

Sophie Lang

---

# Film- und Serienfiguren als Gefährten der Kindheit?

Digitalisierung und Fernseherlebnisse  
aus akteursbezogener Sicht -  
eine interviewgestützte Analyse  
von Kinderzeichnungen



*Diplomica Verlag*

**Lang, Sophie: Film- und Serienfiguren als Gefährten der Kindheit? Digitalisierung und Fernseherlebnisse aus aktorsbezogener Sicht – eine interviewgestützte Analyse von Kinderzeichnungen, Hamburg, Diplomica Verlag 2020**

Buch-ISBN: 978-3-96146-743-3

PDF-eBook-ISBN: 978-3-96146-243-8

Druck/Herstellung: Diplomica Verlag, Hamburg, 2020

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

---

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Bedey Media GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Diplomica Verlag, Imprint der Bedey Media GmbH  
Hermannstal 119k, 22119 Hamburg  
<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2020  
Printed in Germany

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Einordnung der Fragestellung und theoretische Fundierung</b> .....	<b>3</b>
2.1. Digitale Medien als Teil der Lebenswelt von Kindern.....	4
2.2. Medienbildung in der Kindheit.....	6
2.3. Ästhetische Eindrücke von Kindern während Medienerlebnissen in Kinderfilmen und -serien.....	7
<b>3. Methodisches Vorgehen der empirischen Untersuchung</b> .....	<b>9</b>
3.1. Interviews mit Kindern im Elementarbereich.....	10
3.2. Analyse von Kinderzeichnungen nach Neuß.....	13
3.3. Qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring .....	15
<b>4. Darstellung der Ergebnisse</b> .....	<b>18</b>
4.1. Vorstellungen der Kinder mit einer Analyse der Kinderzeichnungen.....	18
4.2. Auswertung und Interpretation der Kategorien .....	25
4.2.1. Eigenschaften der Figur .....	26
4.2.2. Besondere Fähigkeiten der Figur.....	33
4.2.3. Andere Figuren .....	36
4.2.4. Reaktionen des Medienerlebnisses auf das Kind.....	39
4.2.5. Settings des Medienerlebnisses .....	43
<b>5. Reflexion des methodischen Vorgehens</b> .....	<b>44</b>
<b>6. Zusammenfassung und Reflexion der Ergebnisse</b> .....	<b>46</b>
<b>7. Ableitung von Handlungsansätzen für die kindheitspädagogische Praxis</b> .....	<b>48</b>
7.1. Medienpädagogischer Handlungsansatz für pädagogische Fachkräfte .....	48
7.2. Alltagsbezogene Handlungsempfehlung für Eltern.....	50
<b>8. Resümee mit Ausblick</b> .....	<b>52</b>
<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>55</b>

## **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1: Ergebnis der FIM-Studie: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2016).....	3
Abbildung 2: Analyseschemata von Neuß (2006) .....	14
Abbildung 3: Ablaufmodell von Mayring (2012) .....	16
Abbildung 4: Ladybug in Paris .....	19
Abbildung 5: Zuma von der Paw Patrol.....	20
Abbildung 6: Arielle.....	21
Abbildung 7: Tom und Jerry .....	21
Abbildung 8: Chase und die Paw Patrol-Zentrale .....	23
Abbildung 9: Der Minion mit den langen Gliedmaßen.....	24
Abbildung 10: Erwin .....	25
Abbildung 11: Codebaum .....	45
Abbildung 12: Auswahl der Figuren.....	46

## **Anhang**

Interviewleitfaden .....	59
Transkripte der Interviews .....	61

# 1. Einleitung

Die digitalen Medien sind heutzutage omnipräsent und beeinflussen das Aufwachsen von Kindern in vielfältiger Weise. Die Kinder dieser Generation wachsen als *Digital Natives* auf und erleben die Medienwelt von Geburt an. Durch die immer leistungsstärker werdenden medialen Geräte sind digitale Erlebnisse beinahe überall und zu jeder Zeit möglich, sodass die Alltagspräsenz von Medien enorm ist und voraussichtlich weiter steigen wird. (vgl. Wegener 2016: 9 f.)

