



## "Hey, jetzt kommen die Hero-Turtles"

### Populäre Kindersendungen im Kindergarten

von Norbert Neuß

Eine Auseinandersetzung mit diesen Figuren findet meistens nur auf negative Weise statt, indem die Turtles als "nervige Eindringlinge" im Kindergarten oder in der Familie wahrgenommen werden, leitet der Moderator diesen Elternabend ein. Eine Erzieherin berichtet: *"Man kann nichts anderes mehr spielen. Die Kinder schnallen sich die Frühstückstaschen auf den Rücken und spielen die Turtles. Ich weiß gar nicht, was das soll."* Auch die Eltern erleben, wie diese Fernsehfiguren in vielfacher Weise für die Kinder von Bedeutung sind. Der sogenannte Medienverbund nutzt den Wunsch der Kinder, ihre Medienhelden um sich zu haben, kommerziell aus, indem die Spiel- und Gebrauchsartikelhersteller sich an den Fernseherfolg dieser Figuren ankoppeln und eine Reihe von Spiel- und Gebrauchswaren wie Zahnputzbecher, Bettwäsche, Zeichenblöcke, T-Shirts, Videofilme, Schuhe und Gardinen mit dem Motiv der Turtles vermarkten. Doch wie sollen Eltern und Erzieherinnen mit dem "Turtle-Fieber" der Kinder umgehen? Der folgende Bericht schildert, wie medienpädagogische Aktivitäten zu einer populären Kindersendung in einer Kindergruppe angeregt wurden und wie diese in die Gestaltung eines medienpädagogischen Elternnachmittages eingebaut wurden.

#### **Spielerische Formen zur Bearbeitung von populären Kindersendungen im Kindergarten**

In einem Vorgespräch berichten die Erzieherinnen, daß die populäre Kindersendung "Turtles" in ihrem Kindergarten gerade aktuell ist. Sie wird von vielen Kindern gesehen und über Spiele und Gespräche in den Kindergarten getragen. Erzieherinnen und Medienpädagoginnen überlegen, welche medienpädagogischen Angebote zu dieser Sendung gemacht werden sollen. Sie planen, eine Sendung gemeinsam anzuschauen und sie anschließend per Filmgespräch und filmbezogenem Rollenspiel zu bearbeiten.

Dieser Kindergarten vertritt ein offenes pädagogisches Konzept. Die Kinder dürfen auch ihre feste Gruppe verlassen, um in den Garten, auf den Flur oder in die Kuschelecke zu gehen oder eben bei einem speziellen Angebot mitzumachen. Diese offene Konzeption soll die Kinder zu Selbständigkeit und Selbsttätigkeit erziehen. Die Wünsche der Kinder werden ernst genommen und bekommen viel Raum. Dieses gestaltbare Umfeld setzt viel Kreativität und Phantasie frei. Für die Realisierung dieses gruppenübergreifenden Angebotes waren somit ideale Bedingungen gegeben. Neben der Auseinandersetzung mit populären Kindersendungen wurden noch andere Angebote, z. B. die Produktion eines Gruselfilms in der Hortgruppe gemacht.

Mit sechs sechsjährigen "Turtles-Fans" wurde zunächst gemeinsam die Turtle-Episode "Die Robotergefahr" angesehen.

[Inhalt dieser Turtle-Episode:](#)

April O' Neill und ihre Freundin Irma kommen nach Hause und stellen erschrocken fest, daß Diebe im Haus sind und sie gerade bestohlen werden. Die dreisten Einbrecher fliehen jedoch nicht, sondern laden weiterhin Aprils Möbel in ihr Auto. April weiß sich nicht zu helfen und ruft mit einem Funkgerät die Turtles zu Hilfe. Diese kommen und lösen den Konflikt, indem sie das Auto der Räuber gemeinsam hochheben. Die



Einbrecher bekommen Angst und hauen ab. *"Na, sag' ich doch, Streitigkeiten sind auch ohne Gewalt beizulegen, Freunde"*, sagt Leonardo zu den anderen. Um dem sich ausweitenden Verbrechen in New York zu begegnen, will die Polizei einen Polizeiroboter Robokop bauen. Der Prototyp Rex 1 besteht bereits. April, bei dem Fernsehsender Kanal 6 als Reporterin tätig, entdeckt Rex 1. Beim Spiel mit seiner Fernbedienung programmiert sie ihn per Zufall als ihren Beschützer. Der Bösewicht Shredder klaut die Pläne des Rex 1 und baut eine ganze Armee dieser Roboter, die ihm helfen soll, die Stadt zu beherrschen. Auf dem Weg, sich eine *"Familienpizza mit Bananensirup"* zu holen, kommen die Turtles durch Shredders Roboter-Armee in große Bedrohung. Die Turtles sind auf einer Brücke eingekesselt. Leonardo fragt sich: *"Was würde wohl Meister Splinter in dieser Situation tun?"* Der erste Schuß eines Roboters geht daneben und schießt ein Loch in die Brücke. Die Turtles tauchen mit ihrem Turtle-Auto in den Fluß und entkommen. Splinter hat eine Idee, wie die Roboter in eine Falle gelockt werden können. Mit Hilfe eines Feuerwerks, das ein Bild der Turtles an den Himmel zaubert, wird Shredder angelockt. Er schickt alle seine Roboter los. Mit Hilfe der Fernbedienung von Rex 1 befehlen die Turtles den Robotern Aerobic. Durch die hektischen Bewegungen explodieren diese. Die Turtles haben gewonnen, und Shredder, der alles auf seinem Bildschirm beobachtet hat, hat verloren. Doch er gibt nicht auf.

