

Ins Netz gegangen:

# Politik verstehen auf www.regierenkapiieren.de



Die Politik ist auf der Suche nach neuen Wählern. Soweit nichts Neues. In den USA hat Barack Obama letztes Jahr gezeigt, wie es geht. Mit einer breit angelegten Kampagne schaffte er es, umkämpfte Wählergruppen zu mobilisieren. Dem Internet kam dabei eine wichtige Rolle zu. In verschiedenen Onlineforen konnte man sich mit anderen Anhängern treffen, BarackTV anklicken oder Mitglied einer Onlinecommunity werden. Obama schaffte es, besonders jüngere Zielgruppen anzusprechen: Mehr als die Hälfte der Wähler zwischen 18 und 29 Jahren gab seine Stimme für ihn ab. Obama scheint das Zusammenspiel der Medien optimal genutzt zu haben. Politik ist damit zu einem neuen, lukrativen Werbeprodukt geworden. Erfolge wie dieser machen neugierig auf eine neue Ära der Onlinepolitik. Bezogen auf das Wahlverhalten der jungen Wähler gewinnt auch politische Bildung an Gewicht und die damit verbundene Frage, wie Politik zu einem gesellschaftlichen Kassenschlager werden kann.

Die deutsche Bundesregierung spricht seit September 2008 genau diese Zielgruppe auf der Homepage „www.regierenkapiieren.de“ an. Die Seite richtet sich an Kinder zwischen 10 und 14 Jahren und wurde anlässlich des Weltkindertages eröffnet. Die Seite soll „die junge Seite der Bundesregierung“ repräsentieren und auf die „Fragen und Belange der Kinder“ eingehen. Auffallend ist, dass sich die Homepage durch ihr schlichtes, modernes Design von vielen anderen Kinder-Webseiten, deren Design meist eher an das Durcheinander einer Smarties-Packung erinnert, abhebt. Auffällig ist weiter, dass nicht Rubriken wie „Spiele“, „Basteln“ oder „Kochen“ ins Auge stechen, um Interesse für das Sujet zu wecken, sondern kurz gehaltene, informative Headlines, die zum Weiterlesen anregen. Die Homepage ist in vier Kategorien gegliedert: „Informieren“, „Entdecken“, „Spielen“ und „Fragen“. Erweitert werden diese vier Rubriken auf der Startseite durch aktuelle Fenster, die für Kinder relevante

Themen vorstellen. Hier können die jungen Nutzer z. B. einen Leitartikel zum Thema Menschenrechte finden und sich in einem zweiten Fenster zum Jahr der Mathematik informieren.

Unter der Rubrik „Informieren“ sind regelmäßig aktuelle Artikel zu verschiedenen politischen Themen wie Gesundheit, Ernährung, Steuern und Bildung zu finden. Diese Informationen werden den Kindern auf lockere Art näher- und damit auch mit ihrem eigenen Leben in Verbindung gebracht. Zugehörige Projekte der Bundesregierung werden mit Hintergrundinformationen näher erörtert. So darf man via Einspielfilm u. a. einen Blick in das Privatflugzeug von Angela Merkel werfen. In den Texten wird viel mit Verlinkungen gearbeitet, was die Aktivität des Lesers fordert. Kurzfilme, die an *Die Sendung mit der Maus* erinnern, bieten zudem spannende Einblicke hinter die Kulissen.

Unter der Rubrik „Entdecken“ geht es dann stärker um die Bundesregierung. Hier kann man sich u. a. über die Zusammensetzung

des Kabinetts informieren. Visitenkarten aller Minister, auf denen sie sich in einem persönlichen Brief vorstellen, können angeklickt werden. Dabei kann man z. B. interessante Details aus der Kindheit des Ministers für Wirtschaft und Technologie in Erfahrung bringen. Er musste, wie man hier lesen kann, schon zu Hause kräftig mit anpacken,

