

Löschen per Fingertipp

Was früher ein buntes Feuerwehr-Bilderbuch gewesen ist, sind heute Apps. Das Angebot an digitalen Feuerwehrspielen für Kinder ist groß, so dass sich Eltern fragen, welche tatsächlich empfehlenswert sind. Lesen Sie hier mehr über die zahlreichen Spiele mit Feuerwehrinhalten fürs Tablet oder Smartphone, und was der Medienpädagoge Björn Friedrich über eine gute Auswahl, altersgerechte Zeitbegrenzung und sinnvolle Inhalte verrät. Eine gute Übersicht bietet auch das Deutsche Jugendinstitut (DJI) mit seiner Datenbank »Apps für Kinder«. | Von Manuela Praxl*

Béla (4 Jahre) fängt Feuer, findet aber auch Bücher toll und freut sich auf einen Besuch bei der echten Feuerwehr.

*Die Autorin ist Journalistin und arbeitet u. a. für die brandwacht Aufn.: Autorin

Mit riesig großen Augen, wie sie eben nur Kinder machen können, wenn sie das erste Mal etwas Besonderes dürfen, blickt der kleine Béla fasziniert auf das Tablet, das sein Vater in den Händen hält. In wenigen Tagen feiert der fröhliche Knirps seinen vierten Geburtstag und darf heute die mit dem Kindersoftwarepreis »TOMMI« preisgekrönte App »Kleine Löschmeister« erstmals ausprobieren. Ungeduldig schaut der neugierige Sohnemann seinem Papa Christian Osthaus zu, wie er die Feuerwehr-App herunterlädt. »Mama und Papa haben mir das mit der Feuerwehr-App noch nicht erklärt, aber in meinem Buch kann man die Leiter bei der Feuerwehr schieben«, tut Béla kund und starrt gebannt auf den Bildschirm, als es endlich losgeht. Nach nur wenigen Berührungen auf dem Touchscreen hat er den Dreh raus, und beginnt eifrig seinen ersten Brand zu löschen. Nur ganz selten muss Béla nachfra-

gen, welche Funktion er bedienen muss, um weiterzukommen.

Die App ist eine Co-Produktion der Versicherungskammer Bayern mit dem Landesfeuerwehrverband Bayern und speziell für Kinder ab vier Jahren entwickelt. Laut Entwickler können die »Nachwuchslöschmeister« selbst bei Alarm in die Feuerwehrmontur schlüpfen, Brände löschen, aber auch richtiges Verhalten im Ernstfall und die wichtige Notrufnummer 112 kennen lernen. Entsprechend positiv fällt Bélas Urteil aus: »Die App hat mir gut gefallen, das war lustig und ich bin traurig, dass es jetzt aus ist.« Bélas Eltern aus München betrachten das Spiel in der virtuellen Welt mit gemischten Gefühlen: »Generell gibt es Dinge aus dem Medienbereich, die wir nutzen, weil wir sie für sinnvoll erachten, aber eigentlich will ich es, so lange es geht, hinauszögern«, sagt Andrea Osthaus. Indes ist sich Christian Osthaus nicht sicher, ob die Anwendungssoftware für Mo-

bilgeräte einen Lerneffekt erzeugt und sich sein Sohn tatsächlich etwas über die Feuerwehr einprägen kann. »Die Verbindung zum wahren Leben ist schwierig«, teilt er seine Beobachtung mit. Einen positiven Aspekt sieht er dennoch: »Béla hat es auf jeden Fall Spaß gemacht, das Thema ist gut und er lernt den Umgang mit dem Tablet, dem Touchscreen und den Symbolen.«

Pädagogische Begleitung

»Pauschal kann man nicht sagen, ob Kinder das, was sie in der App sehen, ins reale Leben umsetzen können. Es hängt sicherlich von den Apps ab. Ob sie eins zu eins ersetzen, was Eltern ihren Kindern beibringen können, das würde ich in Frage stellen«, sagt Björn Friedrich. Der Medienpädagoge von SIN (Studio im Netz e. V., München), beschäftigt sich beruflich mit digitalen Medien und deren Wirkung auf Kinder und Jugendliche. »Vor allem kleine Kinder sollten Eltern prinzipiell nie alleine mit ei-