Laut einer aktuellen Studie zur Medienforschung, welche von SUPER RTL initiiert wurde, ist eine deutliche Steigerung der Mediennutzung von Kindern im Alter von drei bis fünf Jahren zu erkennen. Im Jahr 2016 lag die Nutzung nach Angaben der befragten Eltern bei 59 Minuten pro Tag und mittlerweile (Stand 2018) liegt die Nutzung bei rund 74 Minuten pro Tag, wobei Kinder bereits unterschiedliche Geräte neben dem Fernseher benutzen, wie das Smartphone, den Laptop oder das Tablet. (vgl. Guth 2018: 8 ff.)

Infolge der steigenden Präsenz von digitalen Medien, wird ihnen im Prozess der Sozialisationsentwicklung mittlerweile eine beachtliche Bedeutung zugesprochen. Denn in Serien und Filmen sind „eine Vielzahl von Identitätsentwürfen und eine Vielzahl von moralischen Deutungsmustern“ (Reichertz 2010: 148) implementiert, mit denen sich Kinder identifizieren oder sich an deren Handlungsmustern orientieren können. Dabei besteht jedoch weiterhin die Frage, wie genau sich die Fernseherlebnisse auf das Erleben und Verhalten sowie ihre Entwicklung auswirken. (vgl. Reichertz 2010: 148)

Durch die zunehmende Relevanz der medialen Inhalte für Kinder gewinnt die Medienbildung auch in Kindertageseinrichtungen vermehrt an Bedeutung. Dabei kommt bei pädagogischen Fachkräften oft die Frage auf, wie sie mit den Medienerlebnissen und deren Präsenz im pädagogischen Alltag umgehen sollen. Im Niedersächsischen Orientierungsplan ist Medienbildung bislang nicht konkret enthalten (vgl. Niedersächsisches Kultusministerium 2018), sodass darin keine auferlegten Handlungsansätze für niedersächsische Kindertageseinrichtungen festgelegt sind.

Um die kindliche Wahrnehmung in Bezug auf Serien und Filme besser verstehen zu können und darauf aufbauend in der pädagogischen Praxis ein unterstützendes Setting zu entwickeln, wurden in diesem Forschungsprojekt Kinderinterviews geführt, in denen Kinder aufgefordert wurden, ihren Lieblingsserien- oder -filmhelden zu zeichnen. Dementsprechend ist die Fragestellung dieser wissenschaftlichen Arbeit: „Welche Deutungen lassen sich auf das kindliche Erleben und Verhalten anhand interviewge-

stützter Analysen von Kinderzeichnungen entwickeln und welche akteursspezifischen Sichtweisen sind dadurch in Bezug auf digitale Medien identifizierbar?“

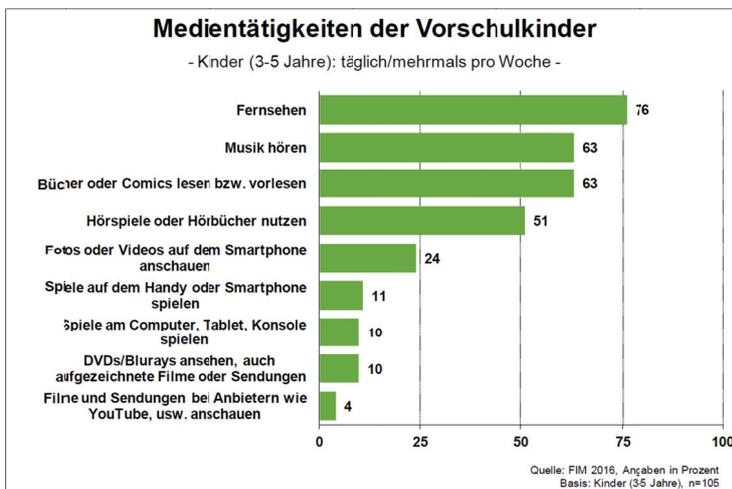
Dazu wurde eine qualitative Forschungsmethode gewählt, die sich besonders in der empirischen Medienforschung mit Kindern etabliert hat. Für die akteursspezifischen Datenerhebungen wurden Kinderinterviews in Verbindung mit Kinderzeichnungen ausgewählt, die sich in der Kindheitsforschung als prädestiniertes Mittel herausgestellt haben. (vgl. Fuhs 2012: 86) Durch die Verbindung von den Kinderinterviews und den Zeichnungen kann eine mehrdimensionale Analyse und Interpretation erfolgen, sodass viele wertvolle Erkenntnisse herausgearbeitet werden können. Denn „Kinderzeichnungen sind ein Schlüssel zum Denken und Fühlen“ (Reiß 2012: 178). So soll ein Einblick in die fantasievolle Perspektive der Kinder in Bezug auf die digitalen Medien gegeben werden.

