

**Kurzinformation**

Die Website von Käpt'n Blaubär bietet ein wahres Füllhorn an Spielen, Geschichten und Videos. Die Besucherinnen und Besucher der Seite werden auf den Kutter 'Elvira' entführt, auf dem sie in den einzelnen Kajüten auf Entdeckungsreise gehen können. Neben der Förderung der Medienkompetenz und gelungenen Spielangeboten geht es auch um das Thema Lügen. Gerade junge Besucher können hier lernen, dass es fürs Lügen jede Menge Phantasie braucht, aber die Unterscheidung von Wahrheit und Lüge wichtig ist.



<http://www.wdrmaus.de/kaeptnblaubaeerseite>

**Didaktische Anregungen:**  
 Medienkompetenz;  
 Natur-, Umgebungs- und Sachwissen;  
 sprach- und Leseförderung; soziale und emotionale Entwicklung

**Zielgruppe:**  
 Kinder; Eltern; Pädagogen; Lehrkräfte, Multiplikatoren  
 Ganze Familie

**Alter:**  
 ab 6 Jahre

**Geschlecht:**  
 unspezifisch  
**Navigation:**  
 einfach, übersichtlich

**Layout:**  
 Bildorientiert; übersichtlich, klar aufgebaut; lesefreundlich

**Anbieter:**  
 Westdeutscher Rundfunk Köln  
 Anstalt des öffentlichen Rechts  
 Appellhofplatz 1, 50667 Köln  
 Tel.: 0221/220-0  
<http://www.wdrmaus.de/kaeptnblaubaeerseite/>

**Art des Anbieters:**  
 Funk und Fernsehen

**Inhalte der Website:**  
 Allerlei und sonstiges Wissen;  
 Informationen für Eltern;  
 Geschichten, Gedichte und Comics;  
 Rätseln, Knobeln und Quizen

**Angebotene Links:**  
 nicht nur für Kinder; nur thematisch verwandte Seiten  
**Vorkommen von Werbung:**  
 Werbefrei  
**Einschätzung unter Kinder- und Jugendschutzaspekten:**  
 konsequenter Umgang mit Datenschutz und Sicherheit; Anbieter informiert Kinder über Datenschutz; Elterninformationen

## **Kommentar zur Gestaltung**

Der Internetauftritt von Käpt'n Blaubär ist detailreich und zugleich übersichtlich gestaltet. Die Farbgebung ist mit gedeckten Rottönen dezent, sodass die Aufmerksamkeit nicht vom Inhaltsfenster in der Mitte abgelenkt wird. Auf Animationen außerhalb dieses Fensters wird verzichtet. Die Designer der Seite haben sich von den gängigen Gestaltungsprinzipien zwei- oder dreispaltiger Websites gelöst und eine kreativ-spielerische Struktur geschaffen, die zum Entdecken einlädt.

## **Die Seite in der Gesamtschau**

### **Entdeckungsreise auf dem Kutter 'Elvira'**

Beim Aufruf der Website <http://www.wdrmaus.de/kaeptnblaubaeerseite/> erscheint zunächst das an die Fernsehserie erinnernde Intro, das übersprungen werden kann. Als nächstes wird der Kutter Elvira mit der gesamten Käpt'n Blaubär-Crew sichtbar. Rechts und links neben dem Bild ist die Navigationsleiste angeordnet, der Blick wird dabei auf den zentralen Bildschirminhalt gelenkt. Auf, über und neben Elvira bewegt sich so einiges im Startfenster: Die Takelage schwingt, Wolken, Möwen und fliegende Fische ziehen vorüber – und Hein Blöd geht über Bord. Fährt man mit der Maus über die einzelnen Figuren, wird man von diesen begrüßt. Wer jetzt etwas ratlos ist, wie es weiter geht, kann entweder über die Icons neben dem Bild navigieren oder aber eine der Figuren auf dem Kutter anklicken.

Bei beiden Navigationswegen öffnet sich zunächst ein Fenster, in dem der Ladestatus angezeigt wird. Zur Überbrückung der Wartezeit werden kleine Spiele angeboten, die nicht erklärt werden, aber auch ohne Anleitung leicht verständlich sind. Durch einen Klick auf das Pfeilsymbol am rechten unteren Bildschirm geht die Reise durchs Schiff weiter: Es öffnet sich ein neues Bild und man gelangt in unterschiedliche Kajüten des Schiffs, die jeweils mit Gegenständen gefüllt sind, hinter denen sich eine Vielzahl von Angeboten verbirgt.