nem Tablet oder Smartphone lassen, sondern dem Kind immer über die Schultern schauen, was es spielt und ob es dem überhaupt folgen kann. Sie müssen sich mit der App auseinandersetzen, was sie kann und will. Hier muss es heißen: Niemals nur der Technik vertrauen, sondern das Ganze erzieherisch begleiten.« Das Abtauchen in eine virtuelle Fantasiewelt via App gehört heutzutage für Viele so selbstverständlich zum täglichen Leben, wie der Kaffee zum Frühstück. Oft bekommen bereits Babys, im zarten Alter von kaum 12 Monaten, ein Handy in die »Patschehändchen« gedrückt, weil es sie vorübergehend beschäftigt und Mama und Papa für ein paar Minuten ihre Ruhe gewinnen. Verantwortungsbewussten Eltern jedoch, die die allgegenwärtigen Medienversuchungen kontrollieren wollen, stellt sich zum einen die Herausforderung, den bettelnden Nachwuchs von Bildschirmgeräten aller Art weitgehend fernzuhalten, zum anderen im medialen Überangebots-Dschungel den pädagogisch richtigen Pfad zu finden. Begeben sich Eltern auf die Suche nach Feuerwehr-Apps im Netz, stoßen sie schnell auf kostenlose und preiswerte Vorschläge, die gerne den Spielspaß garantieren und Lerneffekt anpreisen. Meist geht es um typische interaktive Aufgaben, wie einen Brand zu löschen oder Menschenleben zu retten. Dabei reicht die Bandbreite der Technik und Grafik von anspruchsvoll und liebevoll bis fehlerhaft und einfalllos.

So findet sich auf dem Markt beispielsweise die App »LEGO City Fire Hose Frenzy«. Vorzugsweise will der dänische Spielzeughersteller gigant offenbar damit Jungen ab fünf Jahren ansprechen, da weibliche Identifikationsfiguren fehlen. Beim Einsatz müssen die Spieler unter anderem die Drehleiter zunächst in die richtige Höhe bringen, um Flammen zu löschen, gegebenenfalls müssen sie auch Hindernisse aus dem Weg räumen. Dabei erfahren die kleinen Löschmeister nebenbei etwas zu den physikalischen Grundlagen des bogenförmigen Wasserstrahls. In der Altersgruppe davor (zwei bis fünf Jahre), finden Eltern oft Angebote, die bekannt sind aus Büchern,

Fernsehen oder anderen Spielzeugen, wie das »Wunderwimmelbuch Tatütata – Feuerwehr App für Kinder«. Das Konzept basiert auf viele kleine Szenen von Menschen und Tieren, die Geschichten aus dem Alltag darstellen. Kinder lernen nicht nur Brandeinsätze, sondern den vielfältigen Aufgabenbereich der Feuerwehr kennen. In »Dr. Pandas Spielzeugautos-Spielteppich-App für Kleinkinder« entdecken die Kleinen mit Mini-Autos und dem berühmten Panda die Stadt und müssen in verschiedenen Notsituationen das passende Einsatzfahrzeug nutzen. Dabei geht es nicht nur um die Feuerwehr, sondern auch um Polizei und Rettungswagen. Genauso soll die »Feuerwehrautos 112 Rettung – Kinderspiel App«, Spielfreude auslösen. Dazu müssen sich die Spieler für einen der sieben Feuerwehr-Einsatzwagen entscheiden und dann in einer Sandkastenansicht Gefahrensituationen meistern. Deutlich anspruchsvoller in der Grafik und den Aufgaben kommt die »Emergency App – Feuerwehr, Polizei, Notarzt« daher. Ursprünglich für den PC entwickelt, ist sie als App zwar nicht ganz so komplex, daher aber für Kinder ab 10 Jahren geeignet. In 13 Situationen müssen die »Einsatzkräfte« zunächst zu einfacheren Unglücken bis schließlich zum Katastrophenfall ausrücken.

Tipps vom Medienpädagogen

»Es gibt wahnsinnig viele Apps, darunter etliche schlechte, aber eben auch viele tolle«, weiß Björn Friedrich. »Gerade im kostenlosen Bereich muss man den Inhalt sehr kritisch hinterfragen, wie kommerziell sie sind, ob sie Werbung verkaufen oder Daten sammeln, um sie zu verkaufen«, erklärt der 43-Jährige und kritisiert: »Generell haben sich Apps zu einem kommerziellen Modell entwickelt, um Umsatz zu generieren. Da wird dann oft Inhalt vorgegaukelt, um den es eben nicht geht, sondern darum, Geld damit zu machen.« Spätestens jetzt stellen sich Elternpaare sorgenvoll die Frage, wie sie ohne »Endlos-Recherche« im Internet, unkompliziert sinnvolle Apps für ihre spielfreudigen »Kids«



Björn Friedrich, Medienpädagoge bei SIN, Studio im Netz (München), sieht Eltern in der Pflicht, Spiele-Apps genau zu hinterfragen.