Alle nun noch offenen Fragen rund um die Politik der Bundesregierung finden schlussendlich unter der Rubrik „Fragen“ Beantwortung. Frei schwebende Blasen geben dazu Stichwörter vor, z. B. „Koalition“, „Entwicklungshilfe“ oder „Staatsbesuch“. Klickt man die Blasen an, kommt man auf einen erklärenden Text. Sobald darin ein weiterer

Es lohnt sich auf jeden Fall, regelmäßig einen Blick auf diese Seite zu werfen und sich anhand der stets wechselnden, vorgeschlagenen Headlines über grundlegende Themen zu informieren. Suchfunktionen und Rubriken ermöglichen es jedoch auch, gezielt zu recherchieren. Die entworfenen Spiele gehen über simple Kinderspiele weit



da seine Familie „seit Jahrhunderten eine Getreidemühle“ besitzt. Dies mündete, wie man hier erfährt, in einer Ausbildung zum Müllermeister. Dass er heute Minister ist, hätte sich Michael Glos damals nie träumen lassen. An einer Zeitachse kann man außerdem nachvollziehen, wann welcher Bundeskanzler im Amt war und was zur jeweiligen Zeit sonst noch so passiert ist. Auch eine „persönliche“ Führung von Angela Merkel durchs Kanzleramt ist möglich. Spielend kann dann das gesammelte Wissen u. a. unter „Werd ein Regierungsexperte“ ausprobiert werden. Ähnlich einer virtuellen Pinnwand muss man nun Bilder und Daten einander zuordnen. Die Spiele sind allesamt leicht zu verstehen und vertiefen das bisher Gelernte. Bei dem puzzleähnlichen Spiel „Kennst du das Kabinett?“ lernen Kinder nicht nur die Namen, sondern auch die Gesichter der Politiker. Dies führt dazu, dass sie Politiker wiedererkennen, was im Hinblick auf die kontextuelle Verortung medialer Angebote – wie z. B. der Nachrichten – heutzutage sehr wichtig ist.

erklärenswerter Begriff auftaucht, kann man diesen wiederum anklicken und sich so – je nach persönlichem Interessenschwerpunkt – zu einem komplexen Themenfeld umfassende Informationen einholen. Unterstützt wird dieses kontextuelle Suchen auch mittels eines eingeblendeten Balkens, in dem auf themennahe Links verwiesen wird. Auch eine Rubrik „Lexikon“ am unteren Ende der Homepage unterstützt diese Arbeitsweise durch eine alphabetische Suche nach Schlagwörtern. Diese Form der Wissensaneignung ließe sich gut in Lerneinheiten einbauen, in denen Kinder Inhalt und Reihenfolge selbst bestimmen können. Auch für Erwachsene gibt es einen separaten Zugang zu dieser Seite. Die Hintergründe zu der Homepage sind unter dem extra eingefügten Button „Eltern und Lehrer“ dargestellt. Hier wird auf weiterführende Links verwiesen, die für eine Thematisierung im Umgang mit Kindern und Jugendlichen spannend sind, z. B. das Onlinemagazin Schekker ([www.schekker.de](http://www.schekker.de)) für Jugendliche höheren Alters.

hinaus. Es dürfte ihnen gut gelingen, die Neugierde von Kindern zu wecken und in spielerische Aktivitäten umzuwandeln. Alltägliche Gegenstände – wie eine Pinnwand und Fotos – werden zu virtuellen Spielerlebnissen zusammengeführt. Auch wenn nicht alle Themen umfassend behandelt werden, bietet die getroffene Auswahl Raum zur Vertiefung.

Auch so mancher User über 14 Jahre wird hier seine Kenntnisse noch aufbessern und ohne schlechtes Gewissen Bildungslücken schließen können. Alles in allem also ein gelungenes Beispiel für ein kinder- und erwachsenenfreundliches Portal, welches auch ein gemeinsames Surfen im Internet fördern kann. Die Chance, via Internet politische Bildung spannend umzusetzen, wird hier genutzt – hoffentlich nutzen wir sie auch!

Elly Köpf