

# BANANENBLAU

Nr. 3 / 2011

Die Zeitschrift von KLAX für Eltern und Kinder



Brauchen Kinder wirklich Computerspiele?

Gehört Facebook ins Kinderzimmer?

Woran erkennt man gutes Spielzeug?

**Diese neuen Medien...**

**Mit tollem Fratzenbuch-Bastelbogen!**

# Editorial

## 2 Liebe Leserinnen und Leser,

Handy, Spielekonsole und MP3-Player sind aus dem heutigen Kinderalltag nicht mehr wegzudenken. Denken Sie manchmal: „Mir macht es Angst, wie sich Kinder heute im Netz bewegen“? Oder sind sie beeindruckt – und vielleicht ein bisschen neidisch, wie souverän sich bereits kleine Kinder durch das Internet klicken, während es Ihnen schwerer fiel? Große Gefahr oder Riesenchance – zwischen diesen beiden Polen liegen die Ansichten von Eltern zum Thema Kinder und Neue Medien. In dieser Bananenblau-Ausgabe möchten wir das Thema einmal genauer untersuchen.



Den aus unserer Sicht wichtigsten Gedanken aber vorneweg: Wie auch immer Sie über Neue Medien denken, es ist gut, wenn Sie sich gemeinsam mit Ihren Kindern dem Thema zuwenden und nicht nur aus dem Augenwinkel beäugen, was Ihr Kind da macht. Es ist interessant, die Ansichten Ihres Kindes kennenzulernen – und Gespräche über Gefahren und Chancen Neuer Medien funktionieren am besten, wenn beide wissen, worüber sie reden.

Ihre Antje Bostelmann

## Düdelüt, nächstes Level!

### Brauchen Kinder wirklich Computerspiele?

Spielen ist für Kinder immer wichtig. Und Computer haben mittlerweile in die meisten Kinderzimmer Einzug gehalten. Ist es da nicht logisch, dass das „Computerspiel“, nämlich die Kombination aus beidem, eine supertolle Sache ist? Schon deshalb, weil das Spielbedürfnis von Kindern sie automatisch dazu führt, sich mit einem Computer auseinanderzusetzen. Vor allem in den ersten Jahren des steigenden Computer- und Konsolenspielekonsums schien vielen Eltern dieser Gedankengang nicht abwegig, bewunderten sie doch, wie schnell ihr Kind den für die Älteren so mühsam zu verstehenden Umgang mit Joystick, Fantasiewelt und handgesteuerten Bewegungen beim Computerspielen lernte. Insbesondere, wenn den Spielchen auf der Konsole pädagogisch wichtige Ziele zuge-

# Inhalt

## Für Eltern

- 2 Editorial
- 2 Düdelüt, nächstes Level!  
Brauchen Kinder wirklich Computerspiele?
- 5 Kinder, ausloggen, es gibt Abendessen!  
Gehört Facebook ins Kinderzimmer?
- 7 Das kommt mir nicht ins Haus...  
Woran erkennt man gutes Spielzeug?
- 10 Tim Mälzer & Co.  
Kochen mit den Neuen Medien
- 10 Das Rezept: Makkaroniauflauf  
mit Tomatensoße
- 11 Schon mal Berlin im Ohr gehabt?
- 11 Die Leseratte empfiehlt

## Für Kinder

- 12 Glotz da nicht immer rein!  
Wer hat Angst vor Medien?
- 16 Lebensberatung: Wie heißt du im  
Chat – und was heißt das?
- 18 Mit tollem Fratzenbuch-Bastelbogen
- 20 Comic

sprochen wurden, wie erstes Englisch, Förderung von Konzentrationsfähigkeit und spielendes Mathe lernen, schienen Eltern schneller bereit zu sein, dem Kind die ersehnte Spielekonsole zu schenken.

Mit steigendem Konsum von Computerspielen wuchsen gleichzeitig die Begeisterung der Befürworter, aber

Wie oft, wie lange und was spielen Jugendliche am Computer? Eine Studie ergab: 15-jährige Jungen spielen im Durchschnitt täglich knapp 2,5 Stunden am Computer, mit der Spielekonsole oder mit mobilen Geräten. 78 Prozent haben einen eigenen Computer im Zimmer. Auch die Mädchen bringen es auf fast eine Spielstunde am Tag – von ihnen besitzen 61,2 Prozent einen Rechner.



ebenso auch die Kritik und Befürchtungen der Skeptiker. Vor allem der exzessive Computerspielekonsum vieler Heranwachsender besorgte Eltern und Pädagogen. Die Tatsache, dass alle bekannten Amokläufer der letzten Jahre in irgendeiner Form Spieler von Ego-Shootern (Wikipedia: <http://de.wikipedia.org/wiki/Ego-Shooter>, Stand: 31.08.2011) oder auch Online-Rollenspielen waren, bestärkte den Verdacht, dass dieses Medium eventuell zu bestimmten Formen der Gewaltverherrlichung oder Brutalisierung beitragen könnte. Auch über einen möglichen Zusammenhang zwischen häufigem Abhängen an der Konsole und den immer deutlicher absinkenden Schulleistungen von Jungen wird spekuliert und geforscht. Eindeutige Forschungsergebnisse gibt es jedoch bislang zu keiner dieser Thesen.

## Was Computerspiele können und was nicht: Von der Lust zum Frust

Dass Computerspiele Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung aktiv behindern oder abstupfen lassen, ist weder eindeutig belegt noch widerlegt. Es gibt Beweise dafür, dass nur ein verschwindend kleiner Teil dauerhafter Spieler allmählich die gefürchtete Computerspielsucht entwickelt – und wie bei anderen Süchten ist auch hierfür wohl eher eine entsprechende vererbte oder durch Umweltfaktoren herbeigeführte Disposition ausschlaggebend.

Merkwürdig schal und schwach lesen sich aber auch die Argumente von Befürwortern, die Spielekonsolen und Online-Spielen gerne eine größere Bedeutung in der Bildung zuweisen würden. Bedenklich ist vor allem, dass die meisten dieser Argumente pro Computerspiel in Pressemitteilungen zu finden sind, die PR-

Der Zukunftsforscher Matthias Horx meint, dass Computerspiele der neuesten Generation die kognitiven Fähigkeiten extrem trainierten. „Wer hochkomplexe, interaktive Simulationen spielt, entwickelt früher oder später eine andere neuronale Struktur. Er lernt anders, weil Wissen, Erlebnis und Erfahrung konvergieren. Sprich: Er entwickelt eine höhere Intelligenz“, so Horx wörtlich. Als Beispiel nannte er das komplexe Online-Rollenspiel „World of Warcraft“, das auch er mit wachsender Begeisterung spiele.

Agenturen im Auftrag der Spiele-Industrie lancieren. Entsprechend werden Experten zufolge beim „Gamen“ Kompetenzen wie Reaktionsschnelligkeit trainiert, die angeblich besonders wichtig in der Entwicklung seien. Gerne wird auch von der Förderung des „logischen Denkens“ gesprochen, das allerdings nur bei einem Teil der handelsüblichen Computerspiele benötigt wird – und bei zahllosen auch nicht! Bei fast allen Brett- und vielen Kartenspielen dagegen spielt logisches Denken eine größere Rolle. Und auch die Vermutung des als renommiert geltenden „Zukunftsforschers“ Matthias Horx, dass Online-Rollenspiele wie „World of Warcraft“ die Kooperationsfähigkeit von Heranwachsenden steigere, irritiert nicht erst, seitdem der Attentäter aus Norwegen im August 2011 über seine Vorliebe für dieses Spiel gesprochen hat.

So sehr einzelne Kompetenzen durch bestimmte Formen von Spielen gefördert werden können, wird die positive Wirkung von Computerspielen auf die Bildung und Entwicklung von Kindern anhand von Statistiken klar widerlegt. Denn gäbe es eine positive Auswirkung, müssten Kinder mit besonders ausgereifter Technikausstattung und hoher Spieldauer ja eher gute Bildungsabschlüsse erreichen – aber rein statistisch ist leider das Gegenteil der Fall: Abiturienten verbringen weitaus weniger Zeit am Joystick als Hauptschüler.



Aus der Sicht moderner Pädagogik kann man den Argumenten der Spiele-Freunde, die diese oder jene Kompetenz mit jedem Klicken ein wenig gefördert sehen, entgegenhalten, dass die meisten Bildungsprozesse nun einmal das Miteinander von realen Menschen benötigen. Sich mit einem programmierten Ablauf auseinanderzusetzen, wie es beim Computerspiel der Fall ist, kann niemals an die gemeinsame Auseinandersetzung mit Fragen heranreichen, die sich im Miteinander von Lernenden ergeben.

