

So stark, so schlau, so witzig – Medienhelden unter die Lupe nehmen und einordnen

Das vorliegende Material unterstützt pädagogische Fachkräfte dabei, Kinder im Alter von drei bis sechs Jahren in ihrer Medienkompetenz frühzeitig zu stärken. Das Themenmodul zeigt, wie das Thema Medienhelden im Elementarbereich altersentspre-

chend, entwicklungsangemessen und lebensnah in den pädagogischen Alltag eingebunden und erste Grundlagen für einen bewussten Umgang mit Medien gelegt werden können.



Überblick

„Die Fernsehidole der Kinder verkörpern Mut, List, Stärke und Fantasie. Sie dienen ihnen als Spiegel für Wünsche und Träume. Kinder finden in Figuren, was der Alltag nicht oder nur in Grenzen zulässt, was man sich selbst nicht traut, wie man sein möchte [...]“. Jan-Uwe Rogge [1]

Titel	So stark, so schlau, so witzig – Medienhelden unter die Lupe nehmen und einordnen
Altersstufe	Drei- bis sechsjährige Kinder in Kindertageseinrichtungen
Inhalt	<p>Heldinnen und Helden in Büchern, im Fernsehen oder in Computerspielen sind treue Begleiter der Kindheit. Da gibt es die Schlaunen, die Schnellen, die Coolen und die Starken, an denen sich Kinder gerne orientieren und von denen sie sich zum Teil Anregungen für ihr Verhalten holen.</p> <p>Um Kinder im Elementarbereich bei der Entwicklung eines kompetenten Umgangs mit Medien zu unterstützen, ist auch die Auseinandersetzung mit ihren Lieblingsfiguren wichtig. Das vorliegende Material bietet einen Einblick in die Welt dieser Helden. Dabei wird ihre Rolle als Begleiter, Identifikationsfigur und Orientierungspunkt beleuchtet und ihr Einfluss auf kindliche Wert- und Rollenverständnisse sowie auf das soziale Miteinander thematisiert.</p>
Bildungsziele	<p>Die Bildungsziele beziehen sich auf den Bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten • Medienbotschaften und -tätigkeiten durchschauen und kritisch reflektieren

Ist der cool!



Einleitung



Sie kommen daher mit siegessicherem Blick und unbändiger Kampfeslust, mit strahlend blauen Augen und Prinzessinnengewändern, mit tierischem Antlitz und viel Humor oder mit lustigen Sommersprossen auf der Nase und Zauberkraften im Gepäck – die Medienhelden der Kinder.

Die Figuren aus Büchern, Filmen, Apps und Hörspielen oder aus TV- und Webangeboten stellen für Kinder einen zentralen Aspekt der Medien dar. So sind für die Bewertung von Geschichten vor allem die handelnden Figuren ausschlaggebend. Es sind in der Regel die (Anti-)Helden, von denen die Kinder fasziniert sind oder die sie ablehnen.

Hinsichtlich der Charaktereigenschaften, des Verhaltens und des äußeren Erscheinungsbildes lässt sich medienübergreifend eine große Vielfalt unterschiedlicher Figurentypen ausmachen. Darüber hinaus entstehen aufgrund verschiedener Darstellungs- und Animationsmöglichkeiten facettenreiche Helden beziehungsweise Antihelden. Die Figuren transportieren nicht nur die Geschichten, sondern liefern oft auch Informationen zu Handlungsmustern oder sozialen Rollen.

Alle fiktionalen Figuren für Kinder weisen dabei – trotz ihrer Vielfalt – eine wesentliche Gemeinsamkeit auf: Ihre Komplexität ist im Vergleich zu realen Menschen stark verringert. So lassen sie sich in der Regel eindeutig den Kategorien Gut oder Böse zuordnen. Auch brechen sie nur selten aus ihren Handlungsmustern und Rollen aus und vertreten immer dieselbe Meinung. Diese klaren Linien in der Charakterisierung der Figuren sind ein wichtiger Aspekt für kleine Kinder. Denn nur dadurch, dass die Eigenschaften und Verhaltensweisen der Figuren überdeutlich herausgearbeitet werden, können Kinder sie erfassen und als Orientierungspunkte für das eigene Handeln erkennen oder für die Einschätzung realer Personen nutzen. Hierbei haben sowohl starke und mutige Figuren als auch bösartige, gewalttätige oder unterlegene Figuren ihren Reiz und ihren Nutzen.

Um das kindliche Interesse an medialen Figuren nachzuvollziehen und zu erkennen, durch welche Eigenschaften diese für Kinder zu Helden werden, lohnt sich der Blick ins Detail.

Vielfalt auf dem Figurenmarkt

Der gegenwärtige Medienmarkt bietet Kindern ein immer größer werdendes Angebot an neuen Inhalten und Figuren. Begleitet wird dieser Trend von umfangreicher Werbung, von Adaptionen in anderen Medien (Crossmedia) und vom Verkauf von Lizenzartikeln (Merchandising). Außerdem gibt es Figuren, die durch ihre fortwährende Präsenz bereits Generationen von Kindern zur Seite standen und sich nach wie vor auf dem Markt befinden, entweder neu aufbereitet oder auch in alten Formaten.

Neben der Beschäftigung mit dem aktuellen Kinderprogramm im Fernsehen, Kino oder Radio, dem Besuch von Kinderwebseiten oder der Auseinandersetzung mit einschlägigen Bewertungsangeboten von Kindermedien ist es für pädagogische Fachkräfte ratsam, sich mit der Perspektive des Kindes auseinanderzusetzen.

Um das kindliche Interesse an medialen Figuren nachzuvollziehen und zu erkennen, durch welche Eigenschaften diese für Kinder zu Helden werden, lohnt sich der Blick ins Detail. Die Medienhelden stellen ideale Gesprächs- und Spielanlässe dar. Gelingt es den pädagogischen Fachkräften im Alltag der Kindertageseinrichtung, ihren Blick zu schärfen und die Ohren zu spitzen, können sie zahlreiche Formen der Verarbeitung medialer Erfahrungen beobachten. Insbesondere Medienfiguren werden von den Kindern in Gesprächen thematisiert, gemalt oder im Spiel mit anderen zur Inspiration herangezogen.

Wegen ihrer großen Bedeutung für Kinder dieser Altersgruppe erscheint es sinnvoll, Medienfiguren an verschiedenen Stellen des pädagogischen Alltags aufzugreifen. Durch dieses Interesse an ihrer Lebenswelt erfahren Kinder eine besondere Aufmerksamkeit und können als Expertinnen und Experten für ihre Lieblingshelden auftreten.

Darüber hinaus kann diese Art der Zuwendung auch Einblicke in aktuelle Themen und Problemlagen des Kindes eröffnen.

i

PRIX JEUNESSE

Aufgabe der Stiftung PRIX JEUNESSE ist es, Qualität im Kinderfernsehen weltweit zu fördern. Dazu richtet sie



alle zwei Jahre den PRIX JEUNESSE INTERNATIONAL aus, einen Wettbewerb für die besten Kinderprogramme aus aller Welt und engagiert sich im Bereich Fortbildung für Kindermedienexperten. Mit ihrem „PRIX JEUNESSE Koffer für Kids“ bietet sie zudem ein Instrument für medienpädagogische Arbeit in Schulen und Kindergärten an. Der in vier Varianten erhältliche Koffer enthält internationale Kinder-TV-Programme sowie begleitende Arbeitsmaterialien.

www.prixjeunesse.de

Medienführerschein Bayern

Mit dem vorliegenden Themenmodul erhalten Sie Anregungen, wie Sie das Thema „Medienhelden“ in Ihrer Einrichtung aufgreifen können. Neben wichtigen Hintergrundinformationen für die medienpädagogische Arbeit bietet das Kapitel „Bildungspartnerschaft mit Eltern“ einen Überblick über gängige Fragen von Eltern. Zudem können die thematisch passenden Praxisbeispiele als Anregungen für die eigene pädagogische Arbeit dienen. Weiterführende Informationen finden sich am Ende des Moduls.

