

Andrea Holler/Maya Götz

# Ich mag *Dino Dan*, »weil das reine Fantasie war«

## Eine Rezeptionsstudie mit Vorschulkindern

**In einer Studie mit 59 Vorschulkindern wurde der Frage nachgegangen, wie Kinder die kanadische Serie *Dino Dan* verstehen, welche Wissensinhalte sie sich aus den Geschichten rund um das Thema »Dinosaurier« mitnehmen und wie sich ihre Einstellungen zum Erforschen von Sachverhalten verändern.**

Ein ganz normaler Tag in einer kanadischen Stadt. Dan sitzt auf der Veranda vor dem Haus und liest für seine Hausaufgaben in einem Buch. Auf der Straße taucht plötzlich ein riesiger Brachiosaurus auf, dessen langer Hals bis in eine Baumkrone hineinragt. Da das Urzeitwesen mitten im Wohngebiet steht, wird im Verhältnis zu den parkenden Autos auf der Straße deutlich, wie groß der Dinosaurier tatsächlich ist. Dan freut sich über das Erscheinen des Brachiosaurus, der das Thema seiner Hausaufgaben ist.

**D***ino Dan*, zunächst für Noggin (USA) und TVO (Kanada) produziert und später in über 15 Länder<sup>1</sup> verkauft, erzählt Geschichten aus dem Alltag des 10-jährigen Protagonisten Dan Henderson. Dans Leben dreht sich um Dinosaurier, er kennt alle Namen und Details, malt und schreibt über Dinosaurier und bringt auch in der Schule an jeder passenden und unpassenden Stelle das Thema »Dinosaurier« ein. Er ist so sehr von den Urzeitwesen fasziniert, dass er sie sehen kann – und die ZuschauerInnen auch. In der Live-Action-Serie, mit realen Kindern in

einer kanadischen Stadt, laufen – dank CGI-/3-D-Computeranimation – Dinosaurier in Lebensgröße herum (s. Abb. 1). In die Handlung eingebunden sind Fakten rund um das Thema »Dinosaurier«. So wird z. B. in einer Geschichte erzählt, dass der Stegosaurus die Farbe seiner Knochenplatten ändern kann, um auf diese Weise zu vermitteln, wie er sich fühlt und sich bei Angriffen verteidigt.

Vom Konzept der Serie her können neben den ZuschauerInnen nur Dan und sein Hund die Dinosaurier sehen. Wie verstehen Vorschulkinder dieses an sich recht komplexe Konzept sowie die Geschichten selbst? Nehmen sie sich Wissen mit?

### Die Studie

59 Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren sahen an 4 aufeinanderfolgenden Tagen jeweils 2 der 10-minütigen Episoden von *Dino Dan*. Vor und nach dem Ansehen der insgesamt 8 unterschiedlichen Episoden wurden die Kindergartenkinder in Einzelinterviews zur Sendung, ihrem Wissen über Dinosaurier sowie ihrer Einstellung zu Forschung, Lernen und Fantasie befragt. Das Interview war durch Bildkarten und Dinosaurierfiguren gestützt, um die Handlung der Sendung zu zeigen und nachzuspielen. Sie dienten als altersgerechtes Kommunikationsmittel, mit denen die Kindergartenkinder ihr Wissen und ihre Erinnerung an Geschichten und

Zusammenhänge zeigen konnten (s. Abb. 2). Alle Rezeptionssituationen wurden mit Video aufgezeichnet. Per Bild-in-Bild-Technik wird die gesehene Sendung in die Videoaufnahmen der Kinder »eingestanzt« und nach Aufmerksamkeit und Interaktion in Bezug zur Handlung ausgewertet.

### *Dino Dan* gefällt ausgesprochen gut

Die Sendung kommt bei den befragten Kindern sehr gut an. Sie haben deutlich Spaß beim Sehen der Sendung (s. Abb. 3), die sie auch in den Interviews sehr positiv bewerten.