„Ich habe gerade das Spiel ‚Modern Warfare 2‘ gekauft. Es ist wahrscheinlich der beste erhältliche Militärsimulator und eines der heißesten Spiele dieses Jahres“, schrieb der Attentäter von Oslo und Utøya, Anders Behring Breivik, in seinem Manifest. Computerspiele wie „Modern Warfare 2“ lobte er als Trainings-simulator: „Man kann echte Operationen mehr oder weniger vollständig simulieren.“

Nichts spricht allerdings gegen Computerspiele für Lernsituationen, in denen es um wiederholendes Üben geht, wie zum Beispiel in Mathe. Und grundsätzlich spricht auch nichts gegen die unbestreitbar großen Möglichkeiten der Erholung, Muße und Entspannung, die Computerspiele bieten. Die Hauptsache ist, dass sie kein Ersatz für andere Formen des Spielens und Erholens werden, sondern eine zusätzliche Spielmöglichkeit bleiben.

## Menschliche Interaktion vs. künstliche Welten

Worin unterscheidet sich das menschliche Miteinander im Spielen und Lernen von der Interaktion mit künstlichen Gestalten in Computerspielen? Die Aufgabenstellungen in der realen Welt sind komplexer und vielschichtiger, weil unterschiedliche Individuen zusammentreffen, nicht programmierte Charaktere.

Ein Lob ist ehrlicher, wärmer, weiterführender, weil es subjektiver und persönlicher ist. Wenn der Computer „Alles richtig“ sagt, hat man bei der richtigen Lösung Anspruch darauf – aber Wellen des Stolzes werden dabei nicht ausgelöst. Man fühlt sich alleine mit seiner Taschenspielekonsole – besonders, wenn einem keiner zuguckt.

Dumm und dämlich spielen, geht das? Ja, sagt das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen: Vor allem Kinder, die täglich viele Stunden vor dem Computer sitzen, haben statistisch nachweisbar deutliche Probleme, mit den Leistungsanforderungen der Schule zurechtzukommen – insbesondere, wenn Eltern resigniert darauf verzichten, den Computerspielekonsum ihres Kindes einzuschränken und lieber die Tür des mit Fernseher und eigenem PC ausgestatteten Zimmers verschließen.

Werden unsere Kinder computersüchtig? Die Gefahr sei überschätzt, beschreibt eine Studie der nordrhein-westfälischen Landesanstalt für Medien (LfM): Gerade einmal 0,5 Prozent der Computerspieler in Deutschland gelten als abhängig, weitere 0,9 Prozent als suchtgefährdet, während das Gros der Spieler ein unauffälliges Spielverhalten zeigt.

Spiele rauben durch ihren programmierten Ablauf Zeit. Weil sie keine Dynamik kennen, keine Phasen der Langeweile, in denen man automatisch nach neuen Beschäftigungen sucht. Kaum jemand würde stundenlang ein echtes Kartenspiel mit sich selbst spielen – aber dem Computerspiel „Spider Solitär“ kann man sich schlecht entziehen.

Und: Computerspiele enthalten natürlich knifflige Aufgaben. Aber an sich sind sie – wie viele andere Medien – auf Benutzerfreundlichkeit getrimmt: Sie sollen intuitiv bedienbar sein. Das ist bequem und praktisch – aber, je bequemer etwas ist, desto weniger wird man eben dadurch herausgefordert. Ist das Spielen mit anderen oder eine gemeinsame Unternehmung etwa „benutzerfreundlich“ oder „bequem“? Gibt es dabei schnelles, sicheres Lob, ohne allzu viel dafür zu tun? Nein. Und genau diese Herausforderungen machen den Wert des Spielens ohne Konsole aus. Und mal ehrlich: Ist es nicht toll, dass man bei echten Freunden nicht einfach ein Level zurückspringen und eine Diskussion von vorne beginnen kann? Man weiß nie, was sie als nächstes tun oder sagen. Unvorhersehbare Situationen machen das Leben doch erst spannend und lehrreich. Denn nur durch Reflexion entwickeln wir uns weiter.

(mf)



# Kinder, ausloggen, es gibt Abendessen!

## Gehört Facebook ins Kinderzimmer?

Am Anfang der Beziehung zwischen Facebook und Kind steht ein Paradox: Millionen Kinder haben dort wohl einen Account, und dies obwohl das „Social Network“ aus rechtlichen Gründen Kindern erst ab 13 Jahren offensteht. Da wir aber unseren Kindern beigebracht haben, im Netz niemals echte Namen und Geburtsdaten anzugeben, spielt diese Altersbegrenzung kaum eine Rolle. Man darf davon ausgehen, dass die Mehrheit der Kinder zwischen 9 und 10 Jahren in irgendeiner Community registriert ist, chattet und die dort angebotenen Spiele nutzt. Wenn es Erwachsene doch ebenso fleißig betreiben, wo liegt dann das Problem, wenn es unsere Kinder ebenfalls machen? Vielen Eltern fallen tatsächlich zunächst vor allem Vorteile auf: Die Kinder können Kontakt zu alten Freunden aus Kindergarten und Grundschule halten und es fällt leichter, sich mit vielen Freunden zu einem Treffen zu verabreden. Was wir Erwachsenen früher im persönlichen Gespräch verabredeten, erledigen die Kinder im virtuellen Raum. Einfach mal anknöpfen, ob jemand da ist und Lust hat, mit einem zu reden, kommt heute nicht mehr in Frage. So argumentieren die Kinder häufig, dass es doch viel zu unsicher sei, ob der Freund überhaupt Lust und Zeit für ein Treffen hat. Das wird lieber vorher per Chat oder SMS abgeklärt.

Einen weiteren Vorteil mag sich mancher nur ungern eingestehen: Es kann aufschlussreich sein, die Aktivitäten des eigenen Kindes im Netz verfolgen zu können, weil man ja mit ihm „befreundet“ ist.

Was könnte schlecht sein an der Nutzung von Facebook oder Google Plus durch unsere Kinder? Schon die Frage, warum Kinder unter 13 sich eigentlich nicht bei Facebook anmelden dürfen, ist ein Hinweis auf mögliche Gefahren: Ein US-Gesetz möchte Kinder so vor der kommerziellen Nutzung ihrer Daten schützen. Denn als erfolgreiches Unternehmen, das Umsatz generieren möchte, ist das primäre Ziel sozialer Plattformen natürlich keineswegs, kostenlose Kommunikation unter den Menschen zu stiften (und dafür ein kleines bisschen Kostendeckung durch einen Werbebanner zu erhalten), sondern systematisch Geld zu verdienen – durch Bereitstellung von Informationen über Konsumbesonderheiten und zielgerichtete Werbung. Somit sind die „Sozialen Netzwerke“, anders als es die Bezeichnung nahelegt, eben nicht das, was wir als „Sozialen Bereich“ verstehen.



Foto: © Jacek Chabraszewski – fotolia.com

Aber wie stellen die Unternehmen das an? Indem zum Beispiel Computerprogramme die Posts auslesen, um Informationen über Lifestyle oder aktuelle Kaufwünsche herauszufiltern. Dies klingt für manchen vielleicht nach Panikmache, jeder Nutzer kann es aber selbst mal überprüfen, indem er in seinem nächsten Post auf die Frage „Was machst du gerade?“ Sätze wie „Ich brauche dringend neue Schuhe“ oder „Mann, hab ich Appetit auf Wurst“ eingibt. Auf der Profalseite lässt sich mitverfolgen, wie plötzlich ein entsprechender Werbebanner mit Wurst- oder Schuhwerbung erscheint. Ähnliches passiert, wenn der Nutzer seine Profilinformatoren ergänzt. Was die Betreiber als bequeme Lebenshilfe ausgeben, wird gerade von ungeübten Nutzern, wie unseren Kindern, nicht als das verstanden, was es ist: Manipulation. Es scheint unumgänglich, als Eltern von Kindern, die Facebook nutzen, darüber zu sprechen, warum diese scheinbare Produktempfehlung nichts mit selbstbewusstem Einkaufsverhalten zu tun hat.