Allerdings wird die Navigation dadurch ein wenig erschwert, dass einige Gegenstände zwar animiert, aber nicht verlinkt sind. Wer schnell einen direkten Weg zu den Inhalten finden will, hat es hier schwer. Schade ist auch, dass die Kajüten nur über das Anklicken eines Icons in der Navigationsleiste neben dem Bild verlassen werden können – einen 'Zurück'-Button gibt es nicht.

### **Spielerische Navigation**

Die Navigation der Seite ist spielerisch angelegt: Insgesamt sind 15 Icons (z.B. Anker, Fernseher, Säge) neben dem jeweils aktiven Bild platziert, bei denen sich nicht unbedingt sofort erschließt, was sich dahinter verbirgt. Die Navigations-Struktur lädt so zum Entdecken der Website ein und hält einige Überraschungen bereit. Auf der linken Seite sind die inhaltlichen Bereiche aufgereiht, rechts ist die Service-Navigation mit Kontaktformular, Gästebuch, Sitemap und Impressum untergebracht. Zusätzlich erfahren Besucherinnen und Besucher in der rechten Navigationsleiste etwas über die Preise, die Käpt'n Blaubär erhalten hat, wer beim Lügengeschichten-Wettbewerb gewonnen hat und die nächsten Sendetermine. Podcast-Downloads runden das Angebot ab. Die Internet-Sicherheitstipps, die in einer Fassung für Kinder und für Erwachsene angeboten werden, sind verständlich und nachvollziehbar formuliert. Weiterführende Links vertiefen das Thema. Die Navigation auf den einzelnen Unterseiten ist leicht zu bedienen: Über Pfeile können die Nutzerinnen und Nutzer den Bildschirm hinauf- oder herunterbewegen beziehungsweise zur vorherigen Seite zurückkehren.

### **Die Lügenwelt von Käpt'n Blaubär**

Der Salon von Käpt'n Blaubär steht ganz im Zeichen von Wissen und Lügen: Das „Käpt'n Blaubär Kutter-Quiz“ vereint Wissensfragen, die Alltags- und Spezialwissen abfragen, mit Videoclips, in denen Käpt'n Blaubär sein Seemannsgarn aufischt. Da stellt sich zwangsläufig die Frage: wahr oder erlogen? Das Quiz bietet zwei Schwierigkeitsstufen.

Beim Lügen-Gewinnspiel können alle Geschichtenerfinder zeigen, was sie können. Käpt'n Blaubär hat das Ende seiner Lügengeschichte vergessen und braucht Hilfe. Wer eine gute Idee hat, wie es weitergehen könnte, kann seine Version per E-Mail einsenden. Außerdem erfahren interessierte Nutzer 'Alles übers Lügen'. Die verschiedenen Seiten des Lügens werden informativ behandelt, aber auch der Spaß am Schummeln kommt mit Tipps fürs Kartenspiel nicht zu kurz.

### **Einblicke mit den Bärchen**

In der Kajüte der drei kleinen Enkel von Käpt'n Blaubär herrscht ein ziemliches Durcheinander. Hier quietscht und wackelt so einiges, mittendrin finden sich Käpt'n Blaubär-Videoclips sowohl zum Anschauen als auch zum Herunterladen. Beim Blick hinter die Kulissen erfahren die Besucherinnen und Besucher mehr über die Macher von Käpt'n Blaubär und können dessen Vorgeschichte nachlesen. Außerdem verbergen sich hier noch die besten Lügengeschichten-Einsendungen und eine Fan-Post-Bildergalerie.

### **Spiel und Spaß: Hein Blöds Rumpelkammer**

Hein Blöds Rumpelkammer bietet Unterhaltung für alle Sinne: Die ganze Crew kann zu wechselnder Musik (Techno, Hip Hop, Heavy Metal) zum Tanzen gebracht werden. Ein Malspiel führt kleine Künstlerinnen und Künstler spielerisch an Zeichenprogramme auf dem Computer heran. Allerdings ist die Bedienung nicht ganz einfach – es dauert ein wenig, bis die Funktion aller Regler klar wird, zumal es keine Anleitung gibt.