Abb. 2 und 3: Ben (4 Jahre) zeigt, was er aus den Geschichten weiß und woran er sich erinnert (links). »Jetzt geht die Sendung los, yeah!« Schon der Vorspann von *Dino Dan* kommt bei den 3- bis 6-jährigen ZuschauerInnen sehr gut an (rechts)

4 von 5 Vorschulkindern bezeichneten die Sendung als »super«, die Jungen (86 %) etwas häufiger als die Mädchen (75 %). Bei den 5- und 6-Jährigen liegt der Gefallenswert sogar bei 100 % bzw. 93 %, also »sehr gut«. Eine Bewertung, die wir so bisher noch bei keiner Sendung fanden.<sup>2</sup> Fazit: *Dino Dan* kommt an. Inhaltlich zentral für die Kinder ist dabei das Dinosaurier-Thema: »Weil das so toll war mit den Dinos«, erzählt Jana (4 Jahre). Vor allem die Größen dimensionen faszinieren, »der riesige mit dem langen Hals« (Paul, 4 Jahre), und dass verschiedene Dinosaurier auftauchen, die so echt aussehen und sich ganz normal im Alltag bewegen. Die älteren Kindergartenkinder genießen auch den Erkenntnisgewinn: »Weil man da sehen konnte, wie die Dinos aussehen und wie die heißen« (Jacqueline, 6 Jahre)

### Lieblingsfiguren: Dan und seine ideale Mutter

Die Lieblingsfigur der Kinder ist Dan. Dans Eigenheit, überall Dinosaurier zu sehen, wird weder in der Narration noch von den Kindern oder den LehrerInnen in der Sendung als »verrückt« bezeichnet oder dargestellt. Seine Fantasie ist sinnstiftend für die Geschichten und die Erlebnisse, um die sich die Geschichten drehen. Drei Viertel der befragten Kinder finden es »total gut«, dass Dan sich so viel vorstellt. Und etwas über 80 % der interviewten Kindergartenkinder sind der Meinung, dass auch Dans Freunde es total oder ein bisschen gut fin-

den, dass er sich immer viel vorstellt. Dass jeder in der Gruppe akzeptiert, nicht lächerlich gemacht oder herabgewürdigt wird (auch nicht von den LehrerInnen), ist für die Kinder eine angenehme Fantasie und vermittelt ein positives Rezeptionsgefühl. Ein weiteres Moment, das es für Vorschulkindern sehr angenehm macht, die Sendung zu sehen, ist die Figur der Mutter. Die alleinerziehende Polizistin ist gegenüber Dans Ideen und Anliegen stets verständnisvoll und unterstützend. Sie denkt sich tolle Dino-Rätsel zu seinem Geburtstag aus, bestärkt ihn in seinem Forscherdrang, setzt aber auch gut nachvollziehbare Grenzen, zum Beispiel wenn es ums Zimmeraufräumen geht. Für die Kinder verkörpert sie die ideale Mutter. Fast zwei Drittel der befragten 3- bis 6-Jährigen fänden »es toll, so eine Mama zu haben wie Dan«. Gleichzeitig wollen viele Vorschulkindern nicht unbedingt Dan sein. Dennoch genießen sie es sehr, sich die Geschichten um seine Fantasiewelten anzusehen, und denken sich in die Geschichten ein.

### Geschichten, die besonders gut erinnert werden

Von den 8 gesehenen Episoden wurden die Geschichten besonders gut memoriert, bei denen Kinder als aktiv Handelnde etwas über Dinosaurier herausfinden – und das in (für Kinder) spektakulären Alltagsereignissen. Zum Beispiel die Folge, in der Dan Geburtstag hat. Seine Mutter hat für ihn und seine Freunde ein Dino-

Rätsel vorbereitet, das zunächst zur Geburtstags-Piñata und dann zum Geburtstagskuchen in Dinosaurierform führt. Eine für Kinder hochattraktive Geschichte mit klarer Erzähllinie und einer Wunschfantasie, bei der die

Kindergartenkinder viel mitleben und mitraten.

Eine weitere Geschichte, die nicht nur attraktiv, sondern hinsichtlich des Lerngewinns besonders fruchtbar für die Jüngeren war, ist eine Folge, in der Dan herausfindet, warum der Stegosaurus die Farbe seiner Knochenplatten auf dem Rücken verändert.