Was bewirken die sozialen Netzwerke? Untergräbt es die Tiefe echter Freundschaften, wenn man plötzlich fünfzig bis hundert virtuelle Freunde hat, lässt es einen welt-offen erscheinen? Diese Frage ist wohl kaum zu beantworten. Positiv erscheint jedoch, dass die Möglichkeit des Chatters die Kommunikation auch unter Mitgliedern von Freundschaftsnetzwerken (wie etwa der Schulklasse) fördert, die früher wenig miteinander zu tun hatten: Schüler von heute scheinen mehr übereinander zu wissen und offener als die Vor-Facebook-Generation miteinander zu kommunizieren – wenn auch nur schriftlich. Leider führt aber genau diese Verlagerung des Gesprächs in den Chat auch dazu, dass man sich seltener in Wirklichkeit sieht: Wozu noch nachmittags treffen, wenn man den Freunden auch auf den verschiedenen Portalen oder beim Skypen begegnen kann?

Über Cyber-Mobbing hatten wir in einer früheren Bananenblau-Ausgabe bereits ausführlich geschrieben. Eine Ursache für diese Form des Mobbings liegt wohl in dem Trend, zunehmend schriftlich miteinander zu kommunizieren: Geschriebene Sprache – ohne Sprach-

6

melodie, Gesten und Gesichtsausdruck – wird schneller missverstanden. Menschen missachten beim Schreiben die gegenseitigen Grenzen leichter, weil sie die Reaktion des Gegenübers nicht sehen können. Jemandem etwas Böses ins Gesicht zu sagen, ist immer schwerer, als es in die Tastatur zu hämmern. Als Anfänger in Sachen Sozialverhalten laufen Kinder dabei in viele Fallen, wenn sie statt zu reden, plötzlich schriftlich miteinander kommunizieren.

Gehören Facebook oder SchülerVZ ins Kinderzimmer? Nein, während der ersten zehn, zwölf Lebensjahre eher nicht. Computer und Fernseher gehören in einen gemeinsam genutzten Raum der Wohnung, wo Eltern auch

mal ein Auge auf Zeiträume und Art der Nutzung haben. Dort jedoch sollte es den Kindern erlaubt sein, Erfahrungen mit dem sozialen Netzwerk zu sammeln – die man aber möglichst immer mal wieder gemeinsam und ohne allzu erhobenem Zeigefinger auswerten sollte. Ob Papa und Mama sich zu den 200 Facebook-Freunden des Kindes zählen sollten, um an dessen Posts im Netz auch live teilhaben zu können, ist eine Entscheidung des Kindes, denn dies könnte es auch schnell als Aushorcherei verstehen... Obwohl: In einer Gesellschaft, in der jeder alles Mögliche vom anderen weiß, scheint genau das ja dazuzugehören!

(mf)

## BANANENBLAU denkt...

Kinder brauchen Erfahrungen mit modernen Medien, ganz klar. Gewiss, viele Computerspiele haben bedenkliche Inhalte und soziale Netzwerke verfolgen bei weitem nicht nur soziale Ziele, aber dennoch oder gerade deswegen brauchen Kinder ab einem geeigneten Alter Erfahrungen mit diesen Medien, um sich mit ihnen auseinanderzusetzen. Denn eines ist ziemlich klar: Wer in seiner Kindheit ausschließlich hochwertige Bücher und Astrid-Lindgren-Filme als Lern- und Spielmedien kennengelernt hat, steht bei seiner Begegnung mit zeitgenössischen Neuen Medien später als naiver Amateur da, der sich schnell in die Falle locken lässt.

Sind Neue Medien heute eigentlich gefährlicher, bedenklicher für die Entwicklung als früher? Wie wir im Artikel „Glott da nicht rein!“ auf der Kinderseite mit lustigem Unterton, aber auf Basis von historischen Fakten beschreiben, hätten Menschen dieser Frage schon seit der Antike immer wieder zugestimmt: Für Platon waren die Schriften Homers zu blutrünstig, im Barock stand das Theater im Verdacht, junge Menschen zu verweichlichen und seltsame psychische wie physische Probleme von Jugendlichen verband man in den Zwanzigerjahren mit dem scheinbar uferlosen Genuss von Radiosendungen.

Vielleicht stehen Medien bei uns Erziehenden immer deswegen im Verdacht, unsere Kinder zu gefährden, weil wir ein wenig Eifersucht empfinden: Egal, ob Fernsehen, MP3, Roman oder soziales Netzwerk – immer fesseln Medien die dann nicht auf uns gerichtete Aufmerksamkeit der Kinder. Und Medien bringen sie auf Ideen, Gedanken, Wertvorstellungen, die nicht die unsrigen sein müssen.

Klar ist aber: Menschen brauchen Medien. Sie brauchen sie als Mittel (deswegen heißt es ja auch Medium) zur Selbstreflexion, zum Verstehen des Erlebten. Buch, Theater, Film und Chat sind dafür da, Erlebtes nachzubearbeiten. Uns interessieren Geschich-

ten, die etwas mit dem zu tun haben, was wir selbst erlebt haben. Weiterhin: In ein Buch, einen Film, ein Spiel abzutauchen, ist etwas Lustvolles, was der Mensch ab und zu braucht. Drittens: Moderne Medien ermöglichen uns das, was bei unserer Lebensweise heutzutage immer wichtiger wird: Miteinander kommunizieren können, auch wenn man nicht mehr automatisch auf dem Dorfplatz zusammentrifft. Und genau daran wird die Krux deutlich: Oft vermutet man landläufig, die Neuen Medien seien dafür verantwortlich, dass unsere Lebensweise eine ungute Form annimmt. Interessanter ist es, den Gedanken andersherum zu denken: Medien passen sich an die heute übliche Lebensweise, die heutigen Bedürfnisse an. Weil wir so leben, wie wir heute leben, brauchen wir auch die Medien, die wir haben. Wer wenig Zeit zum Spielen mit den Kindern erübrigt, braucht sich nicht zu wundern, dass diese TV und Playstation eifrig nutzen, und für Kinder mit langen Fahrwegen sind Chats statt Nachmittagsstreffs die einzige Möglichkeit, im Austausch zu bleiben.

Was ist also zu tun? Statt zu jammern und allzu viel zu reglementieren, sollten wir lieber den Austausch über Medien mit den Kindern suchen. Offene Gespräche darüber, was die Kinder am Chatten begeistert, eignen sich mehr dazu, auch über Gefahren zu sprechen, als eine grundsätzlich negative Einstellung. Und was kann man dagegen tun, dass Kinder und Jugendliche in der Welt der Medien versinken? Klar festgelegte Zeiten sollten das letzte Mittel sein; für einfachere Fälle empfiehlt es sich, öfter spannendere gemeinsame Aktivitäten vorzuschlagen. Und eine Sache ist manchmal schmerzlich, aber vermutlich überzeugend: Selbst ein gutes Vorbild sein. Wer zum Feierabend oder im Urlaub auf Laptop, Handyempfang und Organizer nicht verzichten mag oder wer abends locker seine vier, fünf Stunden Fernsehen schafft, wirkt schnell unglaubwürdig, wenn er die Dauerglotzerei bei seinem Kind kritisiert.

## Ferienprogramm für die Herbstferien 2011 in der KLAX-Kinderbildungswerkstatt

### Infos & Anmeldung:

KLAX-Kinderbildungswerkstatt  
Asta-Nielsen-Straße 11 · 13189 Berlin  
Tel: 030 / 34 74 51-0 · [www.klax-kibiwe.de](http://www.klax-kibiwe.de)

Täglich  
9:00 – 17:00  
Uhr

04. bis 07. 10. 2011 *Erfinderwerkstatt Märchen und Geschichten*

10. bis 14. 10. 2011 *Erfinderwerkstatt Spiele*



# Das kommt mir nicht ins Haus...

## Woran erkennt man gutes Spielzeug?

Was bekommt mein Kind zum Spielen? Die neue Spielekonsole mit drei inbegriffenen Spielen, die sieben Wörter aus dem englischen Grundwortschatz sowie die Fähigkeit fördert, sich beim Langweilen nicht mehr so zu langweilen, empfehlen wir an dieser Stelle natürlich nicht. Auch die gelegentlichen Spielzeugempfehlungen, die bei Facebook erscheinen, wenn wir Zahl und Alter unserer Kinder im Account angeben, sind vermutlich nicht das Richtige.

Welche Maßstäbe eignen sich zur Beurteilung eines guten Spielzeuges? Wir haben in Empfehlungslisten gestöbert und diese mit den Erfahrungen langjährig tätiger Pädagoginnen abgeglichen, was ein gutes Spielzeug können, aushalten und vor allem bieten muss. Und daraus haben wir nicht nur Tipps, sondern vor allem ein paar Fragen entwickelt, die man sich stellen kann, wenn es in der Vorweihnachtszeit wieder auf die Pirsch in den Spielzeugladen geht.