### **"Da sind aber Leute drunter ..." - Das Filmgespräch**

Im Anschluß an diese ca. 20minütige Episode wurde der Fernseher ausgeschaltet und mit den Kindern über die Sendung gesprochen. Einstieg in das Gespräch bietet Sonja's Turtle-T-Shirt, das sie extra für diesen besonderen Tag angezogen hat. Die Kinder kennen die Turtles sehr gut, was sich auch daran bemerkbar macht, daß Johann fast den gesamten Liedtext auswendig vorsingen kann.

Jetzt sammeln wir nochmal gemeinsam alle Figuren, die in dieser Episode vorkommen. *"Der Orange ist am besten"* erzählt Johann. Er hat sich aus dem Turtle-Team Leonardo als Lieblings-Turtle ausgewählt und durchlebt mit ihm die unterschiedlichsten Abenteuer. Neben ihren Lieblings-Turtles nehmen die Kinder vor allem den Roboter, Shredder und Meister Splinter wahr. April O' Neill und Irma sind fast vergessen. Robert antwortet auf die Frage, wer denn der Meister Splinter sei: *"Der ist der Chef. Der hilft denen, wenn die Turtles eingefangen sind, und übt mit den Turtles Karate."* In der Nacherzählung der Geschichte steht für die Kinder der Kampf der Turtles im Vordergrund. Klar ist auch, daß die Turtles gut sind und Shredder böse ist. Auf die Frage, warum denn die Turtles so gut sind, kommt die Antwort: *"Weil das Schildkröten sind, und weil die so stark sind."*

"Könnte das sein, daß die Turtles auch hier mal herkommen?", fragt der Medienpädagoge. Er möchte damit herausbekommen, ob die Kinder zwischen Realität und Film unterscheiden können. *"Ja, das könnte mal kommen"*, erzählt Nils. Tom fände es besser, *"wenn die hier irgendwo wohnen würden; - im Kanal. Dann würden wir den Kanaldeckel hochheben und reinkriechen."* *"Was würdet ihr dann machen, wenn*

die hier im Kanal wohnen würden?", fragt der Medienpädagoge gespannt. Darauf antworten die Kinder: "Sie besuchen" und "mit ihnen spielen." Wie sich jedoch im Verlauf des Gespräches herausstellt, verändert sich die Sichtweise der Kinder im Hinblick darauf, ob es die Turtles gibt oder nicht. Nils unterscheidet die Trickfilm-Turtles und die Spielfilm-Turtles. Die Spielfilm-Turtles gibt es nicht echt, denn "da sind aber Leute drunter, unter den Kostümen und Masken." Der Medienpädagoge ist verunsichert, was die Kinder glauben und fragt am Ende des Gespräches noch einmal nach ihrer "Echtheit". Robert erklärt: "Die gibt es nicht", und Tom ergänzt bedauernd: "Schade, daß es die nicht gibt." Nils erzählt, daß es die "in echt zum Spielen gibt", und sie deshalb existieren und real sind. "Der Tom kauft sich heute einen", weiß Sonja zu berichten. Der erzählt daraufhin sehr stolz: "Ich habe schon zwei. Mein Bruder hat mir die anderen alle geschenkt." Bis ins Detail erklären die Kinder, wie man die Spielzeug-Turtles aufklappt und wie sie sich verwandeln. Sie erzählen weiterhin, daß die Turtles am liebsten Pizza essen und daß sie selbst auch gerne Pizza essen. Und noch etwas haben die Kinder mit ihnen gemeinsam. Sie verstehen die verschlüsselte Sprache der Turtles, mit deren Hilfe sich diese verständigen. In der geschilderten Episode beraten sie sich, wie sie die Einbrecher vertreiben wollen: "Wollen wir ihnen den Marsch blasen oder lieber Lambada tanzen." Die Kinder wissen, wofür die Turtles diese Synonyme benutzen. Der Medienpädagoge fragt danach, ob denn die Turtles gerne tanzen. "Nee, die tanzen nicht gern, das meinen die mit Karate", erklärt der Turtles-Experte Robert.

Im Text der Serie kommen viele Worte vor, die nicht kindgerecht sind. Der Medienpädagoge fragt die Kinder, was ein "Prototyp" ist. Nils antwortet: "Ein Prototyp ist irgend so ein Rocktyp." Auch andere Begriffe, wie "galaktisch" und "Dimension" raten die Kindern nur und können sie nicht in die Filmhandlung einordnen. Die vielen Fremdwörter in dieser Serien stellen eine deutliche Überforderung für die Kinder dar, weil sie nicht an ihren aktiven Sprachschatz anknüpfen. Am Ende des Gespräches verabreden sich Johann und Tom für den Nachmittag zum Spiel mit den Turtles-Figuren.

### **"Können wir jetzt nochmal spielen?" - Turtles-Rollenspiele**

Kinder, Erzieherinnen und Medienpädagoginnen sitzen in der Turnhalle auf zwei blauen Matten und überlegen gemeinsam, welche Figuren in dem Rollenspiel vorkommen sollen. "Natürlich die vier Turtles und der Shredder!", erklärt Tom.

Außerdem entscheiden sich die Kinder dafür, auch noch den Roboter, der ja in der gezeigten Episode eine wichtige Rolle spielt, nachzubauen. An drei Vormittagen basteln die Kinder gemeinsam mit den Erzieherinnen die Kostüme für das Rollenspiel. Die Turtles bekommen einen Schildkrötenpanzer aus Pappe, ihre jeweilige Ausrüstung und die Augen- und Armbinden in der entsprechenden Farbe. Als Roboterverkleidung dient ein blau angemalter Karton. Der Shredder wurde mit einem schwarzen Kopf- und Mundtuch ausgestattet.

