Paul: »Wetten daß ...?« – Die Programm-Hits der Kinder. In: Zentralstelle Medien der Deutschen Bischofskonferenz: *Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik (Hrsg.): Debatte Kinderfernsehen. Analyse und Bewertung von TV-Programmen für Kinder*. Berlin: Vistas 1998, S. 21–45; Bachmair, Ben; Löhr, Paul; Fazi: *Nur die Kleinen sehen, was für sie bestimmt ist – Kinder und ihre Rezeptionsmuster*. In: Zentralstelle Medien der Deutschen Bischofskonferenz: *Gemeinschaftswerk der Evangelischen Publizistik (Hrsg.): Debatte Kinderfernsehen. Analyse und Bewertung von TV-Programmen für Kinder*. Berlin: Vistas 1998, S. 103–107.

DIE AUTOREN

Bert Bachmair, Dr. phil., ist Professor für Erziehungswissenschaft, Medienpädagogik und Mediendidaktik im Fachbereich I Erziehungswissenschaft/ Humanwissenschaften der Universität Gesamthochschule Kassel.

Ole Hofmann, Dipl.-Oec., ist Mitarbeiter im Fachbereich I der Universität Gesamthochschule Kassel.