## Mit wem spielt mein Kind?

Was gehört in ein gut eingerichtetes Kinderzimmer? Vielerorts wirkt die Spielzeugausstattung eines Kindes so, als wäre das die Frage beim Kauf gewesen – und nicht die nach den besonderen Bedürfnissen des Kindes. Ergebnis sind relativ ähnlich ausgestattete Räume, je nach Geschlecht allerdings: Hier das rosa Mädchenzimmer mit Kostümtruhe, Puppenhaus und Kaufmannsladen, dort das kühl gefärbte Jungenzimmer in Ritter- und Piratenoptik, mit Eisenbahn und Playmobilwelten. Klar, es gibt geschlechtsspezifische Vorlieben, aber genauso gibt es riesige Unterschiede in den Vorlieben innerhalb der Geschlechter. Viele Kinder finden es spannend, wenn sie in ein Kinderzimmer des Gegengeschlechts kommen – und endlich mal als Mädchen mit Ritterburgen spielen oder als Junge in der Kostümkiste wühlen können. Es lohnt sich, statt das vermeintlich Übliche zu kaufen, öfter genau hinzu-



sehen, was das eigene Kind für besondere Vorlieben hat. Auch wenn es sich bei seinen Wünschen, wie es für kleine Kinder typisch ist, an dem orientiert, was scheinbar alle anderen haben.

Spielt Ihr Kind im eigenen Zimmer eher alleine oder hat es häufig Spielbesuch? Auch über solche Fragen lohnt es sich beim Beschaffen von Spielzeugen nachzudenken. Viel zu oft finden sich in Kinderzimmern Dinge, mit denen das Kind alleine nichts anfangen kann: Was nützt der schönste Kaufmannsladen, wenn Ihr Kind zwar im Kindergarten gerne mit anderen Kindern zusammen spielt, zuhause aber eher für sich sein möchte? Oder gar das x-te Gesellschaftsspiel für mindestens drei, vier Kinder?

*Also: Bei guten Spielzeugen achten wir darauf, ob sie zu den bevorzugten Spielweisen unseres Kindes passen.*

## Würde ich damit auch gerne spielen?

Schenken, was man selbst als Kind gerne hatte oder gehabt hätte? Die Spielzeugindustrie weiß darum, wie

## Singen und musizieren mit und für Kleinkinder

Vortrag für Eltern und Pädagogen  
KLAX-Kinderbildungswerkstatt  
26.09.2011, 18.30 Uhr

gut so etwas bei Erwachsenen ankommt: Das großgewordene „West-Kind“ wird sich dem original Steiff-Teddy oder der Märklin-Bahn kaum entziehen können, und warme Gefühle mag das ehemalige „Ost-Kind“ gegenüber Bummi und Schnatterinchen empfinden. Es kann total daneben gehen, wenn Erwachsene das Spielzeugangebot ihrer Kindheit fast detailgetreu nachschenken, weil sich die Angebote für die Kinder und die Lebensumstände seitdem geändert haben.

Trotzdem ist es sinnvoll, wenn wir beim Spielzeugkauf ein bisschen danach gehen, was uns selbst Lust bereitet, damit spielen zu dürfen: Denn dadurch können diese magischen Momente entstehen, bei denen Kind und Vater oder Mutter zusammen spielen, ohne dass es eine dieser „Jetzt beschäftige ich den Kleinen mal kurz, bis ich wieder Zeitung lesen kann“-Nummern wird, die Kinder schnell durchschauen und ablehnen.

*Also: Gute Spielzeuge werden erst richtig wertvoll durch die Zeit für das gemeinsame Spiel, die wir dem Kind mitschenken.*

## Wie viel kann man damit machen?

Das ist eine Gretchenfrage beim Spielzeugkauf! Gerade viele der offensiv angeworbenen Spielzeuge bieten eine erstaunlich eingeschränkte Verwendungsmöglichkeit: Mit der Trink-und-Pinkel-Puppe kann man im Prinzip nur eine einzige Situation gut nachspielen, und auch dabei ist vom Kind selbst nicht viel mehr gefragt, als ein Knöpfchen zu drücken. So sehr Kinder sich auch für Dinge begeistern können, die sich auf Knopfdruck auslösen lassen, bleibt ihr grundsätzliches Interesse am Spiel immer, viel ausprobieren zu können. Alle Spezialeffekte verhindern jedoch eher, dass das Kind etwas tun kann.

Es lohnt sich daher durchaus, bei der Auswahl von Spielzeug Dinge immer danach zu vergleichen, wie sehr man sie bewegen, verändern, unterschiedlich aufbauen und in anderen Zusammenhängen einsetzen kann. Und dabei sind die einfacheren Dinge einfach



Foto: © Fotofreundin – fotolia.com

besser, weil nicht so viel vorgegeben ist. Das fördert ganz deutlich die Entwicklung von Kreativität beim Kind.

*Also: Je mehr damit möglich ist, umso kindgemäßer ist ein Spielzeug.*



Mit  
CD!

## Kreisspiele in der Krippe

Mit vielen bekannten und neu komponierten Kreisspielliedern sowie den passenden Bewegungsanleitungen.

Ab sofort im Onlineshop auf [www.bananenblau.de](http://www.bananenblau.de) erhältlich!

## Hält das Ding was aus?

Die Frage ist mit der vorherigen verwandt, aber es steckt noch ein anderer Aspekt in der Antwort: Dinge für Kinder müssen haltbar sein, weil Kinder gemäß ihrer Natur einen robusten Umgang mit ihrem Spielzeug lieben und brauchen. Je kleiner das Kind ist, umso wichtiger scheint es, dass diese mit ihrem Spielzeug alles Machbare ausprobieren können, ohne immer daran denken zu müssen, dass „die schöne Puppe jetzt ganz schmutzig wird“ oder „die sensible Mechanik des Autos beschädigt werden könnte“. Hier liegt die Sache ähnlich wie bei Kinderbekleidung: Wenn es das wichtigste Ziel ist, dass Kinder vielfältige Erfahrungen machen, dann müssen Bekleidung wie Spielzeuge möglichst strapazierfähig sein.

Verwandt mit der Haltbarkeitsfrage ist natürlich auch die Frage, was das Kind mit dem Spielzeug gefahrlos machen kann, ohne sich zu schaden. Auch hier gilt: Je weniger sich ein Kind darüber Gedanken machen muss, was denn alles Gefährliches passieren könnte, desto größer ist der Freiraum für eigene Ideen.

*Also: Gutes Spielzeug hält was aus, und es macht Spaß, es auszutesten.*

## Ist noch Platz dafür im Kinderzimmer?

Kinderzimmer, bei denen die Regale zum Bersten gefüllt sind und der Boden schon im aufgeräumten Zustand kaum zu sehen ist, sind heute oft zu finden – und das durchaus auch in Familien, die bewusst schenken und einkaufen. Besonders plakativ wird der Überfluss vielerorts beim Thema Kuscheltiere: Während es vor ein, zwei Generationen vielleicht einen Lieblingst Teddy und zwei, drei andere Plüschtiere gab, werden Kinderzimmer heute nicht selten mit fünfzig bis hundert Stofftieren bevölkert – zählen Sie mal nach! Überfluss bedeutet gerade bei Kindern nicht automatisch Vielfalt und Ideenreichtum, sondern kann erschlagen: Wo endlos viele Spielzeuge bereitliegen, fällt es Kindern schwer, sich auf eines intensiv einzulassen und sich in das Spiel damit vertiefen zu können.

Weniger ist also mehr. Ein guter Tipp, um der Spielzeugflut Herr zu werden, ist es, immer nur einen Teil des Gesamtangebots bereitzuhalten und andere Spielzeuge gemeinsam mit dem Kind für einige Zeit im Keller zu verstauen. Es macht Spaß, mit den wenigen verbleibenden Dingen und viel Platz dafür zu spielen – und sich auf den nächsten Auswechselltag zu freuen, bei dem andere Dinge wiederentdeckt werden können.