In einer ländlichen Kindertageseinrichtung wurden sieben Kinder zu ihrem Erleben und Verhalten in Bezug zu ihren Lieblingsserien oder-filmen anhand eines leitfadengestützten Interviews befragt. Währenddessen haben sie diesbezüglich ihre Lieblingsfigur gezeichnet, wie beispielsweise Arielle, Tom und Jerry oder einen Minion.

Zunächst erfolgt nun eine Einordnung in die Fragestellung (Kapitel 2.), bei welcher theoretisch fundiert wird, weshalb die digitalen Medien ein Teil der kindlichen Lebenswelt sind (Kapitel 2.1.). Anschließend wird auf die Medienbildung, ins besondere in Kindertageseinrichtungen, eingegangen (Kapitel 2.2.) und zudem die ästhetische Wahrnehmung von Fernseherlebnissen erläutert (Kapitel 2.3).

Im dritten Kapitel werden, die bereits genannten methodischen Merkmale des Forschungsprojektes, genannt und das Vorgehen der Analysen mit der qualitativen Inhaltsanalyse wissenschaftlich belegt. Anschließend folgt dann die Ergebnisdarstellung (Kapitel 4.) mit der Vorstellung und den Bildanalysen der einzelnen Kinder (Kapitel 4.1.) sowie die detaillierte Auswertung und Interpretation der Kategorien (Kapitel 4.2.). Das methodische Vorgehen wird im fünften Kapitel kritisch reflektiert, sodass die inhaltlichen Ergebnisse im sechsten Kapitel zusammenfassend aufgegriffen werden. Daraus werden schließlich Handlungsansätze für die pädagogischen Fachkräfte (Kapitel 7.1.) und Handlungsempfehlungen für Eltern (Kapitel 7.2.) entworfen. Abschließend werden im Resümee mögliche gehaltvolle Rückschlüsse auf die oben genannte Fragestellung gezogen.

## 2. Einordnung der Fragestellung und theoretische Fundierung



**Abbildung 1: Ergebnis der FIM-Studie: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2016)**

Laut der FIM-Studie (2016) schauen 76 Prozent der befragten Kinder im Alter von drei bis fünf Jahren täglich bzw. mehrmals in der Woche Fernsehen. Damit liegt der Konsum von Fernsehen prozentual vor allen anderen Medien, wie beispielsweise dem Lesen bzw. Vorlesen mit 63 Prozent. (vgl. Medienpäda-

gogischer Forschungsverbund Südwest 2016: 58)

Die Wirkungen der digitalen Medien auf das kindliche Erleben und Verhalten von Kindern werden kontrovers diskutiert. Einerseits wird auf die negativen Auswirkungen hingewiesen, wie die erhöhte Anfälligkeit für aggressive oder hyperaktive Verhaltensweisen sowie das Ausbleiben von körperlichen Aktivitäten, was zu einer Minderung des allgemeinen Fitnesszustandes führen kann. Andererseits werden positive Effekte aufgeführt, wie die sprachliche oder kognitive Kompetenzerwerb durch verbale und visuelle Medien. (vgl. Negrini 2013: 447 f.) Lucio Negrini betont: „Nach dem aktuellen Forschungsstand kann gesagt werden, dass von Medien gelernt werden kann, was ist hingegen noch umstritten.“ (Negrini 2013: 447)

Da die meisten Kinder regelmäßig fernsehen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: 2016: 56) und die Auswirkungen auf das subjektive Erleben und Verhalten der Kinder dabei noch zwiespalten sind, entspricht die oben genannte Forschungsfrage dem aktuell relevantem Forschungsdesiderat (vgl. Negrini 2013: 447 f.).