Einer
für alle, alle für
einen!



Hintergrund



„Kinder können sich für Figuren aus ihren Lieblingssendungen begeistern – ganz gleich, ob sie in unseren Augen fragwürdig oder ‚vorbildlich‘ sind. Bei ihren Heldinnen und Helden suchen Kinder nach Modellen, in denen sie sich wiedererkennen oder die es ihnen ermöglichen, über sich selbst ‚hinauszuwachsen‘ und andere Rollen auszuprobieren.“ BZgA [2]

Die folgenden Hintergrundinformationen geben einen Einblick in die Welt der Medienhelden und beleuchten ihre Rolle als Begleiterinnen und Begleiter der Kinder. Dabei geht es unter anderem um Medienfiguren als Identifikationsfiguren und Projektionsflächen und um die Frage, wie Medienfiguren Kindern Orientierung geben.

Auch das Verhältnis zwischen fiktiven Figuren und realen Vorbildern wird thematisiert. Die Kategorisierung der gängigen Figurentypen in aktuellen Kinderfernsehsendungen eröffnet zudem einen Einblick in die Vielfalt und Stereotype im medialen Figurenensemble und zeigt, wie diese Kinder beeinflussen können. Darüber hinaus gibt es praktische Tipps zum Umgang mit den Medienhelden der Kinder im pädagogischen Alltag.

Lesen Sie mehr unter:

- [Medienfiguren als Begleiterinnen und Begleiter](#)
- [Faszination und Orientierung](#)
- [Mediale Helden – reale Vorbilder](#)
- [Übersicht: Gängige Figurentypen](#)
- [Praktische Tipps für den Alltag](#)

Medienfiguren als Begleiterinnen und Begleiter

Verschiedene Entwicklungsaufgaben stellen zum Teil für Kinder große Herausforderungen dar, die sie innerhalb ihres Alltags bewältigen müssen. Hierfür suchen sie in ihrem Umfeld nach Informationen, Orientierung und Begleitung. Dabei ist sowohl die Unterstützung durch die Familie und durch pädagogische Fachkräfte von Bedeutung wie auch die Gruppe der Gleichaltrigen. Außerdem sind es die Figuren aus Hörspielen, Fernsehsendungen und Büchern, die Kindern im Elementarbereich bei der Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben Geleit und Unterstützung geben können.

Unterstützung bei Entwicklungsaufgaben

Für Kinder ist es interessant, Figuren bei solchen Tätigkeiten zu beobachten, bei denen sie selbst noch Schwierigkeiten haben oder die sie erst kürzlich gelernt haben. Dabei können sie sich Anregungen beziehungsweise Bestätigung für ihr eigenes Handeln holen.

Für folgende Entwicklungsaufgaben können Medienhelden Anregung und Orientierung bieten. Die Altersangaben dürfen dabei nicht als starres Gefüge angesehen werden, sie sind vielmehr ein Orientierungswert. Zu den Entwicklungsaufgaben gehören zum Beispiel:

Frühe Kindheit (null bis zwei Jahre)

- Sensomotorische Intelligenz
- Schlichte Kausalität
- Grundlegende kommunikative Fähigkeiten
- Emotionsverständnis

Kindheit (zwei bis vier Jahre)

- Sprachentwicklung
- Ich-Bewusstsein und soziale Kognition
- Fantasie und Spiel

Schulübergang und frühes Schulalter (fünf bis sieben Jahre)

- Geschlechterrollenidentifikation
- Beziehungen zu Gleichaltrigen
- Soziale Kooperationen
- Treffen einfacher moralischer Unterscheidungen [3]

i



„Medienheldinnen und -helden haben für Kinder oft eine hohe Bedeutung für ihre Identitätsentwicklung und Alltagsbewältigung. Um sie pädagogisch zu unterstützen, ist es notwendig, sich wertschätzend mit dem auseinanderzusetzen, was Kinder fasziniert. Gleichzeitig gilt es, den kritischen Blick zu schärfen, wo Medienheldinnen und -helden die Mädchen und Jungen durch Stereotype begrenzen. Dies auf unterhaltsame Weise zu ermöglichen, ist das Anliegen dieser Einheit des Medienführerscheins Bayern.“

Dr. Maya Götz, Leiterin
Prix Jeunesse International

Über ihre zu bewältigenden Entwicklungsaufgaben hinaus begegnen Kinder im Alter von drei bis sechs Jahren in den verschiedenen Bereichen ihres Alltags – Familie, Gruppe der Gleichaltrigen, Kindertageseinrichtung – unterschiedlichen Anforderungen und Aufgaben. Dabei stoßen sie auf:

- soziale Strukturen, die je nach Situation variieren können;
- Regeln des sozialen Miteinanders, die sie befolgen oder sogar – im Kontext von Beziehungen mit Gleichaltrigen – selbst aushandeln müssen;

- positive sowie negative Reaktionen auf das eigene Verhalten;
- unterschiedliche Handlungsmuster und -möglichkeiten präsentiert von Erwachsenen mit Vorbildfunktion;
- Unterschiede bezüglich Wissen und Erfahrung im Vergleich zu Erwachsenen oder anderen Kindern.



Medienfiguren sind für Kinder eine Informationsquelle in Bezug auf das soziale Handeln und die Beziehungen zu Gleichaltrigen, aber auch mit Blick auf die Entwicklung von Geschlechterrollen. Die verschiedenen Verhaltensweisen und Rollenmuster, die in den Medienfiguren sichtbar werden, helfen Kindern dabei, durch Befürwortung oder Ablehnung eigene Werte und Maßstäbe aufzubauen.

Faszination & Orientierung

Da kindliche Bedürfnisse und Interessen von vielerlei alltäglichen und entwicklungsbedingten Faktoren abhängen und ein Spiegel ihrer individuellen Lebens- und Erfahrungswelten sind, wenden sich Kinder den unterschiedlichsten Medienfiguren zu. Diese sind für Kinder aus verschiedenen Gründen von Bedeutung: Sie sorgen für Unterhaltung und haben Einfluss auf das Verstehen und Verarbeiten der Gefühlswelt sowie auf das Denken und Handeln im sozialen Miteinander. Medienfiguren geben Kindern in ihrem Alltag Orientierung und Anregung. Nachweisbare Auswirkungen auf die Persönlichkeit sind dabei eher selten. Häufiger beobachten lassen sich dagegen kurzfristige Effekte, die im Zusammenhang stehen mit dem nachführenden Miterleben der Figurenhandlungen und -stimmungen. [4] Oft sind Kinder auch fasziniert von den Eigenschaften und Fähigkeiten der Medienfiguren.