*Also: Gutes Spielzeug braucht Raum – statt Überfluss.*

## Kann man eigentlich nur mit Spielzeug spielen?

Es gibt wunderschöne Spielzeuge zu kaufen, klar. Gerade bei kleinen Kindern erleben wir jedoch immer wieder, wie diese das niedliche Püppchen oder das quietschbunte Lernspiel liegen lassen – zugunsten von Dingen wie Luftpolsterfolie, dem Locher oder dem Kehrschaufelset. Ist ja auch logisch: So wie Kinder jahrelang im Rollenspiel intensiv den Alltag von Erwachsenen nachspielen – das Umsorgen von Babys, Kochen oder Einkaufen zum Beispiel – reizt sie natürlich auch der Umgang mit Dingen, mit denen wir zu tun haben. Es wäre gut, wenn wir, statt so viel über gutes Spielzeug im Kinderzimmer nachzudenken, mehr darauf achten, wie viele Spielmöglichkeiten die anderen Zimmer für das Kind bieten. Wenn es akzeptiert ist, dass unser Kind mit dem Staubsauger spielt, sich im Schlafzimmerschrank versteckt, mit den Büromaterialien bastelt und auf dem Wohnzimmeressel springt, dann wird die Frage nach gutem Spielzeug nebensächlicher. Es lohnt sich, einmal die eigenen ungeschriebenen Wohnungsregeln daraufhin zu überprüfen, wie viel Spielraum bei uns gewährt wird.

*Also: Viele Dinge können gutes Spielzeug sein. Oft ist es eher eine Frage des Gewährens von Freiraum als eine Frage des Kaufens.*

(mf)



## „Das tägliche Brot“

### Eine Food-Art Ausstellung

Ein Kunstprojekt von Jugendlichen der „Efterskolen ved Nyborg“, Dänemark – Skulptur, Malerei, Foto und Film

**16. September bis 6. November 2011**

KLAX-Kinderkunstgalerie

Schönhauser Allee 58A  
10437 Berlin

Telefon (030) 347 453 46  
Fax (030) 347 453 47

galerie@klax-online.de  
www.klax-galerie.de

Öffnungszeiten

Mo von 10 – 14 Uhr  
Mi, Do u. Sa von 13 – 18 Uhr

# Tim Mälzer & Co.

## Kochen mit den Neuen Medien

Rezepte-Apps fürs Handy, Kochanleitungen im Internet und Fernsehköche auf allen Kanälen... Gemeinsames Kochen liegt auf dem Trendbarometer ganz weit vorn! In deutschen Küchen treffen sich immer mehr Freunde und Familien zu regelrechten Koch-Events, da wird im Rotationsprinzip das perfekte Dinner nachgespielt, Sushi selbst gerollt, thailändisches Curry zubereitet oder spanische Paella gekocht. Ausgefallen sollen die Gerichte sein, eben anders als die traditionell eher deftige deutsche Küche. Und in der Tat scheinen das Internet & Co. die Kreativität zu befördern und die Experimentierfreude anzuregen. Woran das liegt? Ein wesentlicher Grund mag darin zu sehen sein, dass die Neuen Medien nicht nur eine schier endlose und vielfältige Auswahl an Rezepten liefern, sondern anders als herkömmliche Kochbücher auch zugleich zahlreiche Hilfestellungen leisten. Bilder, Videoanleitungen und Kommentare anderer Internetnutzer geben direkt Aufschluss darüber, wie die Umsetzung eines Rezeptes gut gelingt, ob es schmeckt und wie es sich künftig variieren lässt. Handy-Apps stellen Einkaufslisten zusammen, zeigen Preise an und geben auf Wunsch auch Auskunft, wo sich das nächste Lebensmittelgeschäft befindet. Und wem die zündende Idee für das Abendessen noch fehlt, der erhält im Internet nach Eingabe der im Kühlschrank vorhandenen Zutaten schnell und unkompliziert Rezeptvorschläge. Als kleine Hilfen im Alltag können die Neuen Medien inspirieren und Ausgangspunkt eines unterhaltsamen Abends sein. Manche mögen dabei den Verlust von Traditionen fürchten, etwa das Weitergeben der mütterlichen und väterlichen Kochkünste an die Kinder. Doch das eine muss das andere ja nicht ausschließen. Im Gegenteil: Das familiäre Kochen bietet tolle Möglichkeiten, den Umgang und die Recherche mit den Neuen Medien zu üben, gemeinsam aktiv zu sein und das Wissen um gesunde Ernährung zu erweitern und zu festigen.

(as/it)

## Makkaroniaufauf mit Tomatensoße für 4 Personen



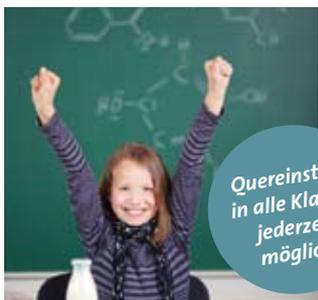
Foto: © Michael Röhrich – fotolia.com

### Zutaten

250g Vollkornmakkaroni  
 etwas Salz  
 etwas Butter zum Ausfetten  
 400g Rinderhackfleisch  
 2 Eier  
 1 Brötchen  
 Salz, Pfeffer, gemahlene Muskatnuss,  
 Paprikapulver edelsüß  
 Majoran  
 Tomatensoße:  
 1 kleine Zwiebel  
 3 Esslöffel Olivenöl  
 8 Tomaten  
 ½ Glas passierte Tomaten  
 Tomatenmark  
 1 Lorbeerblatt, Kräutersalz, Basilikum, Pfeffer

### Zubereitung Tomatensoße

Die feingehackte Zwiebel in dem Olivenöl hellgelb andünsten. Die gehäuteten, in Scheiben geschnittenen Tomaten, die passierten Tomaten sowie das Tomatenmark dazugeben. Mit etwas Wasser aufgießen und zusammen mit dem Lorbeerblatt ca. 30 Minuten leicht kochen lassen. Das Lorbeerblatt herausnehmen, die Soße pürieren und mit den Gewürzen gut abschmecken.



Quereinstieg  
 in alle Klassen  
 jederzeit  
 möglich!

## Endlich gerne lernen! Info-Abende der KLAX-Schulen

- kleine Klassen, kompetenzorientiertes Lernen
- erweiterter Kunstunterricht
- Ganztagschule

Um Voranmeldung wird gebeten!

05.10.2011

18.00 h – 20.30 h

KLAX-Grundschule

Langhansstr. 74b · 13086 Berlin  
 Tel. 030 / 66 65 47 00  
 www.klax-grundschule.de

27.09.2011

19.00 h – 20.30 h

KLAX-Sekundarschule

Neumannstr. 13b · 13189 Berlin  
 Tel. 030 / 34 74 51 60  
 www.klax-sekundarschule.de

### Zubereitung Makkaroniaufauf

Das Hackfleisch, die Eier, das in Wasser eingeweichte und gut ausgedrückte Brötchen sowie die Gewürze zu einem Hackfleischteig vermengen. Die Makkaroni in reichlich Wasser und etwas Salz kochen. Nach dem Abschütten diese mit kaltem Wasser abschrecken. Eine Auflaufform gut ausfetten und die Makkaroni einfüllen. In der Mitte eine Vertiefung machen und den Hackfleischteig hineingeben. Das Ganze mit der fertigen Tomatensoße übergießen und bei 180 Grad ca. 45 Minuten (je nach Größe der Form) backen.

## Schon mal Berlin im Ohr gehabt?

### Hörspielausflüge für die ganze Familie

Den Helmholtzplatz oder die Oberbaumbrücke im Ohr haben? Das klingt nicht nur schmerzhaft, sondern ganz und gar unmöglich! Ist es aber nicht. Denn wer einmal auf der Internetseite von „stadt im ohr“ vorbeischaut, entdeckt dort viele Vorschläge für Spaziergänge durch Berlin, die zum Mitlaufen, vor allem aber zum Mithören einladen. Ausgerüstet mit Abspielgerät und Kopfhörern kann die ganze Familie gemeinsam Berlin erkunden und sich dabei zum Beispiel auf die Spuren des Katers Socks begeben, der erst seit kurzem im Prenzlauer Berg wohnt und allmählich die Gegend um den Helmholtzplatz kennenlernt. Anekdoten und kleine Geschichtchen werden ihm da erzählt, vom alten Mann etwa, der als Junge die Pferde im Hinterhof versorgte oder von der Frau, die sich an die Kaninchen im Küchenschrank ihrer Mutter erinnert. Spannend ist auch das Familienhörspiel „Zwischen den Welten“, eine 40minütige Erkundungstour, die über die Oberbaum-

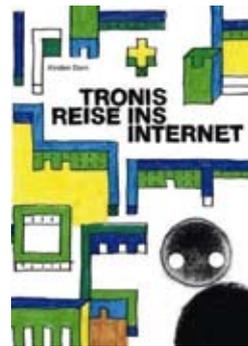
brücke führt und die kleinen und großen Zuhörer auf eine Zeitreise mitnimmt. Denn in den Türmen der Brücke, so erfährt man, lebt der Drache Dschali, der die Hörspaziergänger unter anderem mit Herold, dem Boten des Königs, und Corinna Grenzau bekannt macht, die ihre Kindheit hier verbrachte, als die Berliner Mauer noch stand. Die Hörspiele zum Mitlaufen sind ein Spaß für die ganze Familie und bestens geeignet für Kinder von 9 bis 12 Jahren.