Die Turnhalle des Kindergartens ist als Spielraum umgestaltet. Es gibt eine Brücke, an deren Seiten sich Wasser befindet (Turnbank und Matten). Mit Hilfe von vier Turnmatten bauen sich die Kinder die Höhle der Turtles. Als Ausgang der Kanalisation benutzen sie eine Kletterröhre. Roboter und Shredder bekommen auch jeder einen Ort, an den sie sich zurückziehen können. Jetzt ist alles vorbereitet, und die Kinder freuen sich riesig auf das Rollenspiel. Damit kein Streit darüber entsteht, wer

welche Figur spielen darf, werden beim ersten Spiel die Rollen verlost. Gespannt ziehen die Kinder Zettel, auf denen die Figuren abgebildet sind. Sofort geht es ans Verkleiden, auch wenn nicht alle mit ihrer Figur einverstanden sind. So meint Tom enttäuscht: *"Ich will nicht den Scheiß-Schrottfresser spielen!"* Während sich die Kinder, die die Turtles spielen, die Schildkrötenpanzer auf den Rücken schnallen und die farbigen Binden anlegen, macht es Tom nur wenig Spaß, sich in die Rolle des Shredders zu verwandeln. Sie ist ihm so zuwider, daß ihm die Tränen in den Augen stehen. Die Erzieherin tröstet: *"Wir spielen ja gleich nochmal."*

Nach dem ersten Spiel werden die Rollen neu verteilt. Danach gefragt, ob jemand den Shredder und den Roboter spielen möchte, finden sich nach anfänglichem Zögern Sonja und Robert.

Tom ist begeistert, weil er nun endlich auch einen Turtle spielen darf. Wie im ersten Spiel wird viel gekämpft und gerangelt. Während die Turtles in ihrer Höhle sitzen, verbünden sich Shredder und der Roboter und denken sich gemeinsam einen pfiffigen Plan aus. Noch bevor die Turtles ihre Höhle durch die Kanalisation verlassen, versperrt der Roboter den Ausgang, indem er sich davor setzt und der Shredder ihn festhält.

Die Turtles versuchen zunächst den Roboter weg zu schieben, doch dieser Plan gelingt nicht. Als sie dies bemerken, benutzen sie einen Seitenausgang. Dann kämpfen die Turtles gemeinsam gegen die Verbündeten. Obwohl es manchmal etwas gefährlich aussieht, wie die Kinder miteinander toben, bleibt das Spiel doch immer auf der So-Tun-Als-Ob-Ebene, also in einer spielinternen Realität, in der alles möglich ist.

Im Anschluß an die beiden Rollenspiele unterhalten sich die Medienpädagoginnen und die Kinder über das Spiel. Auf die Frage, wie ihnen das Spiel gefallen hat, sind sich die Kinder einig, daß es *"toll und gut"* war.

Auch hier steht der Kampf im Vordergrund. *"Am besten war, daß wir überhaupt kämpfen konnten"*, sagt Johann. Damit bringt er sein Bedürfnis nach Kämpfen und Rumtoben zum Ausdruck, das normalerweise im Kindergarten eher untersagt wird. Auch die Medienpädagoginnen und Erzieherinnen haben fast nur Kampf und Gerangel zwischen den Turtles und ihren Gegnern wahrgenommen. Als sie den Kindern diesen Eindruck schildern, widersprechen sie energisch. Johann betont: *"Die haben ja nicht nur gekämpft, sondern auch Pläne gemacht."* Sonja berichtet stolz, auch sie als Shredder habe gute Pläne gemacht und wendet sich dabei an Robert. Johann versichert, die Turtles haben die besseren Pläne und *"gewinnen immer"*. Darin sind sich alle Kinder einig. Die Medienpädagoginnen und Erzieherinnen müssen ihre Sichtweise revidieren, denn die Kinder haben wirklich sehr lange in ihren "Höhlen" gesessen und miteinander getuschelt.

Dies habe die Erwachsenen jedoch fälschlicherweise nicht als Spiel, sondern als Spielpause wahrgenommen. Das Gespräch endet mit der Frage: *"Können wir jetzt nochmal spielen?"*

## Zusammenfassung

Dieses Beispiel gibt einen Einblick, wie mediale Stoffe im Kindergarten aufbereitet werden können. Ziele dieser medienerzieherischen Arbeit mit Kindern ist es, eine

aktive und offensive Ver- und Bearbeitung von Kindersendungen anzuregen, bei der die Kinder u. a. auch erleben, daß mediale Inhalte "verformt" werden können. Außerdem wird den Kindern ihre Identifikation gespiegelt: *"Na Tom, warum warst du so traurig, als Du den Shredder spielen solltest?"* Den Kindern wird so die Möglichkeit gegeben, über ihre Identifikation mit den Medienfiguren nachzudenken. Tom erkennt, daß es für ihn von hoher Bedeutung ist, ein "guter Turtle" und nicht ein "Bösewicht" zu sein. Für die Kinder ist es neu, daß ihre Medienerfahrungen als ein Teil ihrer Lebenswelt akzeptiert werden. Daneben lernen sie, daß man das Fernsehen gezielt und bewußt einsetzen kann. D. h. sich gemeinsam eine Sendung anzusehen, den Fernseher auszuschalten und über die unterschiedlichen Sicht- und Erlebnisweisen des Films oder unterschiedlicher Figuren zu sprechen. Die beteiligten Erzieherinnen und Medienpädagoginnen lernen, sich intensiv mit einer Kindersendung auseinanderzusetzen und deren Bedeutung für die Kinder zu erkennen. Vielleicht nehmen sie medienbezogene Spiele und Gespräche im zukünftigen Gruppengeschehen gelassener wahr und interpretieren sie sorgfältiger als bisher.

