

Roland Rosenstock www.kirche-entdecken.de

1. Kolumbusgefühl. Das erste evangelische Kinderportal im Internet

»Wenn dein Kind dich morgen fragt ...« – das Motto des Kirchentages passte gut zum Start von www.kirche-entdecken.de.¹ Das erste interaktive Internetangebot der evangelischen Kirchen für Kinder im Grundschulalter wurde am 27. Mai 2005 auf dem Kirchentag in Hannover offiziell freigeschaltet. Die Seiten sind auf das Surfverhalten jüngerer Internetnutzer von sechs bis zehn Jahren abgestimmt. Die Kinder erleben, dass es in der interaktiven Kirche viel zu erleben gibt. Die Domain www.kirche-entdecken.de wird monatlich von mehreren tausend Kindern besucht: Sie kann zwischen 110.000 und 360.000 Zugriffen pro Monat verzeichnen. Die Qualitätsstandards der Seite entsprechen den professionellen Ansprüchen erfolgreicher Kinderangebote im Netz, die in den letzten fünf Jahren erheblich zugenommen haben.

Wie viele Kinder heute das Internet nutzen, zeigen die ständig wachsenden Zugriffszahlen der Marktführer www.die-maus.de (Sendung mit der Maus) oder www.toggo.de (Internetauftritt von Super-RTL). Über 56% der 6 bis 10 Jährigen nutzen heute das Internet regelmäßig. In einer Forschungsdatenbank des Deutschen Jugend Institutes sind mehr als 360 deutschsprachige Kinderseiten verzeichnet. Auch für die Vorschulkinder gibt es in-

teraktive Spiel- und Lernangebote. Im letzten Jahr zahlten 60.000 Eltern einen Jahresbeitrag von 59 Euro für die Teilnahme bei www.toggolino.de, dem edukativen Angebot von Super-RTL für die aller-kleinsten Surfer.

2. Kirche per Mausclick

Ein religiöses Internetangebot für Kinder fehlte bislang. Die Idee entstand aus dem Engagement der evangelischen Kirche beim »Erfurter Netcode«, einem Qualitätssiegel für hochwertige Kinderseiten im Internet (www.erfurter-netcode.de). Nun finden auch Kinder im Internet Aus-

¹ Entwickelt hat www.kirche-entdecken.de eine Projektgruppe um den Greifswalder Religionspädagogen Prof. Roland Rosenstock, der Erlanger Professorin für Christliche Publizistik, Johanna Haberer, dem Internetbeauftragten der Hannoverschen Landeskirche, Dr. Johannes Neukirch, und Kirchenrat Marius Strecker, Leiter der Arbeitsstelle »Vernetzte Kirche« der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Bayern. Das Gütersloher Verlagshaus, die Deutsche Bibelgesellschaft und die evangelische Kinderzeitschrift »Benjamin« stellen die Inhalte zur internetgerechten Aufbereitung zur Verfügung. Der Sitz der Redaktion und die wissenschaftliche Begleitung erfolgt an der Universität Greifswald. Das Projekt wird seit Januar 2005 durch einen Zuschuss des Medienfonds der EKD in Höhe von 86.000 Euro bis Ende 2006 unterstützt. Für die Gestaltung und Programmierung der Seiten wurde die Kölner Agentur »Kerygma« gewonnen. Die Inhalte werden laufend ausgebaut.

kunft über den christlichen Glauben und können spielerisch die Kirche als Lern- und Erlebnisraum kennen lernen. Zugleich wird die Medienkompetenz und Kreativität der Kinder gestärkt und ihnen die Möglichkeit geboten, interaktive Räume der Ruhe und spirituellen Erfahrung zu besuchen – im sonst eher unruhigen Internet. Da gibt es zum Beispiel einen Andachtsraum im Keller – oder einen Träumhimmel: Hier können die Kinder bunte Sterne in den Himmel schicken und sich die Gebete von anderen Kindern anschauen. Dahinter steht die Botschaft des Jesaja-Wortes: »Ich habe dich bei deinem Namen gerufen, du bist mein.«

»Kirche entdecken« – das ist ganz wörtlich und mediengemäß gemeint. Die Kinder werden auf ihrer Reise durch den virtuellen Kirchenraum von einer diebischen – aber dann auch reuevollen – Elster begleitet, die im Kronleuchter der Kirche ihr Nest hat. Die Wissensvermittlung über Religion und Kirche geschieht bei der