Auch der Spielspaß kommt nicht zu kurz: Als Kutter-Kapitän gilt es, möglichst viele „Polover“ (polonesisch für „Pullover“) aus dem Meer einzusammeln. Die Polonesier am Frostpol frieren und brauchen dringend ihre Polover, hier geht es vor allem um Schnelligkeit und Geschicklichkeit. „Auf der Jagd nach Professor Sushi“ ist ein klassisches Jump-and-Run-Spiel, bei dem Käpt'n Blaubär sicher an Hindernissen vorbei gesteuert werden muss. In Hein Blöds Rumpelkammer gibt es auch Herausforderungen für junge Tüftler: „Kutter-Klick“ und das „Schiebepuzzle“ fördern räumliches Denken.

### **Kostbarkeiten für Fans**

An der Schatzkammer von Blume Karin dürften in erster Linie eingefleischte Käpt'n Blaubär Fans ihre Freude haben. Hier gibt es Vorlagen für Fan-Artikel, die ausgedruckt und zusammengebastelt werden können. Das Spektrum reicht von einem Brettspiel über Hampelmannfiguren bis hin zu Schlüsselanhängern.

Hinter der Gitarre, dem letzten Icon in der linken Navigationsleiste, verbirgt sich Material zum Musical „Die drei Bärchen und der blöde Wolf“ von Käpt'n Blaubär-Erfinder Walter Moers. Neben einer Beschreibung der Charaktere gibt es Video-Clips, eine Fotogalerie und einen Beitrag zum Making of.

### **Datenschutz**

Jugendmedienschutz und Datensicherheit werden auf der Website ernst genommen. Es gibt keine Werbung auf den kindgerecht gestalteten Seiten. Die Verlinkungen sind alle thematisch mit den Inhalten der Seite verbunden. Allerdings wird nicht immer klar, welche Anbieter dahinter stehen - die Besucherinnen und Besucher müssen sich auf die Seriosität der Ausgangsseite verlassen. Bei den interaktiven Mitmach-Spielen werden die nötigen Daten (Name, Anschrift, Alter und E-Mail-Adresse) in einem Kontaktformular abgefragt. Die Teilnehmenden müssen zustimmen, dass Name und Alter auf der Website veröffentlicht werden, wenn sie gewinnen. Im Gästebuch werden die Nutzerinnen und Nutzer ausdrücklich darauf hingewiesen, dass sie nicht ihren vollständigen Namen nennen sollen. Hier wäre eine vormoderierte Bearbeitung der Einträge sinnvoll gewesen.

### **Fazit:**

Der Internetauftritt von Käpt'n Blaubär ist wesentlich mehr als ein Fan-Portal. Die Macher der Seite haben den Unterhaltungswert im Blick und fördern mit der Gestaltung der Seite den kindlichen Entdeckerdrang. Der Aufbau der Seite, die Inhalte an Orte zu koppeln, ist für Kinder eine hilfreiche Mnemo-Strategie, sodass sie sich schnell orientieren können.

Es werden viele Flash-Animationen eingesetzt, die aber so dosiert sind, dass sie nicht ablenken. Die Website wird auch in einer übersichtlicheren html-Version angeboten, die allerdings den visuellen Reiz der Flash-Version vermissen lässt. Insgesamt eröffnet die Website jede Menge Raum für Kinder als Entdecker – fernab von jedem pädagogischen Zeigefinger. Sie bietet außerdem eine spielerische und doch durchdachte Herangehensweise an das Thema Lügen und fördert auf eine höchst unterhaltsame Art und Weise die Medienkompetenz der jungen Besucherinnen und Besucher.

Empfehlung: sehr empfehlenswert

### **Pädagogische Anregungen:**

Bei Käpt'n Blaubär geht es vor allem ums Lügen. Die Spiele und das Quiz im Salon von Käpt'n Blaubär zeigen zweierlei: Zum einen macht Phantasie die Welt bunter und es macht Spaß, Lügengeschichten zu erzählen, zu hören oder zu schreiben. Zum anderen gibt es aber auch Grenzen. Es ist wichtig, zwischen Lüge und Wahrheit zu unterscheiden. Käpt'n Blaubärs Seemannsgarn bietet Anlass, sich mit Lügen zwischen Spaß und Ernst zu beschäftigen. Jeder hat schon mal gelogen – aber wo hört der Spaß auf? Wo sind die Grenzen der Phantasie erreicht und können Lügen für andere schädlich sein? Gibt es Situationen, in denen Lügen erlaubt ist? Welche Gründe stecken dahinter, wenn Kinder lügen?