## **"Es ist der letzte Schrott" - Die Turtles auf einem Elternnachmittag**

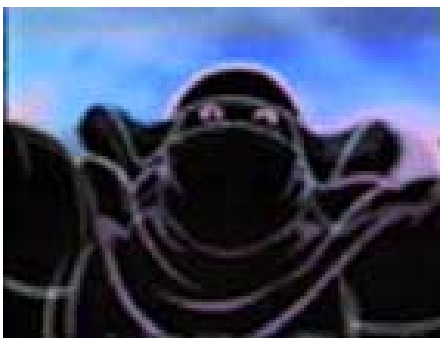
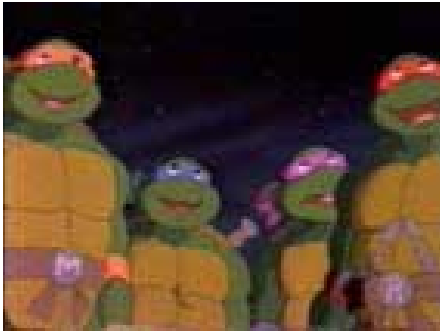
### **Wer sind eigentlich die Turtles?**

Zunächst fragt der Moderator die Eltern: *"Wissen Sie, wieviele Turtles es gibt und wie sie heißen, wo sie wohnen, was sie am liebsten essen? Und wie heißt der Bösewicht? Und da ist ja noch so eine komische Ratte, welche Bedeutung hat die? Wer sind Rockstеды und Bebop? Wer sind eigentlich die Turtles? Um genau zu sein, müßte man wohl fragen, wer sind die 'Teenage Mutant Hero Turtles'?"*

Auf die Frage, welche Kinder denn die Turtles kennen und anschauen, melden sich fast alle Eltern. Forschungsergebnisse bestätigen zudem, daß achtzig bis neunzig Prozent der Eltern nichts dagegen haben, wenn ihre Kinder Cartoons ansehen (vgl. Schorb 1992, S. 132). Auf die Frage, welche der anwesenden Eltern über die Turtles Bescheid wissen, melden sich jedoch lediglich drei der 19 Elternteile. Aus dieser Diskrepanz heraus läßt sich auch das Ziel des Elternabends ableiten. Eltern sollen Kenntnisse über beliebte Kindersendungen vermittelt bekommen (Hauptfiguren, Nebenfiguren, Erzählweise usw.), für die Bedeutung der Medienhelden sensibilisiert werden und über Handlungsmöglichkeiten im Umgang mit den Kindern nachdenken.

Deshalb referiert der Moderator einige Informationen zu den Turtles und den Action-Cartoons. Erste Informationen erhält der Liedtext zu Beginn der Turtles-Serie. Der Moderator spielt den Beginn der Turtles-Serie ein und bittet die Eltern, auf den Text zu achten.

*"Hey, jetzt kommen die Hero-Turtles, superstarke Hero-Turtles, jeder kennt die Hero-Turtles, immer auf der Lauer. Sie sind echt ein ultraheißes Team, na logo, wenn sie gegen Angst und Schrecken ziehn', ist doch Ehrensache, und sieht's für dich mal finster aus, die Turtle-Jungs hol'n dich da raus. Jeder kennt die Hero-Turtles, superstarke Hero-Turtles, Rafael kommt cool, Michelangelo geht ran, Da fliegt Dir doch das Blech weg, Leonardo kämpft nach Donatellos Plan, - auf die schnelle immer helle. Und wirds auch manchmal knapp, die Turtle-Jungs machen niemals schlapp. Hey, jetzt kommen die Hero-Turtles, jeder kennt die Hero-Turtles, megastarke Hero-Turtles, immer auf der Lauer und immer etwas schlauer."*



Um zu verstehen, warum die Kinder auf die Turtles "abfahren", muß man sich sowohl mit dem Inhalt des Films als auch mit den Kindern beschäftigen. Die Übersetzung des englischen Namens und der Titelsong verraten eine ganze Menge über die Turtles: Es sind vier jugendliche, heldenhafte, männliche Schildkröten, die durch ein "Mutationsgel" vermenschlicht wurden. Sie leben in der Kanalisation von New York, essen am liebsten Pizza und stehen in freundschaftlicher Beziehung zu der Fernsehreporterin April O' Neill, die sie anlässlich eines Müllskandals kennengelernt haben. Das Heldenteam der Turtles unterscheidet sich von anderen Heldenfiguren durch ihr Auftreten als Gruppe. Sie ergänzen sich durch ihre unterschiedlichen Charaktere: "... *Rafael kommt cool, Michelangelo geht ran, Leonardo kämpft nach Donatellos Plan ...*".

Verdeutlicht werden diese Charaktere zum einen durch die verschiedenfarbigen Augen-, Arm- und Beinbinden der Schildkröten und zum anderen durch ihre unterschiedliche Ausrüstung. Die Kinder nehmen diese feinen charakterlichen Unterschiede sehr genau wahr. Mit Hilfe ihrer Stärke und ihrer Gewitztheit kämpfen die Turtles gemeinsam gegen Angst und Schrecken. Sie stellen sich als "gute Macht" dar, die auch "Dich" beschützen, wenn es mal "finster aussieht".