In der Folge »Moody Dino« besucht ein Reptilienexperte die Klasse und zeigt ein echtes Chamäleon, das die SchülerInnen auch halten und anfassen dürfen. Schnell taucht die Frage auf, warum das Tier seine Farbe nicht dem Hemd desjenigen anpasst, der es gerade hält. Hier wird das Vorwissen von Kindern aufgegriffen, die Annahme, die Farbveränderung würde der Tarnung dienen, und durch praktisch-experimentelles Erfahren widerlegt.

Als Dan und seine Freunde das Chamäleon füttern, verändert es sich von beige-braun in blau-grau, denn die Farbveränderung hängt u. a. mit der emotionalen Stimmung des Tieres zusammen. Dieser überraschende Wissenszuwachs wird nun von Protagonist Dan in seinen durch Dino-Fantasien geprägten Alltag übertragen: Er führt sein »Dino-Experiment 120« durch. Bewaffnet mit einer Angel, einem Apfel und einem Diktiergerät als Experimentier-Utensilien geht er der Frage nach: »Hat der Stegosaurus die Farbe seiner Knochenplatten geändert, um seine Stimmung zu zeigen? Das versuche ich mit einem Apfel herauszufinden.«

Er lockt einen Stegosaurus mit einem Apfel an einer Angel. Zieht er diesem das Futter immer wieder vor der Nase weg, verfärben sich die Knochenplatten des Urzeitwesens aus Verärgerung darüber rot. Bekommt der Dino den Apfel schließlich zu fressen, werden sie wieder blau. Das führt Dan zu der Erkenntnis: »Verblüffend! Der Stegosaurus ändert tat-



Abb. 4: Bei Talking Heads und zu viel »Gerede« oder Expertenwissen geht vor allem bei den jüngeren ZuschauerInnen die Aufmerksamkeit verloren

sächlich die Farben seiner Knochenplatten. Dino-Experiment 120 geschlossen.« Als ein anderer Dino den Stegosaurus bedroht, verfärbt dieser erneut seine Knochenplatten. Dan schlussfolgert: »Ooohh! Der Stegosaurus verändert die Farbe seiner Knochenplatten, um den Spinosaurus wieder von hier wegzujagen! (...) Es hat funktioniert, der Spinosaurus hat nicht angegriffen. Also verwendet ein Stegosaurus die Farbveränderung auch zur Verteidigung. Wie Jim gesagt hat. Wow!«

Die Geschichte erzählt eine Lerngeschichte, in der Dan seine Frage selbst gesteuert durch Experimentieren und Beobachten löst. Eine Geschichte, bei der die beobachteten Vorschulkinder durchgängig kognitiv und intellektuell engagiert sind. Durch die Kinder als ProtagonistInnen, die Schule als bekanntes Setting, die aufgegriffene Vorannahme und das Chamäleon haben sie diverse Anknüpfungspunkte an ihre eigene Erfahrungswelt. Durch die gelungene geradlinige Führung der Geschichte vom Bekannten, was sich erstaunlicherweise als unrichtig erweist, hin zu einem von einem Kind selbst gesteuerten Lernweg, sind die

ZuschauerInnen kognitiv und emotional durchgängig involviert. Dies zeigt sich auch im Lernzuwachs: Am Tag, nachdem sie diese Folge gesehen (und 3 weitere Episoden rezipiert) hatten, erinnern sich drei Viertel der befragten Vorschulkinder daran, dass der Stegosaurus die Farbe seiner Knochenplatten ändern kann. Einige Kinder können auch erklären, warum er seine Farbe ändert:

»Wenn er wütend ist und er die Dinos ablenkt, dann werden seine Platten rot.« (Junge, 4 Jahre)

»Dass er seine Gefühle zeigen kann.« (Mädchen, 5 Jahre)

»Um sich zu verteidigen. Weil wenn er rot wird, dann denken die Dinos, der hat Feuer (...), und dann hauen sie ab.«

(Junge, 6 Jahre)

Es sind nicht die Worte des Protagonisten Dan, die sie hier wiedergeben, sondern ein Zusammenhang, den sie mit bereits vorhandenem Wissen und eigenen narrativen Konstruktionen kombinieren. Geschichtenverstehen und daraus für sich einen Lerngewinn ziehen, ist ein aktiver Prozess. Gelingt es einer Fernsehgeschichte, nicht nur gut verstanden, sondern auch in ihren Hauptaussagen memoriert zu werden, spricht dies für eine gelungene Geschichtsanlage (vgl. Fuhs et al. in dieser Ausgabe).