Medienfiguren als Identifikationsfiguren

Wenn Mediengeschichten eine Verbindung zur Lebenswelt der Kinder besitzen, steigt das kindliche Interesse für den jeweiligen Inhalt. Besonders interessant sind dabei zentrale und charakteristische Themen der Kindheit wie zum Beispiel das Gefühl der Selbstwirksamkeit, Verlustängste und die Unterscheidung zwischen Gut und Böse.

Medienfiguren können Kindern dabei helfen, Inhalte von Geschichten zu verstehen und das Geschehen zu verfolgen. Besonders das Miterleben von Gefühlen und Handlungen spielt hierbei eine Rolle. Setzt zum Beispiel Bibi Blocksberg ihre Zauberkräfte ein, um sich vor dem Aufräumen ihres Zimmers zu drücken, oder stellt sich der kleine Kater Findus mit Witz und Verstand einer gruseligen Situation,

fühlen sich Kinder durch den Lebensweltbezug angesprochen und verfolgen gespannt die Aktionen der Figuren.

Medienfiguren als Projektionsfläche

Medienfiguren können Kindern helfen, innere Bedürfnisse, Sorgen oder Gefühle nach außen zu transportieren. Durch die Übertragung innerer Themen auf mediale Figuren können unbewusste Sachverhalte für die Kinder greifbar werden und leichter zu bewältigen sein. Dabei werden häufig die eigenen (Handlungs-)Motive, Gefühle oder Bedürfnisse auf die Medienfigur übertragen. Fühlt sich ein Kind traurig, kann dieses Gefühl beispielsweise auf eine Medienfigur gespiegelt werden. Unter Umständen kann das Kind dabei einerseits den Grund für die Traurigkeit erkennen (zum Beispiel, weil es sich einsam fühlt) und andererseits das Gefühl selbst annehmen und verstehen.



Medienfiguren zur Orientierung

Nicht alle medialen Figuren sind im gleichen Maße attraktiv für Kinder. Doch die Vermutung, dass ausschließlich starke und mächtige, gegen Ungerechtigkeit ankämpfende Heldenfiguren von Kindern bevorzugt werden, täuscht. Denn auch schutzbedürftige Figuren oder solche mit bösen Charakterzügen haben eine nicht zu unterschätzende Bedeutung für Kinder. So bieten schwache Figuren zum Beispiel die Möglichkeit, sich mit der Opferrolle auseinanderzusetzen. Sind Figuren böse, können sich Kinder darüber mit tabuisierten, alltagsbezogenen Aggressionen und Rachegefühlen beschäftigen. In einer Art des ungestraften Probehandelns erleben und erkennen Kinder stellvertretend durch die Figuren etwaige

Die Wahl einer Lieblingsfigur wird häufig dadurch bestimmt, welche Vorlieben es innerhalb der Gruppe der Gleichaltrigen gibt und welche Trends in der Kinderkultur gerade aktuell sind.

Konsequenzen und Reaktionen auf das Verhalten aus sicherer Distanz und können diese mit ihren eigenen Zielen und Wünschen abgleichen.

So können einzelne Verhaltensweisen, Charakterzüge, aber auch äußere Merkmale einer Figur Orientierung und Anregungen für das eigene Verhalten bieten. Dieses Nachahmen ist dabei nicht zu verwechseln mit dem Nachspielen von Medieninhalten. Beim Nachspielen verarbeiten Kinder häufig Medienerlebnisse, indem sie in die Rolle ihres Helden schlüpfen und Situationen nachspielen oder sich eigene Abenteuer für den Helden ausdenken.

Faszination

Betrachtet man konkrete Lieblingsfiguren von Kindern, werden übergreifende Tendenzen bei der Beliebtheit von äußerlichen und charakterlichen Figurenmerkmalen deutlich. Das Thema „Klein gegen Groß“ beschäftigt viele jüngere Kinder. Deshalb fühlen sie sich von kleinen Figuren angesprochen, die sich gegen Größere durchsetzen können. Beliebte sind auch Figuren, die anderen helfen und ihre Freunde unterstützen. Mädchen bevorzugen Figuren, die sich durch Cleverness, Witz und Geschick auszeichnen. Für Jungen sind Eigenschaften wie Stärke, Durchsetzungsvermögen und der Kampf für Gerechtigkeit bzw. das Gute interessant. [5] Für ältere Jungen sind Realitätsnähe und Coolness wichtige Figureneigenschaften, während sich Jungen im Alter von drei bis sechs Jahren stark für übermenschliche Kräfte und Fähigkeiten begeistern können. Zauberei und magische Fähigkeiten (fliegen können, sich verwandeln, sehr stark sein) üben auch auf Mädchen eine große Anziehungskraft aus. Figuren mit übermenschlichen Fähigkeiten zeigen ein Ausmaß an Macht, Eigenständigkeit und Erfolg, das für Kinder faszinierend und erstrebenswert ist.

Der Einfluss der Gruppe

Die Wahl einer Lieblingsfigur wird häufig dadurch bestimmt, welche Vorlieben es innerhalb der Gruppe der Gleichaltrigen gibt und welche Trends in der Kinderkultur aktuell sind. In der Gruppe liefern geteilte Figureninteressen – wie auch bei Erwachsenen – Kommunikationsanlässe und schaffen Möglichkeiten für einen Austausch. Im Kontext freundschaftlicher Beziehungen dienen Figurenvorlieben zum einen dem Festigen interner Banden, indem die Verbundenheit über die Figur Anlässe zum Spielen und Reden gibt. Zum anderen kann die gemeinsame Figurenkenntnis und -liebe auch als Abgrenzung nach außen dienen, was wiederum die interne Beziehung stärkt. Insbesondere Jungen nutzen gerne mediale Figuren, um deren Coolness und Provokation als Abgrenzungsmöglichkeit gegenüber Gleichaltrigen und Eltern anzuwenden. [6]

Spätestens ab dem Schuleintritt wirkt sich die Meinung des Freundeskreises beziehungsweise der Gleichaltrigen stärker auf die Bewertung der Figuren aus als aktuelle Trends. Diese sind in der Regel trotzdem bekannt, werden sie doch in starkem Maße durch Werbung beeinflusst.

Eine weitere Auswirkung auf das soziale Miteinander ist das Ausbilden eines Expertenstatus. Wenn sich ein Kind ganz genau auskennt mit bestimmten Medieninhalten oder -figuren, kann das die Anerkennung anderer Kinder nach sich ziehen und somit die Gruppendynamik verändern. Auch dienen Gespräche und Spiele rund um Medienfiguren als Multiplikatoren für deren Bekanntheit und Beliebtheit. Eine direkte Kenntnis des Ursprungsmediums ist dabei letztlich nicht zwingend notwendig.



Mediale Helden – reale Vorbilder

Reale Bezugspersonen, wie ältere Geschwister, Eltern, gleichaltrige Freunde oder Erzieherinnen und Erzieher beeinflussen, wie sich die Persönlichkeit eines Kindes entwickelt. Zum Beispiel welches Verhaltensrepertoire es aufbaut, welche Wertvorstellungen sich festigen und wie die Orientierung und die emotionale Unterstützung aussehen. Medienhelden stellen keine Konkurrenz zu realen Vorbildern und Identifikationspersonen dar, sondern ergänzen diese. Sie erweitern das Spektrum möglicher Verhaltens- und Handlungsweisen und kompensieren etwaige Defizite des direkten Umfelds.