Mehr Infos unter: [www.stadt-im-ohr.de](http://www.stadt-im-ohr.de)

(it)

## Die Leserratte empfiehlt

### Tronis Reise ins Internet



Kirsten Dorn  
Books on Demand  
122 Seiten  
8,95 Euro  
Ab 6 Jahre  
ISBN: 3833444150

Schon für kleine Kinder ist es heute ganz selbstverständlich, Eltern und Geschwister zu beobachten, wie sie am Computer Texte schreiben, Bilder bearbeiten, im Internet das aktuelle Kinoprogramm heraussuchen, Preise vergleichen oder für die Hausaufgaben recherchieren. Doch wie funktioniert das eigentlich? Was passiert da im Computer, wozu braucht man eine Festplatte und was hat es mit der Firewall auf sich? Kinder sind neugierig und stellen oft Fragen, die auch uns Erwachsene herausfordern. Eine kindgerechte und anschauliche Darstellung der Arbeitsweise von Computern und dem Internet gibt Kirsten Dorn in ihrem Buch „Tronis Reise ins Internet“. Gemeinsam mit dem Elektron Troni, das in einem Computer lebt und dort zur Schule geht, begeben sich die kleinen Leser auf ein spannendes und unterhaltsames Abenteuer durch die virtuelle Welt, wo Troni auf Viren, "Matrix-Städte" und IP-Adressen trifft. Im Zuge dieser Geschichte und im Anhang des Buches werden die wichtigsten Begriffe und Zusammenhänge des Datenflusses im Netz erklärt. Eine abenteuerliche Entdeckungsreise in die Welt der Computer und eine gute Grundlage für Eltern und Pädagogen, das Internet gemeinsam mit Kindern zu erkunden und darauf aufbauend den Umgang damit zu üben.

(it)





# Glotz da nicht

„Kinder, von zu viel Fernsehen und zu viel Computerspielen bekommt man viereckige Augen, ganz ehrlich!“ Jau, den Spruch kennen wir alle... Aber was macht man stattdessen, wenn zu viel in den Bildschirm starren sooo gefährlich ist? Zu viel lesen in diesen ebenfalls viereckigen Büchern? Ist doch bestimmt genauso gefährlich! Oder etwa zu viel ins oberviereckige Kino gehen? Lieber nicht, denkst du schlau, hör ich halt lieber zu viel CDs – aber werden dann nicht die Ohren furchtbar rund? Oh je, aber wenn ich zu viel MP3 höre, welche Form kriegen sie dann? Datensatzförmig? Oder wird dann mein Gehirn irgendwie digital? Und was passiert nach zu viel Chatten im „Sozialen Netzwerk“? Werde ich dadurch etwa total sozial („Möchtest du bitte meine Schokolade aufessen und mir nichts übriglassen?“), oder passen mir plötzlich nur noch peinliche Netz-Hemden?

Für alle, die sich nicht nur für die Frage interessieren, ob die viereckigen Augen seit der Einführung des 16:9-Formats breitformatiger und flachbildschirmiger geworden sind, sondern generell mal wissen wollen, ob Mutti und Vati früher denn auch irgendwo zu viel reingeguckt haben, haben wir ein paar ganz interessante Storys gesammelt zum Thema „Du glotzt ja schon wieder in das blöde Ding!“



Als Groß-Schwesti jung war

**„Klingeling, rat mal, wo ich bin!“**

Früher, als deine große Schwester noch nicht seriös zur Uni ging, sondern zopfspangig zur Schule, gab's was ganz tolles Neues: Handys! Die klobigen Kästchen mit Antenne und grünschimmerndem Display verführten nicht nur die Jugendlichen dazu, plötzlich mitten in der Stadt zu telefonieren oder ganz viele Buchstaben zu versenden. Mutti murmelte etwas von „dieses schlimme SOS oder wie das heißt“, Vati warnte vor Strahlung und Tante Hannelore vermutete, dass jetzt der gute alte Liebesbrief („Willst du, gute Lore, mein teures Weib werden? In ewiglicher Liebe, dein teurer Bronislav“) knappen Kurzmitteilungen weichen würde („kein interesse an bez. \*grins LOL lg hannelo“).

Als Vati jung war

**„Junge, nimm den Wook-Män ab!“**

Sieht aus wie eine Brotbox in schwarz, aber statt Wurststulle passte eine sogenannte „Depeche Mode“-Kassette hinein, um nach einigem Hantieren und Batteriewechseln merkwürdig wummernde Achtzigerjahre-Musik freizusetzen: Der Walkman war in den Achtzigern Trend. Die Menschheit teilte sich alsbald in solche mit Kopf-Hörern und solche mit





Kopf-Schütteln, wie Oma damals zum jungen Vati: „Meinst du nicht, das ist gefährlich im Straßenverkehr, schädigt die Ohren und isoliert dich total von der Außenwelt?“ Vatis Antwort, mit nur leicht vom Ohr abgehobenem Kopfhörer, war meist ein etwas zu lautes „Hä?“. In der U-Bahn mahnte ein Aufkleber: „Willst du deinen Walkman hören, leise wird er niemand stören!“ Aber war leise hören etwa Sinn der Sache?

Als Mutti Monika noch jünger war

## „Monilein, knips die Flimmerkiste aus!“

Mutti hatte es allen stolz in der Schule erzählt, damals, 1970: „Wir haben Fernsehen, und zwar – rate mal, kommste nie drauf: mit Farbe! Nänänänänää!“ Aber bald gab’s Streit zu Hause: Leider gab es keine Sendung, die ungefährlich genug für Klein-Mutti war. „Paulchen Panther“ war zu verroht, denn dort wurden manchmal Trickfilmfiguren zersägt. „Sesamstraße“ war zu amerikanisch, „Western von gestern“ war zu brutal, „Heidi“ viel zu kitschig und „Dick und doof“ zu doof (oder zu dick?). Eigentlich standen alle Sendungen im Verdacht, einen schlechten Einfluss auf Kinder zu haben. Nur „Ich wünsch mir was“ mit Hilde Nocker und Kater Mikesch war erlaubt, aber leider, leider für Mutti doch etwas zu langweilig.

Als Tante Hannelore jung war

## „Hörst du etwa schon wieder diese Biii-tels, Lörchen?“

Tante Hannelore, jung in den Sechzigerjahren, hatte wie viele ihres Alters zwei extrem gefährliche Hobbys: Ganz laut Schallplatten mit Beatmusik hören und für Schlagerstars schwärmen! Omi und Opi sorgten sich furchtbar um Lörchens Zukunft, denn eins war klar: Wer immer nur an Musik und Tanz denkt, bekommt weder einen richtigen Beruf (Sekretärin), noch einen richtigen Mann (Onkel Herbert). Stattdessen würde Lörchen sich dem lasterhaften Leben in die Arme werfen, mit allem, was dazu gehört: Bier trinken im Beat-Schuppen, Jeans tragen und sich in einen Mann verlieben, mit Haaren, so lang wie bei den Beatles (nicht Onkel Herbert!). Uuh! Lange Haare, laute Musik und blaue Hosen: Wann endlich verbietet man das, fragten sich nicht nur Opi und Omi.



Als Onkel Herbert jung war

## 14 „Schnüff, schneuz: Mein Sohn liest heimlich Heftchen!“

Um 1950 war's, als der jugendliche Onkel Herbert nach der Schule seine Taschengeld-Groschen am Kiosk für etwas ganz, ganz Krasses verschleuderte: Heftchen! In seinem Lieblingsheftchen kämpfte Jerry Cotton immer wieder erfolgreich gegen das Böse, leider nie zusammen mit seinem Kollegen, dem Geisterjäger John Sinclair. „Das verroht unseren ehemals so guten Jungen!“, schimpfte Opi August und dachte voller Wehmut an die Zeit, als Billig-Romane wie Herberts Lektüre noch nach dem „Schund- und Schmutzgesetz“ verboten werden konnten, um die Jugend davor zu schützen.