### Wo Kindern bei *Dino Dan* ein bisschen langweilig wird

Es gibt aber auch Momente in der Sendung, während derer die Vorschulkinder sichtbar weniger emotional und kognitiv involviert sind. Dies ist dann der Fall, wenn die Sendung zu offensichtlich belehrend und sehr faktenorientiert ist. Die Auswertung der Rezeptionsaufnahmen im Bild-in-Bild-Verfahren zeigt zum Beispiel, dass, wenn erwachsene ExpertInnen,

die als Talking Heads vor der Klasse (und damit auch vor den ZuschauerInnen) Fakten referieren, ohne dabei die Interaktion mit den Kindern in der Klasse zu suchen, Kinder sich vermehrt abwenden, gähnen und offensichtlich darauf warten, dass endlich wieder etwas Interessantes passiert. Die Aussagen des Experten memorieren sie in diesem Fall auch nicht. Es hilft dem Experten auch nicht, dass er, wie in einer Folge, mit einer Handpuppe agiert und über die Exkremate eines Dinosauriers redet. Auch die Handpuppe ist letztendlich ein Talking Head, der sich auch in anderen Studien als für die Aufmerksamkeit ausgesprochen schwierig erwiesen hat (vgl. Götz, 2009).

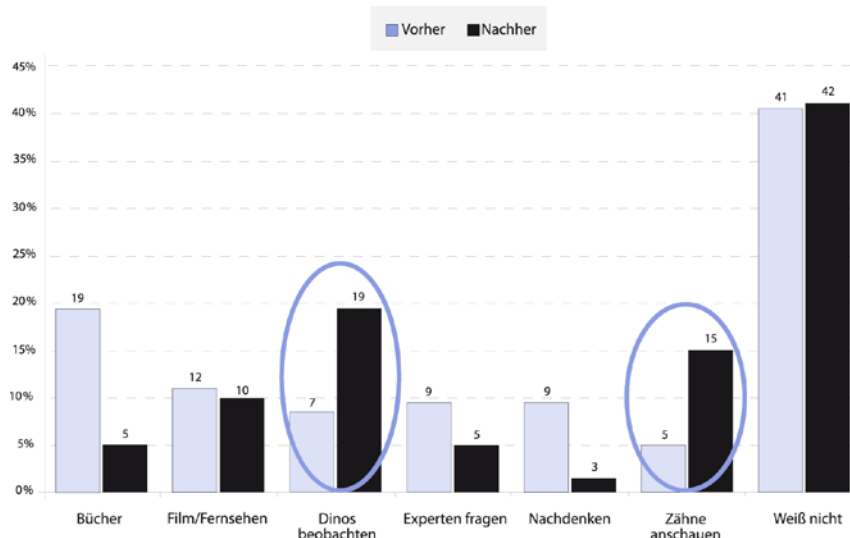
Es sind aber nicht nur die Erwachsenen, die an einigen Stellen ein bisschen langweilen. Auch wenn der Serienheld Dan und seine Freunde mit zu viel »Gerede« und zu viel Expertenwissen aufwarten, geht die Aufmerksamkeit vor allem bei den Jüngeren (3- bis 4-Jährigen) deutlich zurück (s. Abb. 4). In diesen Momenten verändert die Geschichte ihre Ansprechhaltung. Ist *Dino Dan* an sich eine Geschichte, in der die ZuschauerInnen vor dem Fernseher ein Lernexperiment verfolgen können, sich eindenken und mitfühlen, wird die Sendung jedoch an einigen (wenigen) Stellen zum belehrenden Vortrag über Dinge, die sich die jüngeren Kinder ohnehin nicht merken können. Für die älteren Vorschulkinder ist es mancherorts durchaus immer noch interessant, hier trägt die Faszination »Dino-Fachwissen«. Für die Jüngeren bietet die Geschichte einen Rezeptionsraum, an den sie inhaltlich nicht anknüpfen können und wo quasi über ihre Köpfe hinweg geredet wird. Entsprechend schalten sie innerlich ab und warten auf den nächsten Anknüpfungspunkt, der dann meist mit dem Erscheinen eines Dinosauriers gegeben ist. Jetzt wissen auch die Jüngeren wieder, worum es geht, und sie können sich kognitiv und emotional einbringen.