#### **Selbsterfahrung beim Lügen**

Lügen gehen selten spurlos vorüber. Wer lügt, spürt das in der Regel auch körperlich. Deshalb ist es wichtig, sich selber beim Lügen in Rollenspielen erfahren zu können. So können Kinder entdecken, was mit ihnen passiert, wenn sie lügen. Zugleich kann thematisiert werden, wie man aus einer „verlogenen“ Situation wieder rauskommen kann. Welche Wege gibt es, um eine Lüge aufzuklären? Angelehnt an das Fortschreiben der Lügengeschichten des Käpt'n Blaubär können die Kinder ein Geschichtsende schreiben, das dem Lügen ein Ende setzt.

#### **Geschichte des Lügens**

Nicht nur in der persönlichen Erfahrung, sondern auch in der Geschichte haben Lügen ihre Spuren hinterlassen. In unterschiedlichen fachlichen Zusammenhänge können berühmte Lügen und Lügner behandelt werden – gleich, ob es sich um fiktive oder reale Personen dreht. Was war der Grund und was haben diese Lügen bewirkt? Hätten die Lügner auch anders handeln können? Gibt es Lügen, die gerechtfertigt sind? So können Kinder dafür sensibilisiert werden, dass es immer auf die Situation ankommt, in der jemand die Unwahrheit sagt.

#### **Kritische Medienkompetenz**

Käpt'n Blaubär lügt gern, wenn auch nur zur Unterhaltung seiner Enkel. Wer sich nicht auskennt, weiß nicht, was wahr ist und was erlogen. Aber nicht nur Käpt'n Blaubär lügt: Auch die Medien, die uns informieren (allen voran das Internet), können lügen – es ist nicht alles wahr, was wir sehen, hören und lesen können. Anhand geeigneter Beispiele - etwa von Bildermanipulationen - können Kinder eine erste kritische Haltung gegenüber Medien erwerben. Ein Blick hinter die Kulissen zeigt zudem, dass alles, was wir im Fernsehen sehen, auch eine Rückseite hat, sprich: gemacht wird. Ein Besuch, vielleicht in einem Fernsehstudio oder einer Filmproduktion, vermittelt nachdrücklich diesen Aspekt unserer Medienwelt.

**Kurzinformation**

Die Website von Käpt'n Blaubär bietet ein wahres Füllhorn an Spielen, Geschichten und Videos. Die Besucherinnen und Besucher der Seite werden auf den Kutter 'Elvira' entführt, auf dem sie in den einzelnen Kajüten auf Entdeckungsreise gehen können. Neben der Förderung der Medienkompetenz und gelungenen Spielangeboten geht es auch um das Thema Lügen. Gerade junge Besucher können hier lernen, dass es fürs Lügen jede Menge Phantasie braucht, aber die Unterscheidung von Wahrheit und Lüge wichtig ist.



<http://www.wdrmaus.de/kaeptnblaubaeerseite>

**Didaktische Anregungen:**  
 Medienkompetenz;  
 Natur-, Umgebungs- und Sachwissen;  
 sprach- und Leseförderung; soziale und emotionale Entwicklung

**Zielgruppe:**  
 Kinder; Eltern; Pädagogen; Lehrkräfte, Multiplikatoren  
 Ganze Familie

**Alter:**  
 ab 6 Jahre

**Geschlecht:**  
 unspezifisch  
**Navigation:**  
 einfach, übersichtlich

**Layout:**  
 Bildorientiert; übersichtlich, klar aufgebaut; lesefreundlich

**Anbieter:**  
 Westdeutscher Rundfunk Köln  
 Anstalt des öffentlichen Rechts  
 Appellhofplatz 1, 50667 Köln  
 Tel.: 0221/220-0  
<http://www.wdrmaus.de/kaeptnblaubaeerseite/>

**Art des Anbieters:**  
 Funk und Fernsehen

**Inhalte der Website:**  
 Allerlei und sonstiges Wissen;  
 Informationen für Eltern;  
 Geschichten, Gedichte und Comics;  
 Rätseln, Knobeln und Quizen

**Angebotene Links:**  
 nicht nur für Kinder; nur thematisch verwandte Seiten  
**Vorkommen von Werbung:**  
 Werbefrei  
**Einschätzung unter Kinder- und Jugendschutzaspekten:**  
 konsequenter Umgang mit Datenschutz und Sicherheit; Anbieter informiert Kinder über Datenschutz; Elterninformationen

## **Kommentar zur Gestaltung**

Der Internetauftritt von Käpt'n Blaubär ist detailreich und zugleich übersichtlich gestaltet. Die Farbgebung ist mit gedeckten Rottönen dezent, sodass die Aufmerksamkeit nicht vom Inhaltsfenster in der Mitte abgelenkt wird. Auf Animationen außerhalb dieses Fensters wird verzichtet. Die Designer der Seite haben sich von den gängigen Gestaltungsprinzipien zwei- oder dreispaltiger Websites gelöst und eine kreativ-spielerische Struktur geschaffen, die zum Entdecken einlädt.