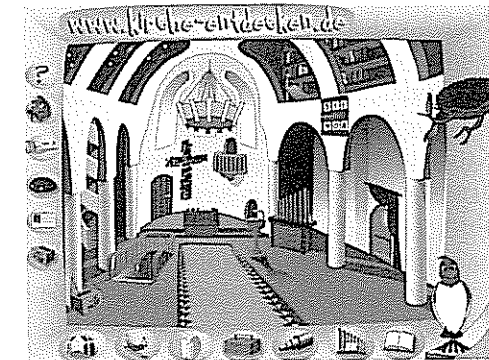


spielerischen Anwendung der interaktiven Elemente: Spiele, Bastelideen, Kurzfilme, Bildergeschichten und auch eine Mitschreibgeschichte regen zur intensiven Auseinandersetzung an. Auch Kinder, die

noch keine ausgeprägte Lesekompetenz besitzen, kommen mit den Anwendungen zurecht, da alle Menü-Funktionalitäten, Moderations- und Informationstexte mit Sprecherstimmen hinterlegt sind. Auch die biblischen Geschichten, die sich an das Kirchenjahr anlehnen, werden vorgelesen.

Zu den kirchlichen Jahresfesten gibt es spezielle Angebote: Im Dezember 2005 wurde ein interaktiver Adventskalender angeboten, auf dem Tag für Tag die Weihnachtsgeschichte verfolgt werden konnte.

3. Virtueller Kirchenraum



Der Gang durch den virtuellen Raum wurde zusammen mit Kindern entwickelt: Wenn ein Kind auf die Seite www.kirche-entdecken.de kommt, wird es zunächst von einem freundlichen Tier, einer Elster begrüßt. Sie kommt von rechts ins Bild und plappert munter drauflos. Die Elster lädt das Kind zu einer Entdeckungsreise durch die Kirche ein: »Klicke auf die Gegenstände und finde heraus was sich dahinter verbirgt ...«

Der Blick des Kindes schweift dann durch den Hauptraum der Kirche. Jeder Gegenstand, jedes Möbelstück und jede Tür animiert zum Ausprobieren. Die Elster erklärt die Gegenstände kurz und

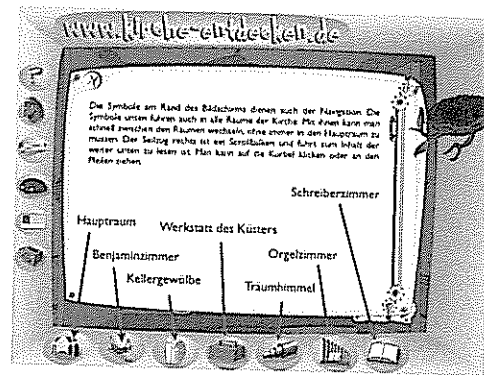
sagt dem Kind wo es hingelangt, wenn es darauf klickt.

Eine Tür führt in die Werkstatt des Küsters. Eine Werkstatt ist immer spannend: Dort kann man die tollsten Sachen entdecken und vielleicht auch selbst etwas basteln. Weiter hinten befindet sich die Orgel, ein Instrument, dass zu jeder richtigen Kirche gehört. Aber welches Kind kann schon eine Orgel spielen? Die Elster macht dem Kind Mut und verspricht mit ihm zu musizieren. Hinten im Kirchenraum steht ein Tisch. Er trägt ein farbiges Tuch und andere Gegenstände. Auch ein Kreuz hängt dort an der Wand. Das darf in einer richtigen Kirche nicht fehlen. Gleich neben der Orgel steht ein Lesepult.