Alle Kinder sind jedoch mit voller Aufmerksamkeit dabei, wenn die Geschichten durch das Agieren von Kinderfiguren geprägt sind (s. Abb. 5). Begeisterung zeigt sich auf ihren Gesichtern, wenn sie mit Dan und seinen Freunden bei der Geburtstagsfeier Hinweise auf die Torte suchen oder bei einem Besuch im Zoo die vielen Parallelen zwischen heutigen Tieren und Dinosauriern forschend entdecken. Es bedarf einer altersgerechten Narration, die Kinder bei ihrem Wissensstand abholt und sie dann geschickt und verlässlich in der Ansprache in Richtung einer Erkenntniserweiterung und angenehmer Emotion führt.

### Kinder lernen Fakten und das »Lernen des Lernens«

Aus den Geschichten von *Dino Dan* nehmen sich Kinder zum einen Fakten über die Dinosaurier mit. So zum Beispiel die Namen der Urzeittiere, wobei diese sich am besten memorieren, wenn die Benennung geschickt in die Geschichte eingebaut und emotional besetzt wurde. Eher schlechter werden Namen erinnert, bei denen in der Folge die Benennung wechselte (z. B. Brachiosaurus und Langhals), oder wenn die Namen der Urzeittiere nur beiläufig von Dan genannt wurden, ohne dass sie emotional eingebunden oder Teil der Geschichte waren. Ähnlich wie in einer Studie zum Lernen mit Geschichten am Beispiel von *Caillou* wird deutlich, wie wichtig das richtige Zusammenspiel von Inhalt, Dramaturgie und Lerninhalt ist (vgl. Götz, Holler & Unterstell, 2010). Die Kinder nehmen sich auch Spezialwissen über Dinosaurier mit, das Dan sich durch seine Experimente in den Geschichten angeeignet hat, zum Beispiel dass »der Stegosaurus (...) die Farben verändern« kann (Junge, 6 Jahre) oder »dass der Saurus Rex nicht so gut greifen kann« (Mädchen, 6 Jahre).

Was sich ein Teil der Kinder aus der Sendung aber auch mitnimmt, sind Techniken des Wissenserwerbs, sog. metakognitive Fähigkeiten (vgl. auch



Grafik 1: »Wie findest du raus, was ein Dino gegessen hat?« Die Antworten der Kinder vor und nach der Rezeption von 8 Episoden auf die Interviewfrage deuten darauf hin, dass *Dino Dan* das »Lernen des Lernens« unterstützt

Reich et al., 2005). Auf die Interviewfrage »Wie findest du raus, was ein Dino gegessen hat?« kommen Kinder, bevor sie die Sendung gesehen haben, am häufigsten auf die Lösung »in Büchern nachsehen« oder »im Fernsehen anschauen«. Nach 8 Episoden *Dino Dan* steigt der Anteil der Kinder, die auch andere Methoden nennen. Neben dem Rezipieren und Wiederholen von Wissen durch das Nachschlagen in Büchern oder Anschauen von Fachsendungen sehen sie nun das Selber-Erforschen und das Auf-die-eigene-Lernreise-Gehen als Möglichkeit des Wissenserwerbs. Um etwas über Dinos herauszubekommen, könnte man auch »Dinos beobachten« oder »Zähne anschauen« (s. Grafik 1). Dies ist genau das, was Dan in der Serie macht. Nun ließe sich sicher argumentieren, dass es im Alltag eine nicht besonders hilfreiche Annahme ist, auf die Beobachtung von Dinosauriern zu hoffen. Übertragen auf den Wissenserwerb allgemein ist die Erkenntnis, dass forschungsorientiertes Beobachten zu Erkenntnis führen kann, jedoch ausgesprochen wertvoll. In diesem Sinne fördert die Sendung zumindest bei einigen Kindern die metakognitiven Fähigkeiten durch Geschichten, die diverse Lernwege aufzeigen.