## **Die Seite in der Gesamtschau**

### **Entdeckungsreise auf dem Kutter 'Elvira'**

Beim Aufruf der Website <http://www.wdrmaus.de/kaeptnblaubaeerseite/> erscheint zunächst das an die Fernsehserie erinnernde Intro, das übersprungen werden kann. Als nächstes wird der Kutter Elvira mit der gesamten Käpt'n Blaubär-Crew sichtbar. Rechts und links neben dem Bild ist die Navigationsleiste angeordnet, der Blick wird dabei auf den zentralen Bildschirminhalt gelenkt. Auf, über und neben Elvira bewegt sich so einiges im Startfenster: Die Takelage schwingt, Wolken, Möwen und fliegende Fische ziehen vorüber – und Hein Blöd geht über Bord. Fährt man mit der Maus über die einzelnen Figuren, wird man von diesen begrüßt. Wer jetzt etwas ratlos ist, wie es weiter geht, kann entweder über die Icons neben dem Bild navigieren oder aber eine der Figuren auf dem Kutter anklicken.

Bei beiden Navigationswegen öffnet sich zunächst ein Fenster, in dem der Ladestatus angezeigt wird. Zur Überbrückung der Wartezeit werden kleine Spiele angeboten, die nicht erklärt werden, aber auch ohne Anleitung leicht verständlich sind. Durch einen Klick auf das Pfeilsymbol am rechten unteren Bildschirm geht die Reise durchs Schiff weiter: Es öffnet sich ein neues Bild und man gelangt in unterschiedliche Kajüten des Schiffs, die jeweils mit Gegenständen gefüllt sind, hinter denen sich eine Vielzahl von Angeboten verbirgt.

Allerdings wird die Navigation dadurch ein wenig erschwert, dass einige Gegenstände zwar animiert, aber nicht verlinkt sind. Wer schnell einen direkten Weg zu den Inhalten finden will, hat es hier schwer. Schade ist auch, dass die Kajüten nur über das Anklicken eines Icons in der Navigationsleiste neben dem Bild verlassen werden können – einen 'Zurück'-Button gibt es nicht.

### **Spielerische Navigation**

Die Navigation der Seite ist spielerisch angelegt: Insgesamt sind 15 Icons (z.B. Anker, Fernseher, Säge) neben dem jeweils aktiven Bild platziert, bei denen sich nicht unbedingt sofort erschließt, was sich dahinter verbirgt. Die Navigations-Struktur lädt so zum Entdecken der Website ein und hält einige Überraschungen bereit. Auf der linken Seite sind die inhaltlichen Bereiche aufgereiht, rechts ist die Service-Navigation mit Kontaktformular, Gästebuch, Sitemap und Impressum untergebracht. Zusätzlich erfahren Besucherinnen und Besucher in der rechten Navigationsleiste etwas über die Preise, die Käpt'n Blaubär erhalten hat, wer beim Lügengeschichten-Wettbewerb gewonnen hat und die nächsten Sendetermine. Podcast-Downloads runden das Angebot ab. Die Internet-Sicherheitstipps, die in einer Fassung für Kinder und für Erwachsene angeboten werden, sind verständlich und nachvollziehbar formuliert. Weiterführende Links vertiefen das Thema. Die Navigation auf den einzelnen Unterseiten ist leicht zu bedienen: Über Pfeile können die Nutzerinnen und Nutzer den Bildschirm hinauf- oder herunterbewegen beziehungsweise zur vorherigen Seite zurückkehren.

### **Die Lügenwelt von Käpt'n Blaubär**

Der Salon von Käpt'n Blaubär steht ganz im Zeichen von Wissen und Lügen: Das „Käpt'n Blaubär Kutter-Quiz“ vereint Wissensfragen, die Alltags- und Spezialwissen abfragen, mit Videoclips, in denen Käpt'n Blaubär sein Seemannsgarn aufischt. Da stellt sich zwangsläufig die Frage: wahr oder erlogen? Das Quiz bietet zwei Schwierigkeitsstufen.