Fiktive Figuren

Kindern im Elementarbereich fällt es nicht leicht, Eigenschaften fiktionaler Figuren richtig einzuschätzen. Insbesondere wenn die Mediengeschichte diese Eigenschaften als Normalität darstellt, haben Kinder Schwierigkeiten zu erkennen, welche Aspekte real oder erdacht sind. Gerade Übertreibungen in Bezug auf Stärke, Größe oder Geschwindigkeit sind für Kinder bis in das Grundschulalter kaum als solche erkennbar. Das liegt nicht zuletzt an der kindlichen Perspektive, aus der beinahe alle Menschen größer, stärker und schneller sind als sie selbst.

Währenddessen können Eigenschaften und Verhaltensweisen, die grundlegend erdacht sind (zum Beispiel sprechende Tiere oder hexende Menschen), oft bereits im Vorschulalter als fiktiv beziehungsweise als nicht generell zutreffend wahrgenommen werden. Indem Erwachsene den kindlichen Medienumgang begleiten, können sie Kinder beim Einschätzen von Medienfiguren und ihrer Eigenschaften als real beziehungsweise fiktiv unterstützen.



Prominente

Neben fiktionalen Figuren können auch prominente Personen durch ihre Präsenz in den Massenmedien bereits für Kinder im Elementarbereich von Bedeutung sein. Je nachdem, wo die Interessensbereiche eines Kindes liegen und welche Vorlieben bei älteren Geschwistern, Eltern und bei der Gruppe der Gleichaltrigen vorherrschen, sind es Persönlichkeiten wie zum Beispiel Stars aus Musik und Sport oder Moderatorinnen und Moderatoren, die durch ihre jeweiligen Aktivitäten am Mikrofon und vor der Kamera zu Helden von Kindern werden.

Häufig zeigen diese Personen einen großen Enthusiasmus und viel Leidenschaft für das eigene Tun. Das kann – im Sinne einer Vorbildwirkung – motivierend wirken, weil das Kind zum Ausprobieren sportlicher oder künstlerischer Aktivitäten angeregt wird beziehungsweise den Facettenreichtum von Begabungen und Hobbys erkennt. Neben konkreten Begabungen sind es auch Werte, Normen, Eigenschaften oder Äußerlichkeiten, die bei Kindern einen bleibenden Eindruck hinterlassen können.

Das Image von Prominenten wird häufig ebenso künstlich erschaffen wie der Charakter einer Zeichentrickfigur und durch das Management des Stars vermarktet. Dabei wird oft eine Eindimensionalität angestrebt („der Coole“, „die Gerechte“, „der Brave“), die jedoch nur schwer eingehalten werden kann. Während die Lebenswelt fiktionaler Figuren eine narrativ geplante ist, sind reale Menschen nicht immer nur gut oder nur böse, nicht immer nur cool oder nur brav, sondern mal so und mal so. Diese Vielschichtigkeit ist für Kinder – insbesondere bei medial ausgebreiteten „Fehlritten“ – schwer handhabbar. Für die kindliche Entwicklung und für die Orientierung in der Welt ist ein ausgewogenes Neben- und Miteinander medialer und nicht medialer Helden hilfreich.

Übersicht: Gängige Figurentypen

Trotz ihrer Vielfalt lassen sich mediale Figuren für Kinder nach unterschiedlichen Kriterien kategorisieren. Dabei werden neben äußeren Eigenschaften oftmals auch Handlungs- oder Wesensmerkmale herangezogen. Eine Analyse fiktionaler Kindersendungen zum Umgang der Hauptfiguren mit Konfliktsituationen ermittelte sechs Figurentypen.

Planlose Figuren

Planlose Figuren erwiesen sich mit 25,2 Prozent als die umfangreichste Gruppe im Fernsehprogramm. Die Haupteigenschaft dieses Figurentyps ist die Überforderung mit Konflikten. So stehen planlose Figuren verschiedenen Situationen und Gegnern unvorbereitet und unorganisiert gegenüber, bekämpfen beziehungsweise meistern sie schließlich jedoch mit einer gewissen Lockerheit. Die deutliche Mehrheit dieses Figurentyps war männlich (80 Prozent). Als planlose Figuren wurden beispielsweise Bernd das Brot (KiKA), Doug (Nickelodeon) und Patrick der Seestern aus der Serie „Sponge-Bob“ (SuperRTL) eingeordnet.

Wehrhafte Figuren

Fast ein weiteres Viertel aller Figuren wurde innerhalb der Untersuchung als „wehrhaft“ kategorisiert. Sie agieren insbesondere in der Auseinandersetzung mit ihren Gegnern planvoll und verteidigen sich selbst sowie andere zuverlässig. Ein knappes Drittel dieses Typus war weiblichen Geschlechts (zum Beispiel Kim Possible). Häufig traten wehrhafte Mädchen- und Frauenfiguren in Gruppen (zum Beispiel in „DoReMi“ und „Witch“) auf. Als männliche Figur dieser Kategorie wurde Batman herausgestellt.

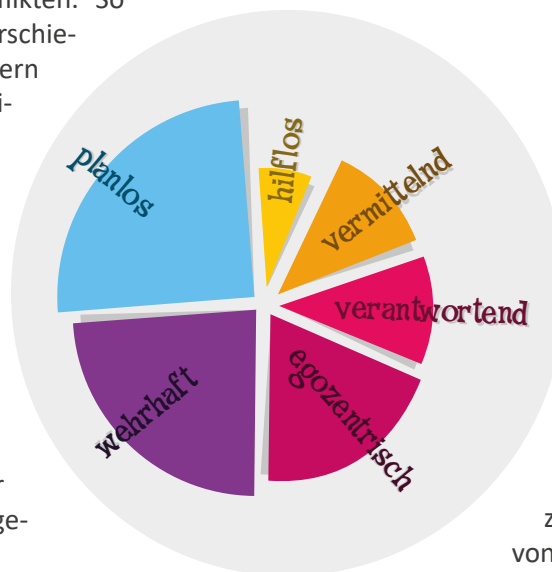
Egozentrische Figuren

Egozentrische Figuren bildeten mit einem Fünftel aller Figuren die drittgrößte Gruppe. Sie heben sich durch ihr Wesen und ihre Optik meist stark von ihrer Umwelt ab und treten häufig selbstbewusst, unabhängig sowie ichbezogen auf. Diesem Typus wurden zu über 70 Prozent männliche Figuren zugeordnet, zum Beispiel Findus aus „Pettersson und Findus“ oder Meister Eders Pumuckl. Zu den weiblichen, sehr häufig rothaarigen, Figuren dieser Art zählen Bibi Blocksberg (ZDF/KiKA), Pepper Ann (SuperRTL) und Pippi Langstrumpf (KiKA).

Verantwortende und vermittelnde Figuren

Diese Figurentypen wurden in je 12 Prozent der Fälle erkannt. Beiden Typen gemeinsam waren eine Dominanz männlicher Figuren (je circa 80 Prozent) sowie eine hohe Handlungsbereitschaft. Das Vermitteln bezieht sich hierbei zum einen auf schlichtendes Einwirken in Spannungssituationen, zum anderen auf die Weitergabe von Wissen. Zu dieser Gruppe werden unter anderem Frau Siebenstein aus der ZDF-Sendung „Siebenstein“ und Pettersson von „Pettersson und Findus“ gezählt.