Gewißheit besteht vor allem darin, daß die Turtles immer gewinnen, auch "Dich" da rausholen und nie-

mals "schlappmachen". Für den Fall, daß es wirklich mal knapp wird, gibt es noch die menschenähnliche Ratte Meister Splinter. Hinter ihr verbirgt sich der Japaner Hamato Yoshi, der ebenfalls durch das Mutationsgel verwandelt wurde. Er verkörpert so etwas wie eine weise Vaterfigur für die Turtles-Jungs, zumal er auch die Turtles mit den Namen seiner Lieblingsmaler getauft hat. Meister Splinter taucht jedesmal dann auf und hilft, wenn es knapp wird. Indem Meister Splinter die letzte Hilfe verkörpert, bietet er den Kindern emotionale Sicherheit. Für die Kinder ist der ritualisierte Ablauf der Sendungen sehr wichtig.

Egal, wie groß die Gefahr für die Turtles auch sein mag, es besteht die Gewißheit, ihnen wird nichts passieren. Das Böse wird von Shredder und seinen dümmlichen Gehilfen Bebop und Rocksteady sowie dem körperlosen Gehirn namens Krang verkörpert.

### Ergebnisse der medienpädagogischen Forschung zu Action-Cartoons

Anschließend faßt der Moderator einige Ergebnisse der unterschiedlichen Untersuchungen zu Action-Cartoons zusammen. Drei Fragen sind hier besonders interessant:

- Welche Art von Geschichten erzählen die Serien?
- Welche Figuren sind die Handlungsträger?
- Was finden die Kinder an den Cartoons so faszinierend?

Kindergartenkinder nutzen und kennen eine breite Palette von Action-Cartoons. Im Gegensatz dazu werden sorgfältig produzierte Kindersendungen eher abgelehnt. Ältere Kindergartenkinder und Grundschulkindern erwiesen sich als kompetente Fernsehnutzerinnen. Entgegen dem Klischee vom wahllosen Sehen, zeigten sich sowohl ihre Kenntnisse über die Programme und deren Anbieter, als auch ihre bewusste Programmauswahl (vgl. Paus-Haase 1991, S. 674). Spannung, Phantasie, Spaß und Nervenkitzel sind für Jungen und Mädchen gleichermaßen die entscheidenden Auswahlkriterien. *"In den Serien werden auch immer spannungsabbauende Elemente wie humorvolle, witzige Dialoge oder Slapstick-Einlagen in hoher Zahl eingesetzt, zumeist direkt nach Momenten großer Spannung"* (Paus-Haase 1991, S. 678). Auf diese Weise sei die Spannung für Kinder immer auszuhalten, so die Forscherin. Distanz bieten auch die Schauplätze der Cartoons. Sie sind häufig von der Alltagswelt der Kinder weit entfernt und laden dazu ein, der Wirklichkeit zu entfliehen (vgl. Paus-Haase 1991, S. 679). So wohnen die Turtles in der New Yorker Kanalisation, also an einem Ort, der für die Kinder gleich in zweifacher Weise fremd ist.

Der Handlungsablauf der Action-Cartoons ist immer gleich. Zunächst herrscht Harmonie, dann taucht ein Problem auf, das häufig von "dem Bösen" verursacht wird. Die Helden treten auf, um diese Schwierigkeit zu lösen. Dabei passieren allerlei unerwartete Dinge, wobei am Ende immer die Problemlösung und das glückliche Ende stehen (vgl. Rogge 1992 b, S. 128). Damit diese einfache Handlung mehr Dynamik bekommt, werden in Action-Cartoons häufig zwei inhaltlich schwach verbundene Handlungsstränge miteinander verknüpft (Paus-Haase 1991, S. 677). Diese 'währenddessen-Dramaturgie' ist bei den Turtles eindeutig erkennbar. Der erste Handlungsstrang besteht aus den Erlebnissen der Turtles, der zweite aus denen der Reporterin April O' Neill. Beide Handlungsstränge werden durch schnelle Schnitte und Geräuscheffekte miteinander verbunden, was eine Gleichzeitigkeit des Geschehens vermittelt. Typisch für die Action-Cartoons ist auch die ständige Interpretation und Kommentierung der Handlungen durch die Serienfiguren. Es läßt sich nicht pauschal klären, ob dies den Kindern eher als Rezeptionshilfe dient, oder die "innere Verbalisierung" (vgl. Sturm 1984, S. 61 f.), also eigene Gedanken zur Geschichte verhindert.

Jüngeren Kindern ist das ritualisierte Happy-End der Sendung besonders wichtig. In dem Titelsong der Turtles wird diese Gewißheit durch die Zeile *"Und wird's auch manchmal knapp, die Turtles-Jungs machen niemals schlapp"* angekündigt. Dieses und weitere Kennzeichen der Action-Cartoons lassen sich mit denen von Märchenfiguren und -strukturen vergleichen. So gleicht der einführende Titelsong oder der gelesene Off-Text dem im Märchen vorkommenden "Es war einmal..."-Ritual, indem zunächst Hauptpersonen und deren Vorgeschichte vorgestellt werden. Die Vorgeschichte der Turtles wird parallel zum Titelsong abgespielt und ähnelt in seiner Form einem Videoclip. Auch am Ende jeder Episode wird das traditionelle "und wenn sie nicht gestorben sind ..." durch den Serienepilog abgeschlossen (siehe Ende dieses Textes). Bereits genannt wurden Größe, Stärke, Weisheit und Unbesiegbarkeit der Helden. *"Die Eindimensionalität der Helden und ihrer Widersacher, ihre stereotype,*

*polare Charakterzeichnung (...) und ihr einheitliches widerspruchsfreies Rollenhandeln gewährleisten einen hohen Wiedererkennungswert für den jungen Rezipienten*" (Paus-Haase 1991, S. 676). Paus-Haase mißt aber auch den Bösewichten und Schurken in den Cartoons eine wichtige Aufgabe zu. Sie bieten sich als erlaubte Projektion für "böse Gefühle" an und ermöglichen es, Zorn, Wut, Haß und Rachegefühle ohne Reue auszuleben.