Als Omi Hildegunde jung war

## „Dumm durchs Radio – und wir sehen auch noch zu!“



Uropi Paul und Gattin sahen es voller Sorge: Ihre Tochter Gundilein hatten sie verloren, an einen schwarzen Kasten im Wohnzimmer, der sogar sprechen konnte. Das neue Radio hatte Gundi wie ihre Altersgefährten Mitte der Zwanzigerjahre in den Bann gezogen, und schon damals hieß es: Gefahr für die Ohren! Aber noch viel Schlimmeres vermuteten brillante Mediziner: Weil man beim Radio nur zuhört, verkümmern die anderen Sinne – Auge, Tastsinn, Geruch, Geschmack – ganz schnell! Der Radiohörer verliert den Kontakt zu der Welt au-

Berhalb des schwarzen Kastens!

Was hörte Gundi eigentlich für krasse Sendungen? Etwa die als besonders gefährlich geltenden Hörspiele? Eigentlich hätte es Uropi Paul besser wissen müssen, denn auch er galt als süchtig in seiner Jugend, als das Kino mit der schärfsten Droge der Welt Einzug hielt: Stummfilme, schwarzweiß, mit Klavierbegleitung. Aber wer kann sich dem auch entziehen?

Als Urururomi Charlotte jung war

## „Mach 'nen Bogen um die Drogen – im Bücherregal!“

Geistig schlaff wird sie, faul, weinerlich und unfähig, logisch zu denken: Mit diesen Folgen drohte der Hausarzt den Eltern von Urururomi Charlotte, wenn sie die Lesesucht ihrer Tochter nicht in den Griff bekämen. Gewiss, die Einstiegsdrogen des Mädels im frühen 19. Jahrhundert waren harmlos wirkende Suchtmittel wie Goethe und Schiller, aber sicher war man sich: Die verliert doch beim Lesen den Bezug zur Realität! Typisch Mädchen, seufzten die Eltern, denn man war sich damals sicher, dass die Frau und ihre Verkleinerungsform, das Mädchen, besonders gefährdet waren, lesesüchtig zu werden. Schließlich las ein echter Mann entweder nix oder Zeitung... Also hieß es: Ab heute gibt's Entzug! Buch in den Schrank, abschließen, Schlüssel verstecken!





Als Urururururururoma Marie-Antoinette jung war

## „Dieses ganze Theater kommt nur vom Theater!“

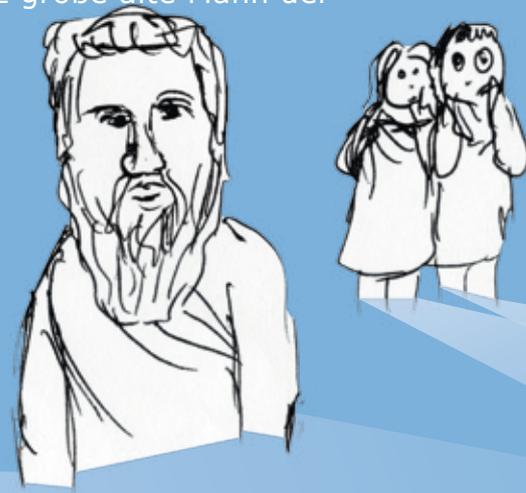
15

Ach ja, das Theater: Mutti und Vati möchten eigentlich viel öfter dorthin gehen, denn es ist so herrlich steif dort: Alle sitzen mit Abendkleid und Anzug da, in der Pause trinkt man ganz leise Weinschorle, die schärfste Actionszene ist eine Degenfechterei und die einzigen Toten verbeugen sich beim Schlussapplaus schon wieder putzmunter. Aber auch diese Unterhaltungsform stand vor ein paar hundert Jahren im Verdacht, Jugendliche total zu verblöden, süchtig oder gefühllos zu machen. „Die Bühne ist die Brutstätte des Verbrechens“, hat um 1700 ein großer Denker befürchtet, und ihr könnt seine Worte ruhig aufgreifen, wenn Mutti und Vati fragen, ob du nicht mal mit möchtest zu Hamlet, der Kultur wegen: „Seid ihr wahnsinnig? Wollt ihr, dass ich kriminell werde? Nein, ich bleib daheim – und spiele schön ungefährlich Counterstrike!“

Als die alten Griechen noch junge Griechen waren

## „Diesen verdammten Odysseus liest du nie mehr!“

Oh, schon ganz schön weit zurückgegangen! Aber bestimmt war es nicht der Anfang dieser Angst vor den schlechten Einflüssen der Medien, als der ganz große alte Mann der Meckerei, Platon (428-347 v.Chr.), mal Klartext sprach, welche Schund-Papyrusse unbedingt verboten gehören, um die Jugendlichen zu schützen: Diese ganzen fiesen Sagen! Und dieser verdammt brutale Homer! Vermutlich haben die Neffen des kinderlosen Platon namens Speusippos und Adeimantos wie die anderen jungen Mitgriechen trotzdem mit glühenden Augen krasse Texte gelesen wie (Der folgende Satz ist für Jugendliche unter 16 Jahren ungeeignet, bitte überlesen): „Und er traf Eupeithes am ehernwangichten Helme,/ Und den weichenden Helm durchdrang die stürmende Lanze:/ Tönend sank er dahin, von der ehernen Rüstung umrasselt.“



## Zusammengefasst...

Viel zu lange Rede? Aber kurzer Sinn: Immer, wenn's bei Medien was Neues gibt, finden es die jüngeren Leute schneller gut als die alten. Dafür denken dann die Alten, dass das, was sie an den Jungen nicht mögen, bestimmt von dem ganzen Neuen kommt. Wenn die Jungen dann mal die Alten werden und aus den noch nicht Vorhandenen die neuen Jungen werden – äh, kommt ihr noch mit? – spielen sie einfach das nach, was sie früher immer an den Alten nicht mochten. Also lasst euch zwei Sachen raten: Erstens könnt ihr Erwachsene, die vor zuviel Chat, Playstation, MP3 oder sonstwas mahnen, entgegenhalten, dass sie ja früher auch immer was angeblich Gefährliches machen wollten, was sooo schlimm nicht war. Zweitens: Seid nett zu euren Kindern später, wenn die Chatten altmodisch finden, aber dafür viel zu viel Gefährliches (Bitte 2025 einsetzen, was dann gerade in ist) wollen.

(mf)

## Die BANANENBLAU Lebensberatung



Jeder von uns hat einen tollen Namen, und noch toller ist, dass der Name etwas bedeutet. Übertoller jedoch ist, daran zu glauben, dass diese Bedeutung etwas für dein Leben bedeutet! Klar zum Beispiel, dass jemandem, der „Klara“ heißt, im späteren Leben alles irgendwie klar ist, wenn er nur genug klares Wasser trinkt und ab und zu Clearasil benutzt. Rosa bekommt später dauernd Rosen geschenkt, die man dann in ihrem rosafarbenen Zimmer leider nicht so gut sieht. Manche Namensbedeutungen geben sogar wichtige Ratschläge für's Leben: Claudia bedeutet nach dem Vornamenbuch „Die Hinkende“, und deswegen vergisst Claudi vor allen Bundesjugendspielen absichtlich den Turnbeutel, man weiß ja nie. Gideon macht's ihr nach, denn der Name bedeutet „Der mit der zertrümmerten Hand“, kein Witz! Heinz hingegen bedeutet „Haus“, und genau dort ist Heinz ja auch immer, wenn er nicht gerade draußen ist, umgeben von Hildegart (Bedeutung: „Zaun“). Nur Helene kann noch so viel Camouflage verwenden: Immer werden ihre Backen vor Glanz spiegeln, denn sie ist nun mal die „Glänzende“! Soweit, so gut: Inzwischen ist es viel weniger tragisch, wenn man einen Vornamen mit unpassender Bedeutung bekommen hat, denn in deinem Freundeskreis (247 Freunde, 1487 Freundschaftsanfragen) bewegst du dich ja ohnehin nur mit deinem Nickname, wie das ja professionell, ähem, heißt. Oder hat dieses Pseudonym (griechisch kann ich auch, hehe!) auch so eine geheime Bedeutung? Bananenblau, das Fachmagazin für Fragen, die noch nie gestellt wurden, versucht, Klarheit zu verschaffen: Für dich, für zuckerschnecke\_12, für muttisliebling und all die anderen tollen Typen.