Verantwortende Figuren hingegen begegnen einem Konflikt mit Eigeninitiative und stehen für andere, sich selbst oder einen spezifischen Sachverhalt ein. Ihnen können in der Regel ein ausgeprägtes Selbstbewusstsein, Entschlossenheit sowie Durchsetzungsvermögen zugeschrieben werden. Zu finden sind diese Eigenschaften zum Beispiel bei Bob dem Baumeister (SuperRTL) und Tim aus der Serie „Die Abenteuer von Tim und Struppi“ (SuperRTL).



Hilflose Figuren

Die schwächste Gruppe innerhalb der Analyse stellte die der hilflosen Figuren dar – schwach sowohl in Bezug auf die Anzahl der Figuren (lediglich sieben Prozent aller Figuren wurden dieser Kategorie zugeordnet) als auch hinsichtlich ihrer Eigenschaften. Die Geschlechterverteilung unter diesen Hauptfiguren konnte mit einem Anteil von 44 Prozent weiblicher Charaktere als beinahe ausgewogen beschrieben werden. Als kennzeichnend für diesen Typus ist eine zumeist hervorstechende Passivität beziehungsweise die Notwendigkeit, von anderen Figuren aus Konflikten oder gefährlichen Situationen gerettet zu werden. Auffallend in dieser Gruppe war zudem die überwiegend blonde Haarfarbe weiblicher Figuren. Jedoch gibt es kaum Figuren, die dem Typus der Hilflosen episodенübergreifend zugeordnet wurden. Beispiele für Letzteres sind Marina aus „Die kleine Meerjungfrau Marina“ (RTL) und Wendy aus der Serie „Peter Pan“ (BR). [8][9]

Vielfalt und Stereotype

Anhand dieser Typologie wird deutlich, dass die Hauptfiguren des Kinderfernsehens als abwechslungsreich hinsichtlich ihrer Eigenschaften und ihres Handelns beschrieben werden können. Da weibliche Figuren unterrepräsentiert sind (in fünf von sechs Gruppen), fällt jedoch die Vielfalt des Angebots hier geringer aus. Zudem werden in Bezug auf weibliche Figuren auch häufig Stereotype und Defizite in der Gestaltung von Charakter und Habitus festgestellt und angemahnt. Dies kann dazu führen, dass Mädchen sich häufiger männlichen Figuren zuwenden beziehungsweise sich auch an den stereotypen Handlungsweisen charakterlich flacher Mädchenfiguren orientieren.

Einfluss auf Geschlechterrollen

Auch in nationalen und internationalen Untersuchungen von Geschlechterdarstellungen in verschiedenen fiktionalen und non-fiktionalen Medienformaten wurden derartige Differenzen festgestellt. Neben einer deutlichen Unterrepräsentation weiblicher Figuren und der oftmals eingeschränkten charakterlichen Vielfalt waren Frauen zudem im Durchschnitt jünger, stärker an gängige Schönheitsideale angepasst und wurden auch häufiger sexualisiert dargestellt. Sehr seltene, aber durchaus vorhandene Gegenkonzepte von starken, sozial engagierten und erfolgreichen Frauen sowie emotionalen, schwachen oder häuslichen Männern bilden den Kontrast und somit auch eher eine Abweichung von der Norm. [10]



Durch die bis in das Erwachsenenalter hineinreichende sozialisierende Funktion von Medien und Medieninhalten prägen sich die medial transportierten gesellschaftlichen Bilder und Geschlechterrollen ein und beeinflussen die Vorstellungen von „männlich“ und „weiblich“. Die Ideale, die hier verkörpert werden, werden somit – bewusst oder unbewusst – zum Anhalts- und Vergleichspunkt für Normalität.

Es gibt auch Medienfiguren, die sich keinem Geschlecht zu ordnen lassen. Sowohl die Maus als auch das Kikaninchen werden nicht als »er« oder »sie« angesprochen [7]. In einer Studie wurden Kinder gebeten, das Geschlecht des Kikaninchen zu bestimmen. Dabei zeigte sich, dass die Zuordnung vom Handlungskontext abhing: In kommunikativen Situationen wurde es eher weiblich, bei Abenteuern oder beim Fußball mehr männlich wahrgenommen.

Praktische Tipps für den Alltag

Die Kenntnis der kindlichen Medienwelten und das Verständnis für die Vorliebe für spezifische Figuren bilden eine wichtige Basis, um Kinder bei der Einschätzung und Verarbeitung von Medienfiguren zu unterstützen.

Medienfiguren einschätzen und beurteilen

Medienfiguren liefern Kindern ein großes Spektrum an Orientierungspunkten für das eigene Verhalten und für die Einschätzung fremden Verhaltens. Während die Vorliebe für positiv handelnde und auftretende Figuren weitgehend als unproblematisch erachtet wird, wendet sich das Blatt, sobald sich Kinder für Figuren interessieren, die gemein oder frevelhaft auftreten. Doch Bewunderung oder Ablehnung von Medienfiguren sind für Kinder ein erster Schritt, um sich differenziert mit Medienfiguren und ihren Eigenschaften auseinanderzusetzen. Dabei transportieren Kinder die Medienerlebnisse mit ihren Medienhelden in vielfältiger Form in ihren Alltag, zum Beispiel indem sie die Abenteuer ihrer Medienhelden nachspielen oder über die Figuren sprechen. Zur Unterstützung der Fähigkeit, Figuren einzuschätzen und zu beurteilen, empfiehlt es sich, behutsam über die Erlebnisse mit Medienfiguren zu sprechen und sie gemeinsam einzuordnen.

Tipp

Beim Thematisieren der Lieblingsfiguren kann mit den Kindern zusammengetragen werden, welche Figureneigenschaften ihnen besonders gefallen. Gemeinsam mit der pädagogischen Fachkraft können sie die positiven Eigenschaften ihrer Medienhelden zum Beispiel in Form einer Collage sammeln. Genauso können auch störende Eigenschaften von Medienfiguren zusammengetragen werden. Allerdings fällt es Kindern erfahrungsgemäß schwer, negative Eigenschaften bei ihren Helden zu benennen – bei anderen Figuren fällt ihnen dies leichter.

Tipp

Kinder im Elementarbereich verarbeiten unterschiedlichste Alltagserfahrungen oft im Rollenspiel. Das Nachstellen von Figuren kann hilfreich sein, um der Frage nachzugehen, welche Eigenschaften im eigenen Alltag wünschenswert oder nützlich wären.

Realistische und fiktive Eigenschaften

Kindern im Elementarbereich fällt es nicht immer leicht zu beurteilen, ob die Eigenschaften und Fähigkeiten einer Medienfigur realistisch oder fiktiv sind. Sie können zwar oft bereits Eigenschaften wie das Sprechenkönnen von Tieren oder magische Fähigkeiten von Menschen als fiktiv erkennen, haben aber meist Schwierigkeiten, Übertreibungen von menschlichen Eigenschaften und Fähigkeiten zu erkennen, wie zum Beispiel übermenschliche Kräfte oder unrealistische Körpergrößen. Ein Grund dafür ist, dass es aus der kindlichen Perspektive völlig normal ist, Personen zu begegnen, die (viel) größer, stärker, schlauer, schneller sind als sie selbst. Das macht es für Kinder schwer einschätzbar, wo die Übertreibung anfängt. Kinder brauchen daher Hilfe beim Beurteilen der Eigenschaften und Fähigkeiten ihrer Medienhelden.