Welche Zeichentrickserien und -figuren die Kinder mögen oder ablehnen, hängt nach Schorb und Theunert (1993, S. 338 ff.) vor allem von drei Faktoren ab: Vom Inhalt und der Machart der Sendung, von den Charakteren der Medienfiguren und vom Alter und Geschlecht der Kinder. Im Zusammenhang mit dem kindlichen Thema des "Großwerdens" wird mit Hilfe medialer Themen auch die Frage nach der eigenen Geschlechtsrolle und die damit verbundene Ausformung der eigenen Identität bedeutsam. Wenn sich die Kinder *"die Frühstückstaschen auf den Rücken schnallen"*, haben sie sich mit den Turtles identifiziert. Kinder bewundern an Medienhelden Verhaltensweisen oder Charaktereigenschaften, die sie bei sich möglicherweise vermischen und suchen. Eines dieser entwicklungsbedingten Themen für Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter ist es "Groß zu werden". Diesen Wunsch bearbeiten Kinder unter anderem, indem sie den Charakterzug der "Größe" in das eigene "Ich" aufnehmen und mit Hilfe von Märchen- oder Medienfiguren ausleben. Daneben spielt vor allem die Sehnsucht nach "gesicherten Verhältnissen" eine große Rolle. Kinder bearbeiten ihre Ängste, die z. B. darin bestehen, allein gelassen zu werden oder "ausgeliefert" zu sein, indem sie Sicherheit und Klarheit (gut - böse) in "Fernsehmärchen" suchen. Dies geschieht immer auf unterschiedliche und individuelle Weise. Mittlerweile herrscht in der medienpädagogischen Forschung darüber weitgehend Einigkeit, daß Kinder phantastische Märchen und Monster brauchen und dieses Bedürfnis auch durch Fernsehmärchen und -cartoons erfüllt wird (vgl. Bettelheim 1983). Sie benutzen Mediensymbole, Medieninhalte und Medienfiguren zur Bewältigung von Alltags- und Lebensproblemen und drücken über ihre medienbezogenen Spiele und Gespräche soziale Beziehungen aus.

### **Diskussion mit den Eltern**

Die Ergebnisse der medienbezogenen Arbeit zum Thema Turtles wurden als Grundlage für die Gestaltung des Elternnachmittages genutzt. Dazu diente ein kurzer Videozuschnitt, der aus dem Beginn des Turtles-Films, dem Filmgespräch und Ausschnitte aus dem Rollenspiel zeigt.

Nach dem Anschauen des Videos kritisiert eine Mutter generell, diese Serie im Kindergarten medienpädagogisch aufzugreifen: *"Ich bin also wahnsinnig sauer. Daß Sie solch einen Film ausgesucht haben. Ich bin wirklich sprachlos. Es ist der letzte Schrott. Wenn ich mir diese Sprache anhöre, es ist nur Häme, Schadenfreude, Gewalt, und mit der Angst wird operiert."* Daraufhin erklärt ihr der Medienpädagoge, warum er es für wichtig hält, sich konstruktiv mit den Medienfiguren auseinanderzusetzen. Sie entgegnete: *"Wenn wir unsere Kinder immer nur fragen, was Ihnen gefällt, dann können wir sie nur noch den Kindergarten besuchen lassen, wenn den ganzen Tag die Glotze läuft oder Gewaltfilme laufen. Was haben wir denn im Kindergarten für Erziehungsziele, wenn wir davon ausgehen, daß die das duft, stark und toll finden."* Es wird die Schwierigkeit dieser Mutter deutlich, sich auf eine konstruktive Auseinandersetzung einzulassen. Sie ist nicht bereit, die Gefühle und Vorlieben der Kinder zu akzeptieren oder zumindest einmal anzuhören, sondern sie urteilt mit den



Worten: *"Es ist der letzte Schrott."* Auch wenn es schwerfällt, es ist aufschlußreicher, sich zunächst von der Bewertung der Serie frei zu machen. Auch wenn man die Turtles scheußlich findet, was jedem zusteht, trifft eine offene, negative Bewertung häufig auch die rezeptionsbezogenen Gefühle. Dazu ein Beispiel: Nach einem Kinobesuch unterhalten sich Herr und Frau Pütz über den Hauptdarsteller des Kinofilms. Während Herr Pütz völlig begeistert und euphorisch ist, äußert Frau Pütz folgendes: *"Der Hauptdarsteller hat nicht nur schlecht gespielt, sondern ist auch ein völlig egoistischer, gefühlloser und frauenfeindlicher Typ. Wie kannst Du diesen Fiesling nur gut finden?"* Herr Pütz erkennt nun, daß er sich mit dem Hauptdarsteller identifiziert hat, also etwas von ihm "in sich" hat, was er kennt oder sich wünscht. Die Bewertung beinhaltet also nicht nur eine sachliche Kritik am Hauptdarsteller, sondern trifft seine Persönlichkeit. Die Folge ist das Herstellen von Distanz ("Der erzähle ich nichts mehr") oder Unehrllichkeit ("Du hast ja recht"). Kinder kennen diese Bewertungen von Erwachsenen nur zu gut und reagieren darauf äußerst sensibel.

