



Lektionen für Kindergarten

Bildschirmwelten **Was kleine Kinder stark macht**



Lektion 1

- Langeweile
- Lieblingsspiele

Hinweis: Bei den Zeitangaben handelt es sich um Richtwerte

Lektion

Lehrplan 21-Bezug

- SUS können anhand von Beispielen (z.B. in Geschichten) Gefühle und Interessen beschreiben und Unterschiede und Gemeinsamkeiten benennen (NMG 1.1.b).
- SUS verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen (Text, Bild, alltägliches Symbol, Ton, Film) (MI.1.2.).

15' Langeweile und Bildschirmmedien

- SUS können sich in die Lage der Vögel versetzen.

Einstieg

- Das Buch soll vor und während dem Vorlesen von der LP zum Leben erweckt werden.
Vorschlag: Mit zwei Plüschvögeln und Federn arbeiten.
- Eine Feder fallen lassen und fragen: Wo kommen diese Federn her? Danach kommen zwei Plüschvögel hervor und erzählen die Geschichte in indirekter Rede. Die Geschichte wird auf theatralische Art und Weise erzählt.
- Lehrperson bespritzt die Kinder mit den Fingern leicht mit Wasser, wenn die Vögel Kontakt mit dem Wasser haben.
- Das Ziel ist es, die Geschichte lebendig zu machen!

Hilfsmittel

Buch 1
M 1

15' Tipps gegen Langeweile

- SUS setzen sich mit dem Gefühl der Langeweile auseinander.
- SUS überlegen sich, wie man der Langeweile entgegenwirken kann.

Die Lehrperson und die Kinder begeben sich in einen Sitzkreis, die LP holt die zwei Plüschvögel hervor und stellt folgende Fragen:

- Wie geht es den Spatzen, wenn sie nicht wissen, was sie tun sollen?
- Kennst du das Gefühl der Langeweile?
- Wie fühlt es sich an? > Alle gehen langweilig durch den Raum.
- Was machst du, wenn dir langweilig ist? > Spielideen werden gesammelt (LP kann zur Veranschaulichung die genannten Spiele aufzeichnen).
- Was spielst du am liebsten? > Kinder zeichnen ihre Lieblingsspiele auf ein Blatt Papier.

5' Meine Lieblingsspiele

- SUS überlegen sich, welches ihre Lieblingsspiele sind und weshalb.

Die Kinder erzählen der Reihe nach, welche Spiele sie toll finden und zeigen ihre Zeichnungen.

Wenn Zeit und Lust: ein gemeinsames Spiele-Ideen-Heftli basteln oder zusammen die Broschüre «Endlich Zeit» anschauen.

Hilfsmittel

Link 1

Lektion 2

- Bildschirmkonsum
- Gewohnheiten

Hinweis: Bei den Zeitangaben handelt es sich um Richtwerte

Lektion (z.B. am Folgetag)

Lehrplan 21-Bezug

- SUS können subjektives Wohlbefinden beschreiben und mit Erfahrungen verbinden (z.B. Situationen der Freude, Aktivität, Ruhe, Zufriedenheit) (NMG. 1.2.a).
- SUS können menschliche Grunderfahrungen beschreiben und reflektieren (NMG 11.1).

15' **Mein Bildschirmkonsum und seine Grenzen**

- SUS reflektieren ihren Bildschirmkonsum.
- SUS kommen mit dem Thema «Grenzen beim Konsum von Bildschirmmedien» in Kontakt.

Gleicher Einstieg wie bei Lektion 1

- Die LP fasst mit den beiden Vogelhandpuppen das Bilderbuch «Pfff...» zusammen und wiederholt die gesammelten Spielideen.
- Danach wird zum Thema Medien gewechselt.