Tipp

Im Gespräch über die Medienhelden der Kinder ist es wichtig, ihnen Orientierungshilfen für die Einordnung von Figureneigenschaften zu geben. Hilfreich ist dabei zum Beispiel die Gegenüberstellung von bekannten Vergleichsgrößen. Wenn eine Medienfigur zum Beispiel unrealistisch groß oder übermenschlich schnell ist, kann der Hinweis, dass diese Figur so groß ist wie ein Wohnhaus oder so schnell wie ein Rennauto, helfen.





Tipp

Vergleiche von Eigenschaften können auch beim Malen oder Basteln veranschaulicht werden. So kann die übergroße Medienfigur zum Beispiel neben ein Haus und der normal großen Familie des Kindes gemalt werden, sodass die Übertreibung direkt sichtbar und begreifbar wird.

Tipp

Besonders wichtig ist die Sensibilisierung für Übertreibungen bei vermeintlich erstrebenswerten Figureneigenschaften, denen die Kinder unter Umständen nacheifern wollen. Hier kommt es darauf an, Kinder vor unrealistischen Erwartungen an sich selbst – und damit vor zwangsläufigen Enttäuschungen – zu bewahren.

Geschlechterrollen

Die medialen Darstellungen von Geschlechterrollen können auch in der Kindertageseinrichtung als Gesprächs- und Spielanlass genutzt werden. So können klischeehafte, reaktionäre und einschränkende Darstellungen aufgefangen und reflektiert beziehungsweise erweitert oder als oberflächlich erkannt werden. Da das Thema sehr komplex ist und es sein kann, dass in den Familien unterschiedliche Geschlechterrollen vorgelebt werden, sollten die verschiedenen Konzepte von „männlich“ und „weiblich“ sehr sensibel und spielerisch mit den Kindern er- und verarbeitet werden.

Tipp

Einen idealen Ausgangspunkt stellt bei der Thematisierung von Geschlechtsidentitäten die Wahrnehmung der Kinder dar. So kann beispielsweise im Anschluss an das gemeinsame Hören eines Hörspiels zusammengetragen werden, welche Eigenschaften die Figuren hatten und was jedem einzelnen Kind besonders gut gefallen hat. Auch lässt sich darü-

ber sprechen, ob Figuren eher stark oder schwach, mutig oder ängstlich wahrgenommen wurden und in welchen Situationen die Kinder auch einmal die gleichen Eigenschaften gezeigt haben.

Tipp

Werden Figuren mit sehr klischeehaften Charakteren ausgestattet, können Gedankenexperimente insbesondere für Vorschulkinder sehr interessant sein: Wie würde die Geschichte verlaufen, wenn die verletzte und zarte Prinzessin sehr stark wäre und der kühle und mutige Prinz auch eine weiche Seite hätte? Auch das szenische Spiel lädt dazu ein, derartige Ideen durchzuspielen und zu veranschaulichen.

Tipp

Ebenso können sehr unterschiedliche Frauen- und Männerfiguren miteinander verglichen werden. Werden die Eigenschaften möglichst sehr unterschiedlich angelegter Figuren gesammelt und gegenübergestellt, können auch junge Kinder die zum Teil gravierenden Gegensätze erkennen.

Reale und mediale Helden

Es gibt zahlreiche Medienfiguren, die Kindern gute Anregungen bieten und ihren Alltag bereichern können. Dennoch ist es wichtig, dass neben den Medienhelden auch reale und greifbare Vorbilder und Identifikationsfiguren existieren. Um dieses Gleichgewicht zu unterstützen, empfiehlt es sich im Rahmen der Medienkompetenzstärkung in Kindertageseinrichtungen auch Helden aus dem echten Leben zu thematisieren. Dabei ist es wichtig für Kinder zu erfahren, dass auch in ihnen ein Held steckt und dass auch sie Vorbild für andere Kinder sein können. Der kreativen sowie begleitenden Auseinandersetzung sind dabei kaum Grenzen gesetzt:

Tipp

Hier können zum Beispiel Alltagshelden (wie Krankenpflegerinnen und -pfleger oder die eigene Oma) eingeladen werden und mit den Kindern über ihr Leben und Wirken sprechen und von ihren eigenen Vorbildern berichten. Die Kinder oder die pädagogischen Fachkräfte können kleine Interviews mit den Gästen führen oder im Nachgang des Gesprächs Collagen über das Besprochene erstellen.

Tipp

Um die kindliche Identitätsentwicklung zu unterstützen, ist es auch möglich, Diskussionen über Eigenschaften von Vorbildern anzuregen oder facettenreiche Heldengeschichten vorzulesen. Werden dann wichtige Ergebnisse und Eindrücke zum Beispiel auf einem Poster festgehalten, sind sie über einen längeren Zeitraum gegenwärtig und können auch als Anlass für Elterngespräche genutzt werden.

Tipp

Damit Kinder sich bewusst werden, dass auch sie selbst Helden sein können, bietet es sich an, sich gemeinsam über Erlebnisse auszutauschen, in denen sie selbst oder ihre gleichaltrigen Freundinnen und Freunde heldenhaftes Verhalten gezeigt haben: zum Beispiel weil sie etwas sehr Schwieriges gemeistert, Ängste überwunden oder jemandem uneigennützig geholfen haben. Für den Austausch eignen sich Gespräche, aber zum Beispiel auch das szenische Vorspielen dieser Situation oder das Malen eines Bildes.

Medienkompetenz

Das Aufgreifen der Medienhelden erweist sich mit Blick auf die Medienkompetenzstärkung im Elementarbereich als besonders sinnvoll. Durch den hohen Stellenwert, den die Figuren bei den Kindern einnehmen, können sie als Anknüpfungspunkte genutzt werden, um wichtige Aspekte von Medienkompetenz zu behandeln:

Anknüpfungspunkte

- Realität und Fiktion unterscheiden
- Medieninhalte beurteilen und hinterfragen
- Medienerlebnisse verarbeiten

Die Präsenz medialer Figuren im kindlichen Alltag verdeutlicht zudem den pädagogischen Handlungsbedarf. Die stetige Begleitung und Unterstützung beim Verstehen sowie Verarbeiten der Medienerfahrungen sind hierbei wichtige Aufgaben für die erwachsenen Begleiterinnen und Begleiter. So können bei Kindern im Elementarbereich erste wichtige Grundlagen für den verantwortungsbewussten Medienumgang gelegt werden.

Ahoi Männer! Auf zur Schatzinsel!



Praxisbeispiele



„Kinder brauchen Helden, so ließe sich mit Bruno Bettelheim formulieren, Figuren mit verlässlicher Eindeutigkeit. Die Guten als Vorbild, die Bösen, um nicht gewollte Anteile zu projizieren.“

Maya Götz [11]

Die Praxisbeispiele geben Impulse und Anregungen für eigene medienpädagogische Ideen.

- Malen: Mein Held
- Wimmelbild: Unsere Medienhelden
- Puzzle: Die Medienhelden
- Kasperletheater: Ich bin ein Held
- Collage: Echte Helden & Helden im TV
- Basteln: Salzteig-Helden
- Spiel: Heldenquartett erstellen
- Geschichte: Traumreise ins Heldenland
- Gespräch: Meine Heldenurkunde
- Bewegungsspiel: Reise zu den Helden
- Gestaltungsspiel: Heldengenerator
- Malen: Das macht mich zum Helden
- Zuordnungsspiel: Heldenwelt

Es ist ratsam, die ausgewählten Methoden und Inhalte an die Voraussetzungen der jeweiligen Kindergruppe anzupassen. Der veranschlagte Zeitrahmen bietet lediglich eine Orientierung.