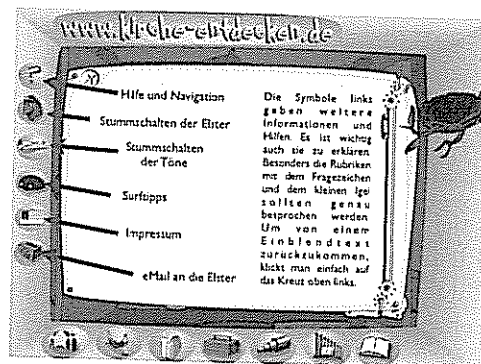
Plötzlich fällt etwas aus dem Kronleuchter. Es sieht aus wie eine Feder. Der Kronleuchter schwankt hin und her. Die Elster erzählt den Kindern, dass sie dort oben wohnt. Sie freut sich über den Besuch. Aber noch ist nicht alles im Kirchenraum entdeckt. Links unten vor dem Altar führt eine Treppe in einen dunklen Keller. Ein Lichtschalter ist nicht zu entdecken. Das könnte ein bisschen gruselig werden ... Dann doch besser zur Wendeltreppe nach links, die in ein Obergeschoss führt. Beim näheren Hinsehen kann man einen schönen Abendhimmel mit funkelnden Sternen sehen. Die Elster nennt ihn den »Träumhimmel«. Oben rechts gibt es einen weiteren Raum. Man sieht eine Hän-gematte und viele Bücher. Die Elster sagt, dass dort der Benjamin wohnt. Den muss man einfach kennen lernen. Aber zuvor ein letzter Blick auf den unteren Rand des Fensters und die linke Seite. Unten sind sieben Symbole neben einander gestellt, die jeden der einzelnen Räume darstellen. Wenn man mit der Maus darüber fährt, bewegen sich die Bilder und machen ein

lustiges Geräusch. Die Bilder führen sofort in die Räume.

Am linken Rand gibt es Symbole, die nicht so leicht zu erkennen sind. Ganz



oben ist ein Fragezeichen, hier findet man auf alle Fragen, rund um die Kirche eine Antwort. Darunter ist das Gesicht der Elster. Die kleine Quasselstrippe hat den Schnabel weit geöffnet. Wenn man draufklickt, wird der Schnabel geschlossen. Jetzt sagt die Elster keinen Pieps mehr. Unter der Elster ist eine Trompete. Sie bekommt einen Korken, wenn man sie mit der Maus berührt. Nun sind alle Töne ausgeschaltet. Darunter ist ein finsternes Gesicht. Es könnte einem Maulwurf oder einem Gespenst gehören. Es sieht ein bisschen gefährlich aus. Man findet Tipps, wie es sicher durchs Internet geht. Unter den Tipps ist ein kleiner Ausweis abgebildet.

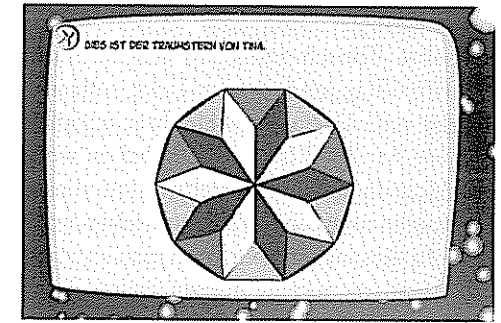


Dahinter verbirgt sich das Impressum. Ganz unten ist noch ein Postkasten. Kann man da Briefe rein werfen?

Im Träumhimmel ist es besonders gemütlich: Man kann sich lang ausstrecken, die Arme hinter dem Kopf verschränken und in den wunderschönen Sternenhimmel schauen. Aber was war das? Eine Sternschnuppe fliegt vorbei. Nun sieht man auch, dass manche Sterne heller leuchten als andere. Was hat das zu bedeuten? Die Elster zeigt auf das Fernrohr. Damit kann man die Sterne betrachten. Und wirklich. Jetzt erscheinen sie ganz nah. Ob man da auch draufklicken kann? Ja, es geht. Manche Sterne sind ganz bunt und hübsch anzuschauen. Sie tragen verschiedene Namen. Das ist der Traumstern von Julia ... oder Kevin oder anderen Namen.

Andere Sterne tragen einen Namen und enthalten einen Text. Es sind Wünsche, Gebete oder Grüße, ganz persönliche Dinge.

Oben rechts ist ein komischer, halb-fertiger Stern. Wenn man draufklickt erscheint ein Hämmerchen und die Frage, ob das Kind einen Stern ausmalen oder beschriften möchte. Am Besten beides! Nachdem der Stern fertig ist, schickt ihn das Kind in den Himmel. Jetzt leuchtet er



hoch oben und jedes Kind auf der ganzen Welt kann ihn anschauen.