Beim Lügen-Gewinnspiel können alle Geschichtenerfinder zeigen, was sie können. Käpt'n Blaubär hat das Ende seiner Lügengeschichte vergessen und braucht Hilfe. Wer eine gute Idee hat, wie es weitergehen könnte, kann seine Version per E-Mail einsenden. Außerdem erfahren interessierte Nutzer 'Alles übers Lügen'. Die verschiedenen Seiten des Lügens werden informativ behandelt, aber auch der Spaß am Schummeln kommt mit Tipps fürs Kartenspiel nicht zu kurz.

### **Einblicke mit den Bärchen**

In der Kajüte der drei kleinen Enkel von Käpt'n Blaubär herrscht ein ziemliches Durcheinander. Hier quietscht und wackelt so einiges, mittendrin finden sich Käpt'n Blaubär-Videoclips sowohl zum Anschauen als auch zum Herunterladen. Beim Blick hinter die Kulissen erfahren die Besucherinnen und Besucher mehr über die Macher von Käpt'n Blaubär und können dessen Vorgeschichte nachlesen. Außerdem verbergen sich hier noch die besten Lügengeschichten-Einsendungen und eine Fan-Post-Bildergalerie.

### **Spiel und Spaß: Hein Blöds Rumpelkammer**

Hein Blöds Rumpelkammer bietet Unterhaltung für alle Sinne: Die ganze Crew kann zu wechselnder Musik (Techno, Hip Hop, Heavy Metal) zum Tanzen gebracht werden. Ein Malspiel führt kleine Künstlerinnen und Künstler spielerisch an Zeichenprogramme auf dem Computer heran. Allerdings ist die Bedienung nicht ganz einfach – es dauert ein wenig, bis die Funktion aller Regler klar wird, zumal es keine Anleitung gibt.

Auch der Spielspaß kommt nicht zu kurz: Als Kutter-Kapitän gilt es, möglichst viele „Polover“ (polonesisch für „Pullover“) aus dem Meer einzusammeln. Die Polonesier am Frostpol frieren und brauchen dringend ihre Polover, hier geht es vor allem um Schnelligkeit und Geschicklichkeit. „Auf der Jagd nach Professor Sushi“ ist ein klassisches Jump-and-Run-Spiel, bei dem Käpt'n Blaubär sicher an Hindernissen vorbei gesteuert werden muss. In Hein Blöds Rumpelkammer gibt es auch Herausforderungen für junge Tüftler: „Kutter-Klick“ und das „Schiebepuzzle“ fördern räumliches Denken.

### **Kostbarkeiten für Fans**

An der Schatzkammer von Blume Karin dürften in erster Linie eingefleischte Käpt'n Blaubär Fans ihre Freude haben. Hier gibt es Vorlagen für Fan-Artikel, die ausgedruckt und zusammengebastelt werden können. Das Spektrum reicht von einem Brettspiel über Hampelmannfiguren bis hin zu Schlüsselanhängern.

Hinter der Gitarre, dem letzten Icon in der linken Navigationsleiste, verbirgt sich Material zum Musical „Die drei Bärchen und der blöde Wolf“ von Käpt'n Blaubär-Erfinder Walter Moers. Neben einer Beschreibung der Charaktere gibt es Video-Clips, eine Fotogalerie und einen Beitrag zum Making of.

### **Datenschutz**

Jugendmedienschutz und Datensicherheit werden auf der Website ernst genommen. Es gibt keine Werbung auf den kindgerecht gestalteten Seiten. Die Verlinkungen sind alle thematisch mit den Inhalten der Seite verbunden. Allerdings wird nicht immer klar, welche Anbieter dahinter stehen - die Besucherinnen und Besucher müssen sich auf die Seriosität der Ausgangsseite verlassen. Bei den interaktiven Mitmach-Spielen werden die nötigen Daten (Name, Anschrift, Alter und E-Mail-Adresse) in einem Kontaktformular abgefragt. Die Teilnehmenden müssen zustimmen, dass Name und Alter auf der Website veröffentlicht werden, wenn sie gewinnen. Im Gästebuch werden die Nutzerinnen und Nutzer ausdrücklich darauf hingewiesen, dass sie nicht ihren vollständigen Namen nennen sollen. Hier wäre eine vormoderierte Bearbeitung der Einträge sinnvoll gewesen.