In diesem Forschungsprojekt wird versucht herauszukristallisieren, welche Wirkungen sich in Bezug auf Film- und Serienerlebnisse aus aktorspezifischer Sicht zeigen und resümiert, wie Kinder während dieser Erlebnisse entwicklungsunterstützend begleitet werden können.

Um zunächst zu verdeutlichen, wie Kinder digitale Medien wahrnehmen und sie von ihnen in ihrer Lebenswelt sowie ihrer Identität beeinflusst werden können, wird dies im ersten Unterkapitel beschrieben. Im zweiten Unterkapitel wird der Umgang mit den Medien in der Kindheit thematisiert, wobei besonders die Medienbildung fokussiert wird. Auf die ästhetischen Eindrücke durch Kinderfilme und -serien wird im dritten Unterkapitel eingegangen.

## **2.1. Digitale Medien als Teil der Lebenswelt von Kindern**

Die heutigen Kinder wachsen, anders als frühere Generationen, bereits mit den digitalen Medien auf. In vielfältiger Weise sind die Medien bereits in der frühen Kindheit im alltäglichen Leben verankert. Viele mediale Einflüsse, wie die Kommunikation mit dem Handy, die Navigationsanlage im Auto oder der Terminkalender auf dem Tablet, sind für Erwachsene tägliche Gebrauchsmedien. Sie gehören zum Alltag der Familien und nehmen unterschiedliche Bereiche ein:

„Sie sind unverzichtbar für Entspannung, Kommunikation innerhalb und außerhalb der Familie, für Entscheidungsfindung, Unterhaltung und Organisation im Alltag. Der Umgang mit Medien prägt und überlagert die sozialen Beziehungen in einer Familie.“ (Röbe 2008: 3)

All diese Gewohnheiten werden von Kindern wahrgenommen und als selbstverständliche Handlungen und Gebrauchsgegenstände in ihrer Lebenswelt verinnerlicht. Besonders im Alter von vier bis sechs Jahren erschließen Kinder sich Wissen sowie Werte und Normen zu einem großen Teil durch unmittelbare Erfahrungen und Eindrücke, die sie in ihrer Umwelt erkennen. Kommt den digitalen Medien in der Umwelt eines Kindes also eine hohe Bedeutung zu, wird die Attraktivität der Medien wahrscheinlich auch für das Kind gesteigert. Erleben Kinder andererseits einen adäquaten Mediengebrauch mit einer „Dosierung des Gebrauchs“ (Röbe 2008: 4), so werden die ersten Schritte für eine frühzeitige Medienbildung eingeleitet. (vgl. Röbe 2008: 2 ff.)

Die frühere Annahme, dass Kinder die Medienerlebnisse bloß als passive Rezipienten wahrnehmen, gilt heutzutage als veraltet. Denn durch verschiedene Beobachtungen hat sich die Erkenntnis manifestiert, dass sich Kinder aktiv die Inhalte der Medien aneignen und bedürfnisorientiert verarbeiten. (vgl. Reichertz 2010: 149) So sind die Medienerlebnisse Teil der kindlichen Lebenswelt und gehen oft einher mit ihren realen Welterfahrungen, indem sie Medienerlebnisse im Spiel aufgreifen oder sie Erfahrungen aus ihrem Alltag in den Medien entdecken und weiterverarbeiten. (vgl. Fischer 2008: 2)

Kinder erfahren also nicht nur etwas über andere Lebensweisen oder ähnliches, sie nutzen „Medien als eigene[n] Erfahrungsraum, den sie selber gestalten“ (Nolte o. J.: 8).