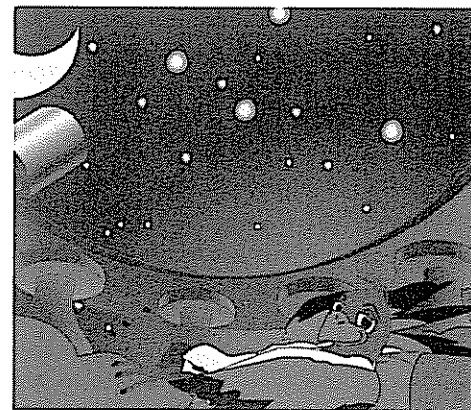
4. Im Keller bei Professor Lausig

Ist das Licht erst einmal eingeschaltet, wirkt das Kellergewölbe gar nicht mehr so gruselig. Auf dem Boden und an den Wänden finden sich interessante Gegenstände, die zum lernen und spielen einladen. Rechts – hinter der Mauer – ist sogar ein zweiter Raum: In ihm arbeitet Professor Lausig, ein bekannter Forscher aus dem Orient, der ein wenig vertrottelt wirkt.

Er spielt furchtbar gerne Memory und hat auch eine ulkige Zeitmaschine. Die müsste man mal ausprobieren. Aber der Professor hat es leider verboten. Wer dennoch die Reise wagt, kommt genau in den Moment an den Berg Sinai, als Mose seine zehn Gebote verkündet. Aber es haben sich einige falsche Gebote eingeschlichen, »Du sollst nicht rumlabern« war bestimmt nicht darunter. Hier können die Kinder ihr Wissen über die zehn Gebote testen.

Eine Zeitreise könnte man doch auch in das Zimmer eines Schreibers machen. Einfach unten auf das Buch geklickt und zack ... geht es durch die Zeit 2000 Jahre zurück. Die Elster ist natürlich immer dabei.

Der Schreiber, er heißt Markus, ist gerade nicht da. Man kann also ungestört



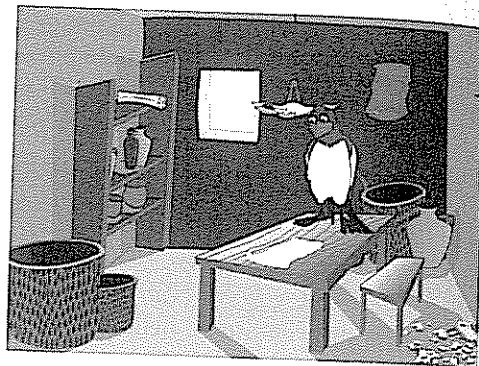
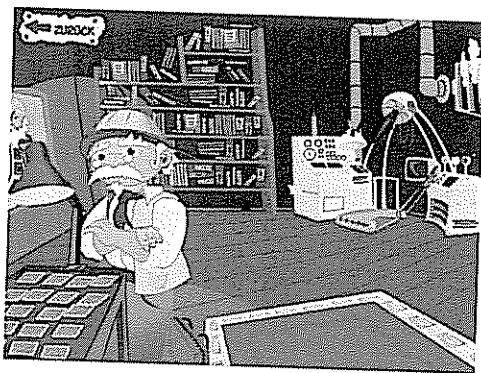
herumstöbern. Auf dem Boden liegen seltsame Tonscherben, im Regal uralte Schriftrollen, und in der Ecke seltsame Körbe und Vasen. Es sieht hier wirklich aus wie vor 2000 Jahren. Wie haben wohl die Menschen damals gelebt? Ist zu dieser Zeit nicht auch die Bibel geschrieben worden? In diesem Zimmer kann man so manche Antwort auf seine Fragen finden. Auch ein Jesus-Online Spiel ist dabei. Nun noch schnell in den Hauptraum der Kirche zurück und auf den Postkasten geklickt!