Einstieg (Vorschlag)

- Ihr erinnert euch, die Spatzen mussten doch das Tablet abstellen.
- Wie ging es den Spatzen dabei? > Gefühle werden aufgezählt und direkt gespielt, z.B. gehen alle hässig durch den Raum.
- Kennt ihr diese Situation? Müsst ihr manchmal auch das Tablet, das Handy oder den Fernseher ausschalten?
- Was könnt ihr dann machen? > Bezug nehmen zur 1. Lektion und die Spielideen wieder aufzählen, Zeichnungen anschauen.
- Gibt es bei euch zuhause Regeln rund um den Bildschirmgebrauch? Wenn ja, welche?

Fazit

Filmi usw. sind eine tolle Abwechslung im Alltag. Achtet jedoch darauf, dass sie eine Abwechslung bleiben und nicht zur Hauptaktivität werden.

15' **Gewohnheiten entwickeln**

- SUS setzen sich mit dem Thema Gewohnheiten auseinander und können zwischen «guten» und «schlechten» Gewohnheiten unterscheiden.

- Welche Dinge tun die Vögel immer wieder? Welche Gewohnheiten haben sie wohl? (Fressen, Baden, Fliegen etc.)
- Welche Rituale und Gewohnheiten haben wir im Kindergarten? (z.B. Schuhe ausziehen, Znüni essen etc.)
- Welchen Sinn haben unsere Gewohnheiten, im Kindergarten und auch sonst?

20' **Spiel «Fadenstark»**

- SUS erfahren, wie Gewohnheiten entstehen können und wie stark Gewohnheiten sein können.

Die Lehrperson bereitet nun das Spiel «Fadenstark» vor.

Hilfsmittel

AB 1
M 2

10' **Gewohnheiten ablegen**

- SUS setzen sich damit auseinander, welche Gewohnheiten sie gerne wieder ablegen möchten.

Kennst du jemanden, der sich ein schlechtes Verhalten angewöhnt hat? Glaubst du, derjenige kann es wieder ablegen? Und wenn ja, wie? Hast auch du eine schlechte Gewohnheit, an der du arbeiten könntest?

Alle Kinder denken sich eine Gewohnheit aus, die sie ablegen möchten (z.B. Schimpfwörter sagen, Spielsachen liegen lassen, ...). Die Vorhaben werden notiert und es wird ausgemacht, dass in einer Woche wieder auf die Liste geschaut wird. Die Gruppe bespricht gemeinsam, wie die Kinder einander unterstützen könnten, damit sie die schlechte Gewohnheit im Auge behalten.

Botschaft: Es ist gut, Dinge immer wieder zu tun, das nennen wir «Rituale» und es gibt uns Sicherheit. Gewisse Tätigkeiten möchten wir aber nicht zur Gewohnheit werden lassen. Je früher wir mit etwas, das uns nicht guttut, wieder aufhören, desto leichter fällt es uns, diese Gewohnheit wieder abzulegen.

Arbeitsblätter & Lehrmittelbezug

Lektion 1

Quelle

Buch 1 Langeweile und
M 1 Bildschirmmedien

Hilfsmittel

- Buch 1: Bilderbuch «Pfff...» von Claude K. Dubois (Kann bei der Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich bezogen werden.)
- Material 1: 2 Plüschvögel, 1 Feder

Link 1 Meine Lieblingsspiele

Hilfsmittel

- Link 1: Broschüre «[Endlich Zeit – Spielideen für Kinder](#)» (Kann auch bei der Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich bezogen werden.)

Lektion 2

Quelle

AB 1 Spiel «Fadenstark»
M 2

Hilfsmittel

- Arbeitsblatt 1: Anleitung Spiel «Fadenstark»
- Material 2: 2 Stöcke & 1 Faden (50 cm) pro SUS

Lehrmittelbezug

- Lehrmittel «Wetterfest»
-

Stadt Zürich
Schulgesundheitsdienste
Suchtpräventionsstelle
Röntgenstrasse 44
8005 Zürich
T +41 44 412 83 30
stadt-zuerich.ch/suchtpraevention

Schul- & Sportdepartement