## Was bedeuten die beliebtesten Chat-Namen?

### zuckerschnecke\_12

**Bedeutung:** Die Süße oder die etwas Klebrige

**Charakter:** Steht gerne im Mittelpunkt – vor allem im August bei Wespenplage. Idealer Partner: Eierschecke\_14

### Mega-Toller Hecht

**Bedeutung:** Der sich für einen tollen Hecht haltende

**Charakter:** Meist eher so in Richtung Guppi oder Fischstäbchen 😊

**Rivalen:** Steiler Hengst, Scharfer Zahn und Muttisbester

### susi2534341

**Bedeutungen:** Die immerhin 2534341te aus dem Geschlecht der Susis 😊 oder „am 25.3.4341 zu gebärende“, vorab schon probeweise chattende Susi

**Charakter:** Ähnlich dem von Susi000001 bis Susi2534340. Verträgt sich nicht mit Bine 1 - 762226

\_(tfR%\_8!“

**Bedeutungen:** Der mit den kaputten Buchstabentasten  
**Charakter:** Schwach ausgeprägt, aber immer noch besser  
als bei (Acht Leerzeichen) 😐

wuffelchen

**Bedeutung:** Die Kleine, Wuffelige  
**Charakter:** Sanft, harmlos, ähnlich wie Schnurzelchen, Puschelchen und Mäuschen.  
Chattet in der Regel am Computer vom großen Bruder oder großem Freund. Setzt sich  
gerne für liebe, pupi-nette Beiträge im Chat ein.

sträwkcür\_hcafnie

**Bedeutung:** Der von hinten Geschriebene oder die Rückwärtige 😜  
**Charakter:** Raffiniert.

Manhar Aslido

**Bedeutung:** Der den Nickname-Generator aus dem Netz nutzende.  
**Charakter:** Menschen mit automatisch erzeugtem Nicknamen sagt man erstens Fantasie  
nach – und danach auch noch -losigkeit.

habdichganzdollieb

**Bedeutung:** Der sie ganz doll liebhabende oder die ihn ganz doll liebhabende  
**Charakter:** Hat jemanden ganz doll lieb. Aber wen? 😏

B4N4N3NBL4U

**Bedeutung:** Coole Zeitung, die Leetspeak  
kennt, steht ja auch alles im Netz bei Wikipedia –  
und einen Generator gibt's auch unter  
[www.albinoblacksheep.com](http://www.albinoblacksheep.com). Probier's aus!



# Der tolle Fratzenbuch-Bastelbogen

18

Stell dir vor: Du triffst einen Fratzenbuch-Freund auf der Straße – Ihh, so sieht der in echt aus? – und ihr habt beide keinen Laptop dabei! Was tun? Etwa unterhalten, so old-school-mäßig wie früher, mit Mund und Ohr? Aber wie ging das bloß, und ist das nicht wahnsinnig unhygienisch? Banana-Blabla (oder so ähnlich), das Magazin für Menschen in außergewöhnlichen Umständen, steht wie immer mit Rat – und Tat – zur Seite: Für solche Notlagen haben wir die Fratzenbuch-Kommunikationskarten entwickelt. Einfach ausschneiden und bei Bedarf hochhalten – spart lästige, als old-school belachte

## Begrüßung



### Netti, die Nette

Hallo, also ich bin Netti und neu im Chät und will wissen, ob da jemand außer mir auch drin ist, und wollen wir Freunde werden? Magst du auch Justin Bieber?

Gefällt mir · Kommentieren



### Netti, die Nette

Hey, also ich mach was voll Interessantes, ich bin nämlich grad im Schät, und ich tippe und klicke dann, und plötzlich stehen da meine Buchstaben: Voll aufregend!

Gefällt mir · Kommentieren



### Bratt, fett im Chat

sorry, war eben nicht on. \*weiß, ihr mich so misst, aber musste kurz weg, war superwichtig, wie immer bei mir...

Gefällt mir · Kommentieren



### Bratt, fett im Chat

\*eben erlebt, bei rausguck auf straße: laterne, so dasteh, dann hund so komm, bein heb, dann hund weglauf, laterne nass, krass – LOL!!!

Gefällt mir · Kommentieren



### Gerd, the lonely nerd

\*jemand on? Denk manchmal, wenn ich on, alle andern off. Dagegen: Wenn ich off, genau andersrum... Schnüff!

Gefällt mir · Kommentieren



### Gerd, the lonely nerd

\*erleb: Ich so rumsitz, nichts tu, grandios langweil. Zeit so dahinkriech...

\*post ich halt

Gefällt mir · Kommentieren



### Kurt, short im Wort

\*Sry, war kurz afk, W-LAN funzte net, musste kurz rl

Gefällt mir · Kommentieren



### Kurt, short im Wort

\*srch: neue Abk 4 Ch@. Hab was gef&en!

Gefällt mir · Kommentieren

Lippenbewegungen. Und – vorausgesetzt, deine Kamera ist scharf genug, lassen sich die Karten auch beim gemütlichen Skypen ohne Tonübertragung (Das Netz mal wieder!), beim MMS-Versand (Wer macht das eigentlich noch? (Und wer hat das jemals hinbekommen?)) oder beim Bluetoothen einsetzen.

Worüber sprechen wir dann? Keine Angst: Die Karten haben wir für die vier wichtigsten Gesprächssituationen sozialer Netzwerke entwickelt. Und es ist für jeden der vier wichtigsten Teilnehmer-Typen in jedem Chat was dabei: Try it, baby!

## Zustimmung

## Aufhören



### Netti, die Nette

@alle: Hey, supisüß, superlustig und so! Oder wie man in der coolen Schättsprache sagt: ROLF. Ist einer von euch Rolf?

Gefällt mir · Kommentieren



### Netti, die Nette

Hey, neue Freunde, ich muss jetzt raus aus dem Schett, weil ich hab Vati gesagt, ich guck nur bei Wikipedia, wie der Igel lebt – oh Mist, er kommt! Ist zufällig jemand von euch Igel?

Gefällt mir · Kommentieren



### Bratt, fett im Chat

@mich: \*voll so ablach immer über meine irre lustigen posts!

Gefällt mir · Kommentieren



### Bratt, fett im Chat

\*schäm, weil off geh, weil: \*weiß, ihr so krass gerne lest meine lustigen posts, aber leider mal muss, superwichtig mal wieder!

Gefällt mir · Kommentieren



### Gerd, the lonely nerd

@netti: \*freu über dein post, weil genauso denk, jetzt nicht mehr so allein fühl, aber dann merk, dass du wieder off.

Gefällt mir · Kommentieren



### Gerd, the lonely nerd

muss off, bzw. rüber in meine 7 anderen chats. Kommt wer mit?

Gefällt mir · Kommentieren



### Kurt, short im Wort

@Bratt: ROFL, LOL  
@gerd: OMG, so sry!

Gefällt mir · Kommentieren

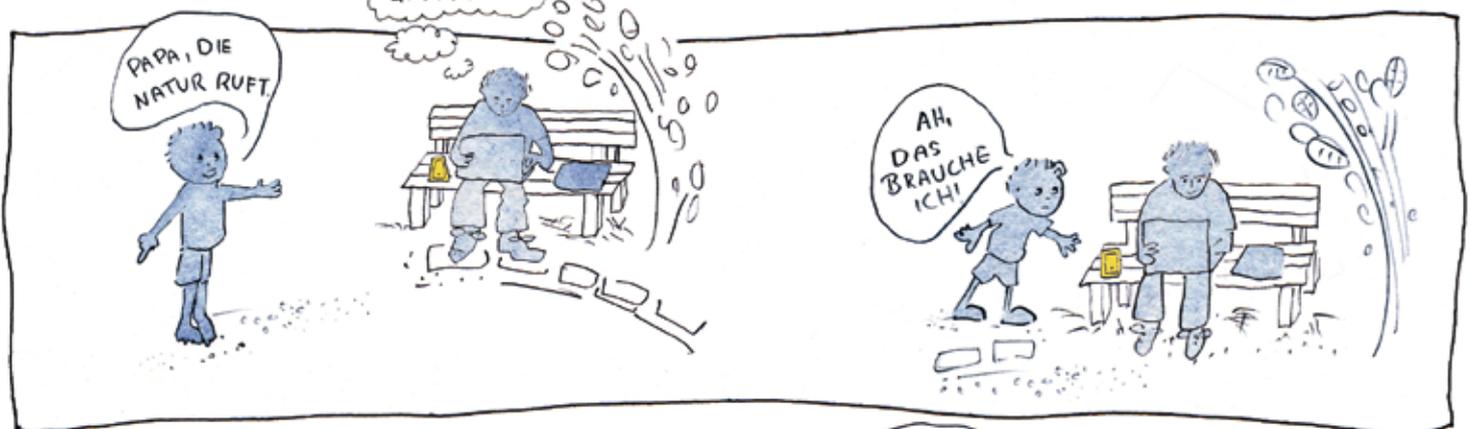


### Kurt, short im Wort

muss off, log-in in WC-LAN! & dann: N8-Ruhe. cu!

Gefällt mir · Kommentieren

# Es war einmal:



Mythenlabor