finden können. Aus medienpädagogischer Sicht befürwortet Friedrich Seiten wie »Klick-tipps.net«. Dort findet sich, unter vielen anderen, auch der »Kleine Löschmeister« als empfehlenswerte Kinder-App. Einrichtungen wie Jugendschutz. Net, das MKFS (Medien Kompetenz Form Südwest) und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend unterstützen den Ratgeber. »Genauso bietet das Deutsche Jugendinstitut (DJI) mit seiner Datenbank »Apps für Kinder« eine sehr gute Übersicht an. Sie untersuchen die Spiele intensiv, Eltern erfahren, welche aus erziehungsgerechter Sicht besser sind als andere. Auszeichnungen wie der »TOMMI« oder »Medienpädagogischer Preis« sind ebenso ein guter Hinweis auf Qualität«, erklärt Björn Friedrich. Von Links wie »bestekinderapps« rät der erfahrene Medienpädagoge eher ab: »Es ist ein wenig Etikettenschwindel. Sie geben vor, die Apps anzusehen, das ist aber nicht

Georgina (14 Jahre). Sie sagt: »Die App zu spielen macht schon Spaß, aber so ein Tag der Offenen Tür bei der Feuerwehr ist total cool.«



so. Jeder Entwickler kann sich auf der Plattform darstellen.«

Ein »empfehlenswert« vergibt das DJI zum Beispiel auch für die App »Feuerwehrmann Sam – Feuer und Rettung«. Das Merchandisingprodukt ist bekannt aus der gleichnamigen Fernsehserie bei Fernsehkanal KiKa und für Kinder ab drei Jahren konzipiert. In fünf simplen Spielszenen, wie »Rettung mit dem Löschfahrzeug« oder »Schlauch verbinden«, sollen die als Profil an-

gelegten »Kadettenlehrlinge« Feuerwehrmann Sam dabei unterstützen, die Menschen im Hafenstädtchen Pontypandy aus Notlagen zu helfen. Je nach Szene gilt es, Opfer mit der Drehleiter zu retten, punktgenau Brände mit dem Schlauch zu löschen oder defektes Einsatzmaterial zu reparieren und zu überprüfen. Vertonte Anleitungen und übersichtliche Icons machen es den Kleinen kinderleicht, in die Spiele einzusteigen. Problematisch hingegen stuft das Institut »Max der Feuerwehrmann« für Kinder ab fünf Jahren ein. Neben technischen und grafischen Mängeln beanstanden die Experten die sehr sparsame Ausgestaltung der Spiele (lediglich zwei) rund um das Thema »Feuerwehr«, die von Spielern kaum Fertigkeiten abverlangen. Tippt das Kind auf die in einer Ecke angezeig-

te Werbung, öffnet sich ein Fenster zu weiteren Spielen, die nichts mit Feuerwehr zu tun haben. »Die Gefahr ist groß, auf nicht jugendfreie Inhalte, Werbefallen und dergleichen zu stoßen«, bestätigt Björn Friedrich. »Die lässt sich einschränken, wenn Eltern ein gutes Vertrauensverhältnis zu ihren Kindern haben und die Kinder verantwortungsbewusst damit umgehen.« Es sei wichtig, auf den altersadäquaten Inhalt zu achten und die Zeiten zu limitieren: »Als Faustregel gibt die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung fünf Minuten pro Tag und pro Lebensjahr aus. Ein Vierjähriges sollte rund 20 Minuten Bildschirmzeit insgesamt nicht überschreiten«, macht Björn Friedrich deutlich.

Für Familie Osthaus passt das, ihr Sohn Béla darf sich in diesem

Zeitraumen mit Medien beschäftigen. »Länger reicht die Aufmerksamkeitsspanne ohnehin nicht. Ich denke, dass man so eine App gut nutzen kann, damit ein Kind Dinge lernt, vorausgesetzt sie ist gut gemacht. Aus meiner Sicht kann es nur ein zusätzliches Mittel sein und ersetzt das gemeinsame Lesen aus einem Buch oder den Besuch bei einer Feuerwehr nicht«, ist Andrea Osthaus überzeugt.

Ein Fun Fact zum Schluss, der die Aussage auf beeindruckende Weise unterstreicht. Obwohl er Feuer für die App gefangen hat, krabbelt Béla auf Andreas Schoß und möchte lieber zusammen mit ihr herausfinden, was für Geschichten in der *brandwacht*-Printausgabe stehen, denn dieses tolle Magazin hat die nette Reporterin mitgebracht. □