Aus allen impulsgebenden Anregungen kann sich viel Interessantes und Bereicherndes entwickeln, bis hin zu Projekten, in denen Medien der thematische Aufhänger sind. Grundsätzlich gilt, den Fragen und Anregungen der Kinder viel Raum zu geben und ihre Ideen und Wünsche aufzugreifen. Die offen formulierten Impulsfragen können helfen, mit Kindern über das Thema ins Gespräch zu kommen. So gelingt es, das Thema längere Zeit aufrecht zu erhalten, in größere Zusammenhänge einzubetten und den Lernprozess mit den Kindern zu reflektieren. Alle Praxisbeispiele stärken Kinder nicht nur in ihrer Medienkompetenz, sondern sprechen weitere Kompetenz- und Bildungsbereiche an (zum Beispiel Sprache und Literacy, Ästhetik und Kunst, Bewegung, Gesundheit, Lebenspraxis oder Technik).

Malen: Mein Held

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten

Vorbereitung

Die Malblätter werden bereit gelegt.

Möglicher Ablauf

- Die Kinder erzählen über Figuren aus Sendungen und Geschichten, die sie gerne anschauen beziehungsweise anhören.
- Die Kinder entscheiden sich für eine Figur, die sie am liebsten mögen: ihren Medienhelden und malen diesen.
- Die Kinder erklären der Gruppe, warum sie gerade diese Figur so gerne mögen. Dabei soll auch geklärt werden, was der jeweilige Medienheld besonders gut kann.

Hilfreiche Impulsfragen

- Welchen Figuren aus Geschichten/im Fernsehen mögt ihr besonders gerne?
- Was findet ihr an der Figur toll?



Papier
Stifte

Das wird benötigt

Erfahrungen aus der Praxis

Häufig können beliebte Medienhelden etwas ganz besonders gut, zum Beispiel sind sie sehr stark oder mutig, haben Zauberkräfte oder sind besonders witzig. Sie setzen sich auch häufig für andere ein und sind hilfsbereit. Es gibt aber auch Helden, die auf den ersten Blick wenig heldenhaft wirken. Im Verlauf soll nicht die Faszination der Helden infrage gestellt werden. Es geht vielmehr darum, die vielen Erlebnisse der Kinder mit ihren Medienhelden aufzugreifen und einen Raum zu bieten, in dem über die kindlichen Vorlieben gesprochen werden kann.



Wimmelbild: Unsere Medienhelden

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten
- Medienbotschaften und -tätigkeiten durchschauen und kritisch reflektieren



Vorbereitung

Mithilfe eines Beamer wird die interaktive Grafik „Unsere Medienhelden“ an die Wand projiziert. Alternativ kann die Poster-Vorlage genutzt werden.



Beamer

Interaktive Grafik/Poster „Unsere Medienhelden“

Beides abrufbar unter:
www.medienfuehrerschein.bayern

Das wird benötigt

Möglicher Ablauf

- Die Kinder erzählen, welche Medienfiguren sie kennen und geben darüber Auskunft, woran sie den Medienhelden erkannt haben.
- Die Kinder tragen zusammen, aus welchen Medien sie die Figuren kennen.
- Die Kinder sammeln, was welcher Medienheld besonders gut kann.
- Anschließend überlegen die Kinder, ob die Fähigkeiten und Eigenschaften der Helden real („können auch echte Menschen“) oder fiktiv („können nur Helden“) sind.

Hilfreiche Impulsfragen

- Welche Medienhelden kennt ihr denn?
- Woran habt ihr den Helden erkannt?
- Was kann dieser Held besonders gut?
- Können das echte Menschen/Könnt ihr das auch (zum Beispiel fliegen, lustig sein)?

Erfahrungen aus der Praxis

Die Kinder kennen viele der abgebildeten Medienhelden. Dabei kommt es häufig vor, dass eine Figur aus unterschiedlichen Medien bekannt ist. Einige Figuren wie zum Beispiel Yakari kennen sie aus dem Fernsehen, andere von einer DVD oder einem Bilderbuch. Dies zeigt, dass beliebte Medienfiguren zunehmend crossmedial vermarktet werden. Die Einordnung von Fähigkeiten und Eigenschaften der Helden als real beziehungsweise fiktiv ist für jüngere Kinder nicht leicht. Hier ist der Austausch mit älteren Kindern hilfreich.



Wimmelbild: Unsere Medienhelden



Puzzle: Die Medienhelden

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten
- Medienbotschaften und -tätigkeiten durchschauen und kritisch reflektieren



Vorbereitung

Im Vorfeld empfiehlt es sich, ein eigenes Puzzle mit Medienhelden, die bei den Kindern gerade sehr beliebt sind, zu erstellen. Alternativ kann die Vorlage „Medienhelden-Puzzle“ verwendet werden. Für die Langlebigkeit des Spiels ist es optimal, das Puzzle zu laminieren.

Möglicher Ablauf

- Jedes Kind erhält ein Puzzlestück.
- Nach und nach fügen die Kinder die Puzzlestücke zusammen. Dabei rufen die Kinder rein, sobald sie die Figur erkannt haben.
- Wird ein Medienheld erraten, erklären die Kinder woran sie ihn/sie erkannt haben.
- Gemeinsam wird überlegt, was die erratene Figur besonders gut kann.
- Anschließend gehen die Kinder der Frage nach, ob die Fähigkeiten und Eigenschaften der Helden real („können auch echte Menschen“) oder fiktiv („können nur Helden“) sind.

Hilfreiche Impulsfragen

- Woran habt ihr erkannt, dass das Puzzle Yakari zeigt, bevor alle Teile lagen?
- Was kann dieser Held besonders gut?
- Können echte Menschen das auch (fliegen, lustig sein)?

[Medienhelden-Puzzle](#)