„Bei aller Optionsvielfalt fungieren Medien als Lieferanten von identifikationsfähigem Material, das jedoch nicht einfach adaptiert, sondern geprüft, modifiziert und kommunikativ weiter verhandelt wird, bevor es dann eventuell in die eigene Identität einbezogen wird.“ (Hoffmann 2011: 63)

Laut Norbert Neuß sind Medien ein „Teil der Kinderkultur und können die Identitätsbildung von Kindern fördern“. (Neuß 2012: 139) Denn Kinder nehmen Szenen in Kinderfilmen oder -serien besonders wahr, die ihren individuellen und aktuellen Interessen entsprechen und zu dem derzeitigen Erleben und Verhalten ihrer Lebenswelt passen. Die aktuellen Interessen sind häufig verbunden mit Entwicklungsaufgaben, welche Kinder in unterschiedlicher Intensität beschäftigen, oder biographischen Ereignissen, die sie versuchen zu verarbeiten. Diese Entwicklungsaufgaben sind oftmals auch Themen, auf die in Kinderserien oder -filmen in Form von Geschichten eingegangen wird. (vgl. Neuß 2012: 28)

Beispielsweise sind Entwicklungsaufgaben im Alter von fünf bis sechs Jahren das Spielen mit Freunden und das Entwickeln von Moral und einem Sinn für Gerechtigkeit. Werden die Entwicklungsaufgaben in Serien oder Filmen sensibel und kindgerecht dargestellt, können sie Kindern Orientierungs- und Identifikationsmöglichkeiten bieten. (vgl. ebd.: 29)

In der Serie „Wickie und die starken Männer“ wird z. B. auf verständliche und humorvolle Art verdeutlicht, dass sich die Freunde (die Wikinger) immer gegenseitig unterstützen und beschützen, selbst wenn es zu Konflikten kommt. Außerdem kann bei „Wicki“ ein Verständnis von Gut und Böse entwickelt werden und die Gewissheit, dass jede Gefahr überwunden werden kann. Neuß ist davon überzeugt, dass die Qualität von Kinderfilmen und -serien relevant ist und darüber entscheidet, ob das Medienerlebnis identitätsunterstützend ist oder nicht. Werden, wie im genannten Beispiel von „Wicki“, altersadäquate Themen kindgerecht angesprochen, können Serien oder Filme Kindern durchaus helfen, ihre kindliche Lebenswelt positiv zu gestalten und in ihrer Identität zu stärken. (vgl. ebd.: 32 ff.)

Um Kindern einen entwicklungsförderlichen Rahmen in Bezug auf Filme und Serien zu bieten, gibt die Medienbildung eine Chance, Medienerlebnisse in geeigneter Art und Weise mit Kindern reflektieren zu können. (Kapitel 2.2)

## 2.2. Medienbildung in der Kindheit

Da die digitalen Medien aus der heutigen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken sind, ist es unerlässlich Kindern in der mediatisierten Welt Orientierung zu geben und ihnen Möglichkeiten zu bieten, die Erlebnisse aus Filmen und Serien gut zu verarbeiten. (vgl. Neuß 2012: 138)

Nur durch die „innerliche Verarbeitung und Reflexion“ (Neuß/Kaiser 2019: 15) ästhetischer Eindrücke, kann aus einem Medienerlebnis eine Medienerfahrung werden. Zunächst steht die sinnliche Erfahrung des Fernseherlebnisses im Vordergrund, die erst durch Prozesse des „Ordnen, Vergleichens, Verknüpfens, Konstruierens, Versprachlichens und Erweiterns“ (Neuß/Kaiser 2019: 16) erfahrbar und ins Bewusstsein gerufen werden können. (vgl. Neuß/Kaiser 2019: 15 f.)

Kinder verarbeiten ihre Medienerlebnisse beispielsweise, indem sie im Spiel oder beim Zeichnen darauf zurückkommen und die Medieneindrücke neu konstruieren. Dabei ist es von Relevanz für die kindliche mediale Verarbeitung, die Gedanken und Gefühle der Kinder wahrzunehmen und sie zu hinterfragen. Nicht selten treten Fragen zu Medienerlebnissen auf, bei denen Erwachsene versuchen sollten, sie mit Kindern zu reflektieren und mit ihnen gemeinsam nach einer Interpretation zu suchen. So bietet es sich an, dass sich auch pädagogische Fachkräfte die Inhalte der aktuellen Kinderserien und -filme aneignen, um den Kindern bei Unklarheiten zu helfen oder dass es durch Gespräche zu einer ganzheitlichen Verarbeitung des Medienerlebnisses seitens des Kindes kommen kann. (vgl. Neuß 2012: 138 ff.)