Liebe Elster! Ich finde es schön, dass Kinder die Kirche entdecken lernen können. Mir macht es großen Spaß mit dir die Kirche zu entdecken! Liebe Grüße deine Marie

5. Interaktive Elemente

Von den Kindern gern angenommen werden vor allem die interaktiven Elemente des Internetangebotes. Seit Juni hat die Redaktion des Postkasten 2.000 E-Mails erreicht. Die Mails sind zum größten Teil freundliche Grüße an die Elster. Hier einige Beispiele:

- »hallo ich heiße Jale ich finde dich total super: ich bin 9 jahre alt, und du erklärst alles super: bleib immer gesund und älsterfrob«



- »Hey! Du bist echt süüüß!!!!!! Wie alt bist'm du«
- »Hallo, ich finde deine Seite echt voll cool. Man muss nicht unbedingt regelmäßig in die Kirche gehen um hier alles zu entdecken. Ich bin jetzt 14 Jahre und mir macht es voll viel Spaß hier zu sein. Caro«
- »Ich finde Deine Seiten echt toll! Man kann so viel spielen und erfährt ganz viel über die Kirche und die Bibel. Ich bin gern auf Deiner Seite! Gruß Selina«
- »Hallo, Elster. Wie geht es dir? Mir gehts gut. Schreib zurück.«

Das tut die Redaktion auch. Die Kinder erhalten eine E-Mail mit einem Briefkopf: Darin wird jedes Kind persönlich angesprochen und – falls notwendig – auf individuelle Fragen geantwortet.

Im »Träumhimmel« stehen bereits über 15.000 Sterne, die von Kindern selber gestaltet wurden. Es werden immer die letzten 100 Sterne angezeigt. In der Mehrzahl sind die Sterne einfache Wünsche und Träume der Kinder. Einige Beispiele:

- Karin: Ich habe heute von einem Tierpark geträumt, wo dinosaurier waren. Sie waren hinter einem sehr hohen und langen Brett. Ich ging dort mit mama vorbei, und die saurier mit dem langen hals beugten sich mit ihrem langen hals zu uns runter. wir gingen sofort von den sauriern weit genug weg

- isabell super star: ich bin reich und habe ne eigene Villa denn würde ich mich verwöhnen lassen und meiner ganzen familie 100 Euro schenken
- Mein Traum ist: Wenn ich groß bin, eine gute Familie zu haben, meine Kinder so aufzuziehen, dass sie auch an Gott glauben. Zusätzlich wünsche ich mir, dass ich mal einen Hund und ein Pferd habe. Sophia, 9 Jahre,
- Alex: bei beyern in sturm zu spielen
- Kamenz: Ich bin ein kleiner Junge aus der evangelischen Schule in Frankenthal und träume davon Notarzt zu werden. Da kann ich den Menschen helfen wie Jesus Christus. Das find ich ganz toll. Bald zieht ein Notarzt neben uns im Haus ein, der kann mir sicher viel über seine Arbeit erzählen. Davon träume ich immer mal, wie ich mit tatü und Blinklicht zum Einsatz fahre. Die Menschen werden immer gesund, wenn ich einer alten Frau eine Spritze gebe oder einem Opa ein Pflaster aufklebe, weil er sich verletzt hat.

Es gibt auch Einträge die auf Sorgen und Kummer hindeuten:

- vivian und niklas: das papa und mama sich wieder lieben!!!
- Yasemin: Mein traum ist wenn meine eltern wieder zusammen sind und mein traum ist das ich zur realschule komme und das meine kleine bruder in die 2. klasse kommt das ist

- mein traum daaass muss wahr sein alles lieber GOTT, yasemin
- Gitti: Arbeit für meinen Papa
- Andrea: Das mein Hase Susi NIE Stirbt!

Ein Fünftel der Sterne hat einen negativen Charakter, d. h. Pubertierende nutzen die Anonymität, um ihren Wortschatz loszuwerden, dabei spielen auch die Auseinandersetzungen um den Islam und das Judentum eine Rolle. Die Sterne werden deshalb regelmäßig durchgesehen und solche Einträge entfernt. In den »Weiter-schreibgeschichten« im Benjaminzimmer wird in regelmäßigen Abständen ein neues Bild eingestellt, das mit einem ersten Eintrag dazu einladen soll, eine Geschichte weiter zu erzählen.

Der Altarraum ist seit Ostern 2006 online. Er enthält ein E-Card System, mit dem »Segensgrüße« zu verschiedenen Gelegenheiten verschickt werden können. Zudem sind zwei Filme zu sehen: So werden für Kinder die Sakramente »Taufe« und »Abendmahl« vorgestellt. Im Februar 2007 wird es Kirche-entdecken auch als Offline-Version auf einer edukativen DVD geben, die von der Deutschen Bibelgesellschaft vertrieben wird. Auch ist eine englische Version für das Kinder-Kirchenportal in Vorbereitung.