Auch die meisten der anwesenden Eltern hüllen sich auf das Statement der Mutter hin eher in Schweigen. Diese massive normative Bewertung versperrt ein offenes Gespräch. Auch ihnen wurde von dieser Mutter das Gefühl vermittelt, ihren Kindern "Schrott" zu zeigen, also etwas falsch zu machen. Der Moderator weist daraufhin, daß die Fernsehgewohnheiten und -vorlieben der Kinder bekannt seien und es nur wenig nützt, so zu tun, als ob die Kinder nur wertvolle pädagogische Sendungen gucken, sofern es die überhaupt gibt. Auch die Vorstellung von einem "fernsehfremien Paradies" ist unrealistisch und für eine konstruktive Medienerziehung hinderlich. Außerdem irrt sich die Mutter mit der Einschätzung, bei den Turtles handele es sich um einen Gewaltfilm. *"Wer Cartoons als vordergründig abtut, vergibt die Chance, über die Vorlieben von Kindern für bestimmte Genres und Helden in ein Gespräch über ihre äußere Realität, zugleich aber auch ihre innere Wirklichkeit, ihre Träume, ihre Sehnsüchte, ihren Hang zu Magie und Mythos zu kommen"* (Rogge 1992 b, S. 125 f.).

Für diese Mutter ist es scheinbar klar, welche Erziehungsziele im Kindergarten und in der Familie zu gelten haben. Doch unterschiedliche gesellschaftliche Entwicklungen (z. B. Veränderungen in den Familienstrukturen) haben zu Verunsicherungen dieser wertorientierten Erziehung geführt. Vor allem Pädagoginnen haben häufig ein äußerst festes und wertkonservatives Weltbild, welches sich an den bürgerlichen Normen ausrichtet. Dazu gehört unter anderem auch die Verehrung des Mediums Buch. Diese Position verkennt die Bedeutung der Neuen Medien und scheut eine Auseinandersetzung mit diesen. Daß nun sogar eine Sendung wie die Turtles im Kindergarten thematisiert wird, ist somit aus dieser Sicht eine Katastrophe.

Die Kindergartenpädagogik, die sich an der realen Erfahrungswelt der Kinder orientiert, kommt jedoch an Medienerfahrungen nicht vorbei. *"Ausdrucksstarke, das heißt intensive und extensive Medienspiele sprechen deshalb eher für einen Kindergarten und für das pädagogische Konzept von Erzieherinnen"* (Barthelmes u. a. 1991 a, S. 102 f.). Diese sollen dafür gewonnen werden, die Medien als einen Bestandteil der Alltagswelt der Kinder zu sehen, um dadurch zu positiven, unterstützenden Erziehungs- und Unterrichtsmaßnahmen zu gelangen. Daß das Projekt zu diesem Ziel etwas beigetragen hat, zeigt folgendes Resümee einer Erzieherin: *"Für mich hat sich in der Einstellung zur Arbeit mit Medien auch einiges verändert. Bei mir war das vorher auch so, daß ich gesagt habe, Fernsehen im Kindergarten, das ist ja was ganz Furchtbares. Das will ich auf gar keinen Fall. Mittlerweile denke ich, daß ist einfach*

*ein Medium, mit dem wir leben müssen, mit dem die Kinder leben und womit wir täglich konfrontiert werden. Ich denke, es ist einfach auch eine Möglichkeit, den Umgang damit zu lernen, für die Kinder und auch für die Eltern."*

Zurück zum Elternnachmittag: Trotz des schwierigen Gesprächseinstiegs, kommt die Gruppe auf die Identifikation der Kinder mit den Medienhelden zu sprechen. Die "einfachen Strickmuster" der Action-Cartoons lösen bei den Eltern vorwiegend Irritationen aus. Eine Vater formuliert seine Bedenken folgendermaßen: *"Diese ewige Schwarz-Weiß-Malerei. Diese Filme vermitteln den Kindern ein einfaches Gut-Böse-Muster, doch unsere Welt hat auch ganz viele Grautöne."* Vermutlich ist es auch bei den Kindern das gleiche naive Bedürfnis nach einfachen, klaren und phantasievollen Geschichten, wie es auch Erwachsene in Filmen suchen. So weisen z. B. die Erfolgsserien "Dallas" oder "Denver-Clan" ebenfalls diese Gut-Böse-Struktur auf. Selbst die deutsche Heimat-Schnulze und der amerikanische Hollywood-Schinken haben viel von den Strukturelementen der Kindersendungen. Auch die Erwachsenen hoffen und bangen auf das Happy-End und den Sieg des Guten. Um den Kindern gerecht zu werden, müssen wir, die Erwachsenen, unsere Wünsche, Sehnsüchte und Gefühle, die uns bei unseren Lieblingsfilmen begleiten, wahrnehmen.