### Geschichten, die Mut zum Erforschen machen ...

Den 59 Kindergartenkindern wurden vor und nach der Rezeption der 8 Episoden Fragen zu ihrer Einstellung zur »Forschung« gestellt. Hierzu gehörte ihr inneres Konzept, ob sie sich vorstellen könnten, dass auch »Kinder gerne schwierige Dinge lernen« oder »Dinge herausfinden und entdecken können, die vorher noch niemand rausgefunden hat«, und ob es hierbei einen Geschlechterunterschied gibt. Vor der Studie konnten sich ein Viertel der Kindergartenkinder gar nicht vorstellen, dass Kinder gerne schwierige Dinge lernen. Nach 4 Tagen und 8 Folgen *Dino Dan* sank dieser Wert auf nur noch 1 von 10 Kindern. Die Geschichten haben ihnen deutlich gezeigt, dass Kinder sich gerne mit komplexen Fakten beschäftigen, sofern sie das Thema interessiert. Insbesondere einige Mädchen sind sich nach der Studie sicher, dass Kinder richtig gerne schwierige Dinge lernen.

Bei der Frage, ob Kinder, in ihrem Alter oder etwas älter, gut darin sind, Dinge zu entdecken und herauszufinden, meinen vor der Studie ebenfalls rund ein Drittel der Kinder »überhaupt nicht«. Nach der Studie sinkt dieser Wert ebenso auf 1 von 10 Kindern.

Die Schlussfolgerung liegt nahe: Es steigt das (Selbst-)Vertrauen im Hinblick darauf, dass auch Kinder in ihrem Alter oder etwas älter schwierige und komplexe Dinge lernen und erforschen können. Die Geschichte von einem Jungen, der kompetent seiner Leidenschaft für Dinosaurier und der Erforschung der Urzeitwesen nachgeht, verändert die Vorannahmen der Fähigkeiten von Kindern und macht damit Mut zum Forschen und Lernen. Dan ist – obwohl sich die Geschichten in einer mit Fantasieelementen angeereicherten Welt ereignen – ein realitätsnaher Protagonist. Die Chancen für ein effektiveres Lernen mit realen Figuren sind, wie bereits in anderen Studien festgestellt wurde, besser als bei Geschichten, in denen reine Fantasiefiguren mitspielen (Richert et al., 2009).

### ... vor allem bei den Jungen

Allerdings zeigt sich ein deutlicher Geschlechterunterschied. Ein Viertel der Mädchen verändern ihre Vorannahme, dass Kinder Dinge herausfinden könnten, die vorher noch keiner wusste, von »gar nicht« auf »ein bisschen«, nicht aber auf die volle Zustimmung. Anders bei den Jungen. Hier steigt der Anteil um ein Fünftel, die von »gar nicht« auf »auf jeden Fall« umschwenken. Es sind vor allem die Jungen, die sich aus der Sendung mitnehmen, dass Kinder gut im Erforschen von Dingen sind. Schließlich ist es das, was die Sendung eindeutig zeigt: Ein Junge erforscht die Welt. Mädchen sind auch dabei, im Mittelpunkt steht jedoch der Forscher Dan.

Nun ließe sich argumentieren, dies sei die geschlechterspezifische Vorannahme, die Jungen insgesamt – und auch schon im Kindergartenalter – mehr Kompetenz beim Erforschen zutraut. Auf die explizite geschlechterspezifische Frage hin, »Haben Jungen oder Mädchen beim Erforschen mehr Spaß oder gibt es da keinen Unterschied?«, gehen gut