Zentrale Ziele der Medienbildung sind dementsprechend, Kindern bei der Verarbeitung eigener Erlebnisse zu helfen und ihnen praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien zu bieten. Dafür ist es wichtig, ihnen Räume zum Experimentieren für eine eigenen Medienaneignung bereitzustellen. Dies kann beispielsweise durch einen Computer oder ein Tablet in der Kindertageseinrichtung gelingen, sodass an den Geräten Recherchen zu aufkommenden Fragen im Alltag betrieben werden können. (vgl. Leopold/Ullmann 2016: 17) Insgesamt geht es darum, „die Kinder auf dem Weg zu begleiten und zu unterstützen, selbstbewusste, kompetente und kreative Mediennutzer zu werden“ (Leopold/Ullmann 2016: 17). Durch eine ganzheitliche Medienbildung entsteht schließlich die Medienkompetenz, dessen Aneignung in der heutigen Gesellschaft auch als „moderne Entwicklungsaufgabe“ (Hoffmann 2011: 54) verstanden werden kann, da die Kompetenz unerlässlich für die weitere Bildungslaufbahn ist.

### **2.3. Ästhetische Eindrücke von Kindern während Medienerlebnissen in Kinderfilmen und -serien**

Das Hören und Sehen von Kinderfilmen und -serien stellt für Kinder, wie bereits erläutert, ein vielfältiges Medienerlebnis dar. Denn Kinder nehmen dabei akustische und visuelle Signale auf und verarbeiten sie weiter. Die ästhetisch unterschiedlichen Töne und Bilder lösen verschiedene Reaktionen aus, je nachdem wie weit die Wahrnehmungsfähigkeit des Kindes entwickelt ist. Oftmals erregen Medien einen starken Reiz auf Kinder, wodurch eine hohe Motivation entsteht, das Medienerlebnis wahrnehmen zu wollen, sodass Kinder häufig gebannt vor dem Fernseher sitzen. (vgl. Neuß 2012: 22 ff.)

Jedoch sind auch Kinder kritisch gegenüber den Medieninhalten und entwickeln eine individuelle Medienästhetik aus ihrer subjektiven Wahrnehmung sowie ihren kulturellen Erfahrungen. Aus diesem Grund haben alle Menschen unterschiedliche „ästhetische Präferenzen“ (Hoffmann/Kutscha 2010: 231). (vgl. Hoffmann/Kutscha 2010: 231)

Kinder müssen die Stilmittel und Besonderheiten von Serien bzw. Filmen erst kennenlernen und sie verstehen, um die Informationen sinngemäß wahrzunehmen. Denn es gibt bestimmte Gestaltungsmittel, wie die Wirkung von Farbe auf die Atmosphäre oder die Untermalung von Musik zum Spannungsaufbau, die Kinder erst durch die Bildung von Medienkompetenzen verstehen können. Außerdem gibt es zahlreiche Erzähltechniken und Formen des Fernsehens. Bei Kindern ist der Animismus sehr beliebt und in einer Vielzahl von Kinderfilmen oder-serien wiederzufinden. Animismus bezeichnet den Vorgang, in welchen unbelebten Dingen Leben geschenkt wird. Sprich beispielsweise, wenn Tassen in Filmen sprechen und hüpfen können. Jüngere Kinder animieren in ihren spielerischen Aktivitäten oft Gegenstände oder Spielfiguren in Rollenspielen, indem sie ihnen eine Stimme geben und sie bewegen. Diese Animismen gehören zum Grundsatz vieler medialer Kindergeschichten. (vgl. Wegener 2016: 58)

Einen hervorzuhebenden, fesselnden und ästhetischen Aspekt des Kinderfernsehens stellen dabei die Medienhelden dar. Die Film- und Serienfiguren können zum Teil als Gefährten der Kindheit betrachtet werden, weil sie „zur Identifikation, zur parasozialen Beziehung, zum Beobachten, Sich-Positionieren und Abgrenzen“ (Götz 2017: 46) einladen. (vgl. Götz 2017: 46)

Die Fernsehhelden der Kinder erwecken oft besonderes Interesse, da sie spannende Abenteuer erleben, in denen sie beispielsweise eine Reise antreten oder etwas Fremdes kennenlernen. So bekommen Kinder den Eindruck, sie entdecken gemeinsam mit den