Der beste Weg zum Verständnis der Kinder ist es, den eigenen Helden und Idolen auf die Spur zu kommen. Der Moderator fordert die Eltern auf, sich an ihre Kindheit zu erinnern: *"Wen haben Sie vergöttert? Welche Eigenschaften hatte diese Figur und was bedeutete Sie Ihnen? Wie haben Ihre Eltern darauf reagiert? Wie würden Sie reagieren, wenn sich ihre Kinder mit dieser Figur identifizieren würden?"*

### **Wie sollte man mit den Medienerfahrungen der Kinder umgehen?**

Kinder tragen auf vielfältige Art und Weise ihre Medienerfahrungen nach außen und in den Kindergarten. Zum einen bringen sie ihre Spielfiguren direkt mit in die Gruppe, zum anderen besprechen und spielen sie ihre Medienerlebnisse mit anderen Kindern. Erzieherinnen können immer wieder beobachten, wie Gespräche über Fernsehsendungen oder Medienfiguren zur Behauptung des Status' von Kindern in der Gruppe benutzt werden. Jedoch ist es fragwürdig, einen Rückschluß von den geäußerten Medienerfahrungen im Kindergarten auf den familiären Medienkonsum ziehen zu wollen. *"Kinder, die im Kindergarten deutlich und wiederholt Medienerfahrungen zum Ausdruck bringen, sind nicht unbedingt 'Vielseher' und Kinder, die in Bezug auf Medienerfahrungen im Kindergarten unauffällig sind, können 'Vielseher' sein"* (Bartelmes 1991 b, S. 261).

Am Ende des Elternabends steht die Frage im Raum, wie mit den Medienerfahrungen der Kinder im Kindergarten umgegangen werden kann. Zwei denkbare, aber auch konträre Positionen wurden bereits angesprochen. Das Handeln der Mutter lehnt eher an den traditionellen bewahrpädagogischen Intentionen an. Diese Form der "Medienerziehung" ist erfolgreich, wenn es den Erwachsenen gelingt, die Kinder vor den vermeintlich negativen Einflüssen der Medien abzuschotten. Diese Form des Umgangs beschränkt sich also darauf zu verhindern, daß Kinder ihre Medienfiguren von zu Hause mit in den Kindergarten bringen oder medienbezogene Tobereien ausgespielt werden. Hat ein Kind doch eine Medienfigur mitgebracht oder spielt gerade eine Turtles-Szene nach, wird dieses Verhalten mißbilligt. "Verbieten" und "Mißbilligen" sind Reaktionsformen, die weder das Bedürfnis nach spielerischer Verarbeitung ernst nehmen, noch die Möglichkeit bieten, offen und interessiert mit den

Kindern über ihre Spiele zu sprechen. Diese Art der Medienerziehung gleicht in der heutigen "mediendurchsetzten" Zeit, einem Kampf gegen Windmühlenflügel.

Andere Erzieherinnen reagieren resigniert auf die medienbezogenen Spiele und Gespräche und versuchen, diese zu ignorieren. Der Grund hierfür liegt meistens weniger in einem laissser-faire betonten Erziehungsstil als vielmehr in der Unsicherheit, wie diesen Medienerfahrungen der Kinder konstruktiv begegnet werden kann (vgl. Aufenanger 1991 a, S. 201 ff.). Das Ignorieren blendet somit bewußt einen wichtigen Erfahrungsraum der Kinder aus und lehnt eine Beschäftigung mit den handlungsleitenden Themen der Kinder ab.

Der hier vorgestellte Ansatz geht davon aus, daß in der kindlichen Entwicklung auch die Medien eine immer bedeutendere Rolle spielen. Dabei werden die Kinder als aktive und gestaltende Wesen "entdeckt", die mit Hilfe auch medialer Angebote ihre eigenen inneren, entwicklungsbedingten Themen bearbeiten. Die kindlichen Vorlieben sind somit Zeichen für die psychische Entwicklungsstufe, auf der sich das Kind gerade befindet. Der erste Schritt zu einem pädagogischen Handeln muß also sein, herauszufinden, welche Rolle die Medien und ihre Figuren für die Kinder spielen. Dieses medienpädagogische Handeln fördert eine aktive Auseinandersetzung mit den aktuellen Themen und Figuren. Den Kindern wird ein spielerischer Freiraum angeboten, den sie für die Auf- und Bearbeitung ihrer Medienerfahrungen nutzen können. *"Nicht um Verbote oder Miesmachen geht es, sondern darum, die in den Fernsehthemen und -zeichen gebundenen Gefühle in unmittelbare Formen der Weltaneignung zu überführen"* (Rogge 1992 b, S. 128). Der Kindergarten ist der ideale Ort, für eine spielerische Bearbeitung und Begleitung der kindlichen Medienerfahrungen. Es muß allerdings eingeschränkt werden, daß dies hohe Anforderungen an die Flexibilität des Kindergartens und speziell an die jeweilige Erzieherin stellt. Häufig fühlen sich diese mit den ohnehin schon großen Gruppen überlastet. Es wurde von den Erzieherinnen als hilfreich empfunden, daß diese Projekt in Zusammenarbeit mit einer Medienpädagogin durchgeführt werden konnte.

Insgesamt geht es nicht darum, die Cartoons pädagogisch zu rechtfertigen oder gar zu würdigen, sondern deren Faszination bei den Kindern etwas besser verstehen zu lernen.

### **"Und wenn sie nicht gestorben sind, ..." - Liedtext am Ende der Serien**

*"Wir sind da, die Hero Tutles, ja, die haun rein, denn wir sind absolut gut. Wir zeigen euch wo's langgeht, wo wir sind, ist was los, in New York City sind die Turtles riesengroß. Wir sind da, die Hero Turtles, schnallt euch an, wir gehn tierisch ran und sind da, die Teenage Turtles, ab jetzt die Nummer eins, denn wir sind absolut gut, sind absolut gut."*