60 % aller Kinder davon aus, dass es keinen Unterschied macht. Über die Hälfte sieht – zumindest wenn explizit gefragt wird – keinen Unterschied zwischen Mädchen und Jungen. Allerdings gibt es auch die, die deutliche Gendervorannahmen haben: 2 von 10 Mädchen (aber keiner der Jungen) denken, dass Mädchen besser im Erforschen sind. Gut ein Drittel aller Kinder nehmen an, dass Jungen mehr Spaß am Erforschen hätten, 4 von 10 Jungen denken so, ebenso 2 von 10 Mädchen. Insofern spiegelt für immerhin ein Viertel der Jungen die Serie ihre Vorannahmen wider: Es sind Jungen, die die Welt erforschen. Umso erstaunlicher ist es, dass nach 8 Geschichten von *Dino Dan* einige der Jungen ihre Vorannahmen zugunsten der Mädchen verändern. Anders als in den meisten sonstigen Kinderserien gibt es bei *Dino Dan* nämlich auch ein Mädchen, das sogar manches Mal mehr über Dinosaurier weiß als Dan: seine Freundin Angie, eine sehr begeisterte Dino-Forscherin. Schon Mädchen zu zeigen, die kompetent forschen und sich Wissen aneignen, kann die inneren Bilder verändern. Doch ist die Rollenverteilung hier eben noch sehr eindeutig. Im Mittelpunkt steht Dan, und Angie ist nur eine Nebenrolle, die die wichtigsten Dinge auch mal verpasst. Das Sendungskonzept sieht vor, dass nur Dan (und sein Hund Doug) die Dinosaurier sehen können. Entsprechend muss Angie in der Geschichte immer verschwinden, wenn ein Dinosaurier ins Bild kommt. Demzufolge findet sie nie etwas Bahnbrechendes heraus, und dies ist vermutlich der Grund, warum die Mädchen ihre Meinung auf die Frage, ob Kinder etwas herausfinden können, hochsignifikant zögerlicher verändern als die Jungen. Die Genderrepräsentation in Kinderfernsehsendungen spielt eine Rolle! Sind Jungen in der Forscherrolle, bestärkt das alle Kinder in ihrem Bild, was Kinder können – Jungen jedoch sehr viel deutlicher als Mädchen.

### Erst 6-Jährige verstehen verlässlich, wer in *Dino Dan* Dinosaurier sieht

Zu guter Letzt noch die Fragen: »Wie verstehen Vorschulkinder das Grundkonzept der Sendung? Was meinen sie, wer die Dinosaurier in der Sendung sehen kann?« Bei den 3-Jährigen meint nur jedes dritte Kind, dass nur Dan die Dinosaurier sehen kann, bei den 6-Jährigen sind es schon 8 von 10. Mit zunehmendem Alter wächst das Verständnis für derart komplexe Anlagen einer Geschichte. Ein gutes Drittel der Kinder denken, dass alle die Dinos sehen können. Manchmal ergänzt um das Argument »Ich kann sie ja auch sehen«, womit sie auch recht haben. Und die Frage bleibt, ob es überhaupt wichtig ist, welches innere Konzept die Kinder davon haben, wer eigentlich warum die Dinosaurier auf der Straße sehen kann. Relevant ist, dass die Sendung für Kinder einen gelungenen Lernraum bietet, der ihnen richtig viel Spaß macht: wie die 6-jährige Eva ausdrückt, warum ihr *Dino Dan* sehr gut gefällt: »Weil das reine Fantasie war«.

Andrea Holler, Dr. Maya Götz (IZI)

### ANMERKUNGEN

<sup>1</sup> Laut Angabe auf der Homepage von *Sinking Ship Entertainment*; verfügbar unter [http://www.sinkingship.ca/series\\_dinodan.html](http://www.sinkingship.ca/series_dinodan.html) [26.03.2013]

<sup>2</sup> Mit der entsprechenden Frage und Altersgruppe wurden über 20 Sendungen untersucht.

### LITERATUR

Götz, Maya, Holler, Andrea & Unterstell, Sabrina (2010). »Viel Gemüse essen und viel Milch trinken«. *Wie Kindern durch die Integration von gesunder Ernährung in Caillou Alltagswissen vermittelt wird*. *TelevIZion* 23(1), 32-36.

Götz, Maya (2009). *Constructing entry points to knowledge. Increasing the appeal and improving the learning outcomes of educational programmes*. *TelevIZion*, 22(E), 46-48.

Reich, Kersten, Speck-Hamdan, Angelika & Götz, Maya (2005). *Qualitätskriterien für Lernsendungen*. *TelevIZion* 18(2), 86-91.

Richert, Rebekah A., Shawber, Alison B., Hoffman, Ruth E. & Taylor, Marjorie (2009). *Learning from fantasy and real characters in preschool and kindergarten*. *Journal of Cognition and Development* 10(1-2), 41-66.