### **Fazit:**

Der Internetauftritt von Käpt'n Blaubär ist wesentlich mehr als ein Fan-Portal. Die Macher der Seite haben den Unterhaltungswert im Blick und fördern mit der Gestaltung der Seite den kindlichen Entdeckerdrang. Der Aufbau der Seite, die Inhalte an Orte zu koppeln, ist für Kinder eine hilfreiche Mnemo-Strategie, sodass sie sich schnell orientieren können.

Es werden viele Flash-Animationen eingesetzt, die aber so dosiert sind, dass sie nicht ablenken. Die Website wird auch in einer übersichtlicheren html-Version angeboten, die allerdings den visuellen Reiz der Flash-Version vermissen lässt. Insgesamt eröffnet die Website jede Menge Raum für Kinder als Entdecker – fernab von jedem pädagogischen Zeigefinger. Sie bietet außerdem eine spielerische und doch durchdachte Herangehensweise an das Thema Lügen und fördert auf eine höchst unterhaltsame Art und Weise die Medienkompetenz der jungen Besucherinnen und Besucher.

Empfehlung: sehr empfehlenswert

### **Pädagogische Anregungen:**

Bei Käpt'n Blaubär geht es vor allem ums Lügen. Die Spiele und das Quiz im Salon von Käpt'n Blaubär zeigen zweierlei: Zum einen macht Phantasie die Welt bunter und es macht Spaß, Lügengeschichten zu erzählen, zu hören oder zu schreiben. Zum anderen gibt es aber auch Grenzen. Es ist wichtig, zwischen Lüge und Wahrheit zu unterscheiden. Käpt'n Blaubärs Seemannsgarn bietet Anlass, sich mit Lügen zwischen Spaß und Ernst zu beschäftigen. Jeder hat schon mal gelogen – aber wo hört der Spaß auf? Wo sind die Grenzen der Phantasie erreicht und können Lügen für andere schädlich sein? Gibt es Situationen, in denen Lügen erlaubt ist? Welche Gründe stecken dahinter, wenn Kinder lügen?

#### **Selbsterfahrung beim Lügen**

Lügen gehen selten spurlos vorüber. Wer lügt, spürt das in der Regel auch körperlich. Deshalb ist es wichtig, sich selber beim Lügen in Rollenspielen erfahren zu können. So können Kinder entdecken, was mit ihnen passiert, wenn sie lügen. Zugleich kann thematisiert werden, wie man aus einer „verlogenen“ Situation wieder rauskommen kann. Welche Wege gibt es, um eine Lüge aufzuklären? Angelehnt an das Fortschreiben der Lügengeschichten des Käpt'n Blaubär können die Kinder ein Geschichtenende schreiben, das dem Lügen ein Ende setzt.

#### **Geschichte des Lügens**

Nicht nur in der persönlichen Erfahrung, sondern auch in der Geschichte haben Lügen ihre Spuren hinterlassen. In unterschiedlichen fachlichen Zusammenhänge können berühmte Lügen und Lügner behandelt werden – gleich, ob es sich um fiktive oder reale Personen dreht. Was war der Grund und was haben diese Lügen bewirkt? Hätten die Lügner auch anders handeln können? Gibt es Lügen, die gerechtfertigt sind? So können Kinder dafür sensibilisiert werden, dass es immer auf die Situation ankommt, in der jemand die Unwahrheit sagt.

#### **Kritische Medienkompetenz**

Käpt'n Blaubär lügt gern, wenn auch nur zur Unterhaltung seiner Enkel. Wer sich nicht auskennt, weiß nicht, was wahr ist und was erlogen. Aber nicht nur Käpt'n Blaubär lügt: Auch die Medien, die uns informieren (allen voran das Internet), können lügen – es ist nicht alles wahr, was wir sehen, hören und lesen können. Anhand geeigneter Beispiele - etwa von Bildermanipulationen - können Kinder eine erste kritische Haltung gegenüber Medien erwerben. Ein Blick hinter die Kulissen zeigt zudem, dass alles, was wir im Fernsehen sehen, auch eine Rückseite hat, sprich: gemacht wird. Ein Besuch, vielleicht in einem Fernsehstudio oder einer Filmproduktion, vermittelt nachdrücklich diesen Aspekt unserer Medienwelt.