Das wird benötigt



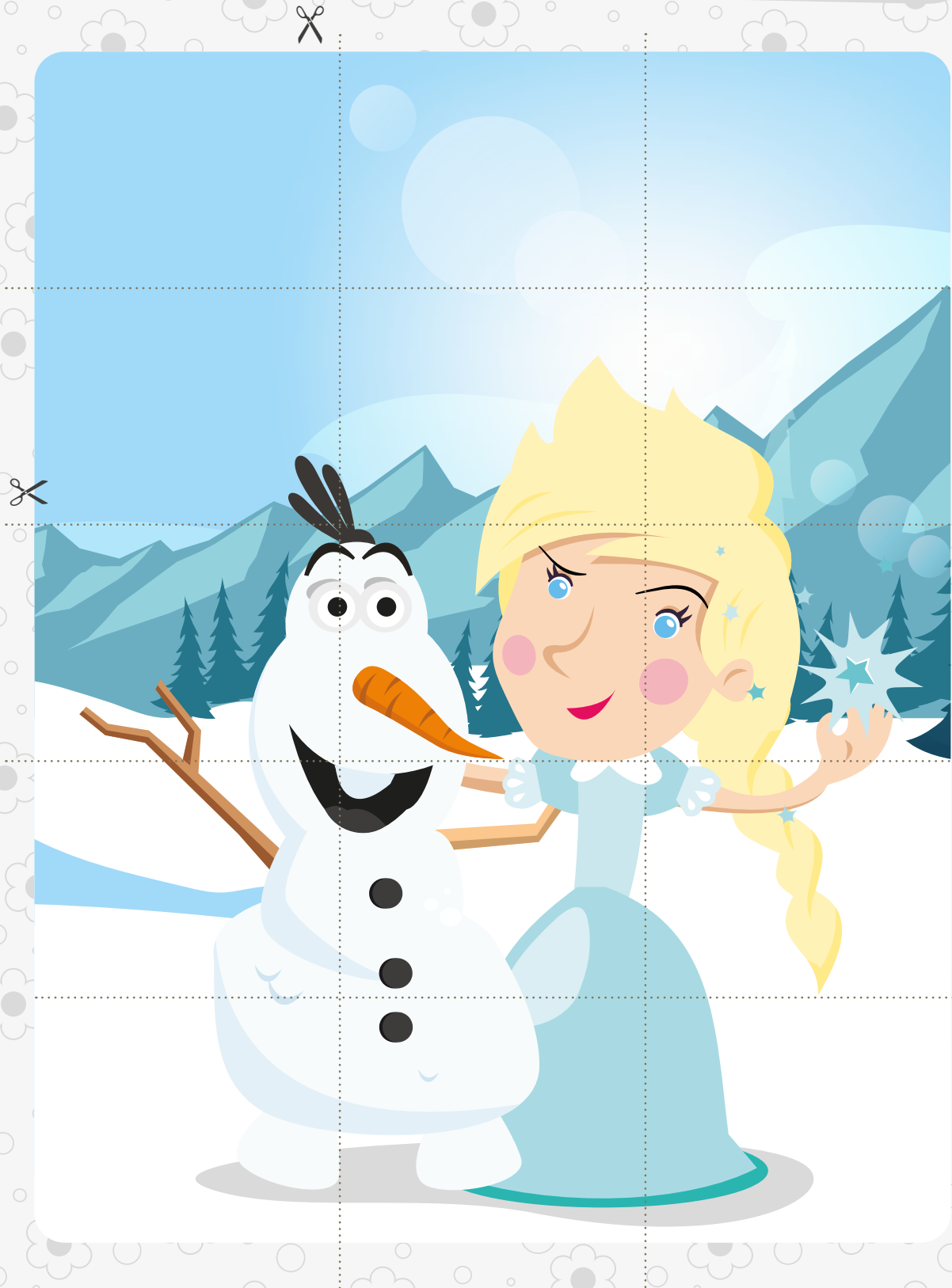
Erfahrungen aus der Praxis

Die Kinder erkennen alle Medienhelden. Manche Figuren werden erst erkannt nachdem das Puzzle komplett zusammengefügt ist. Andere Figuren werden dagegen direkt anhand des ersten Teils erraten. Denn manche Medienhelden haben sehr charakteristische Merkmale, an denen man sie leicht erkennen kann, zum Beispiel Peter Pan und sein grüner Hut.

Puzzle: Die Medienhelden



Puzzle: Die Medienhelden



Puzzle: Die Medienhelden



Puzzle: Die Medienhelden



Puzzle: Die Medienhelden



Puzzle: Die Medienhelden



Kasperletheater: Ich bin ein Held

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten
- Medienbotschaften und -tätigkeiten durchschauen und kritisch reflektieren

Vorbereitung

Im Vorfeld empfiehlt es sich, eine eigene Geschichte fürs Kasperletheater vorzubereiten und dabei Bezüge zu Medienhelden, die bei den Kindern gerade sehr beliebt sind, einzubauen. Alternativ kann die Vorlage „Ich bin ein Held“ verwendet werden.

Möglicher Ablauf

- Die Kinder sehen das Kasperletheater zum Thema „Ich bin ein Held“.
- Anschließend werden die Medienhelden gesammelt, die im Theaterstück erwähnt wurden.
- Gemeinsam wird der Frage nachgegangen, was das „Held sein“ ausmacht. Die Kinder tragen unterschiedliche Ideen zusammen.
- Die Kinder überlegen, ob auch ihre Medienhelden Eigenschaften besitzen, die ihnen nicht gefallen.

Hilfreiche Impulsfragen

- erinnert ihr euch an die Medienhelden, die im Theaterstück erwähnt wurden?
- Wann ist jemand für euch ein Held?



Kasperletheater

Geschichte zum Thema
„Ich bin ein Held“

Entsprechende Figuren und
Requisiten

Das wird benötigt

Erfahrungen aus der Praxis

Die Kinder verfolgen sehr konzentriert und aufmerksam das Kasperletheater, dabei sind sie zum Teil sehr in die Handlung versunken. Das Theaterstück hilft den Kindern zu erkennen, dass die Eigenschaft einer Figur sowohl positiv als auch negativ sein kann: So ist zum Beispiel der Räuber Hotzenplotz stark, aber in der Geschichte zunächst kein Held, da er den Bauklötze-Turm zerstört. Denn um wirklich ein „Held“ zu sein, ist es wichtig, anderen zu helfen und nicht zu schaden.



Vorlage: Ich bin ein Held

1. Szene Kasperletheater

Kasperle: Hallo Kinder, seid ihr alle da? Heute freue ich mich. Das wird ein ganz toller Tag. Der Seppl kommt zu mir und wir wollen spielen. Vielleicht bringt er ja auch etwas mit?

Seppl kommt mit einer Kiste Bauklötze.

Seppl: Hallo Kasperle! Ah, hallo Kinder, schön, dass ihr auch da seid. Du Kasperle, schau mal, was ich mitgebracht habe ...

Kasperle: Uih, viele Bauklötze!!!

Seppl: Gell, da schaut, da können wir ganz viel bauen ...

Kasperle und Seppl fangen an zu bauen.

Seppl: Schau mal Kasperle, wir können echt super bauen. Fast so gut wie Bob der Baumeister.

Kasperle: Bob der Baumeister? Ja, sag mal, wer ist denn das?

Seppl: Na, der kommt immer im Fernsehen und baut mit seinen Maschinen Häuser und Straßen. Und wenn etwas kaputt ist, dann hilft er den anderen Leuten. Ein echter Held.

Kasperle: Ah, das ist ja toll!

Sie bauen weiter.

2. Szene Kasperletheater

Räuber Hotzenplotz steht hinter der Wand und beobachtet die beiden.

Kasperle: Schau mal Seppl, wie stark ich bin. Ich kann diesen dicken Bauklotz mit einer Hand hochheben.

Seppl: Tatsächlich, du bist ja fast so stark wie Pippi Langstrumpf. Die kann sogar ihr Pferd hochheben!

Kasperle: Ja, Pippi ist auch eine Heldin! Die ist so stark und so mutig.

Seppl: Oh ja!

Räuber Hotzenplotz geht langsam zu den beiden hin.



2. Szene ... Fortsetzung

Hotzenplotz: Ich bin auch ein Held und mutig bin ich auch. Schaut, ich kann alles kaputt machen!

Er zerstört das Gebaute der beiden.

S + K: Stopp, hör auf! Welcher Held macht denn so etwas?

Hotzenplotz: Na, der große Zauberer Zwackelmann. Kennt ihr den nicht?

Kasperle: Das ist aber kein guter Held. Mit dem wollen wir nichts zu tun haben.

S + K fangen an zu weinen. Hotzenplotz hört auf und schaut die beiden an.

3. Szene Kasperletheater

Seppi: Unsere schönen Häuser und Türme.

Kasperle: Alles zerstört!

Hotzenplotz: Aber was ist denn? Ihr habt doch gesagt, wenn man stark ist, dann ist man ein Held.

Kasperle: Stark sein bedeutet aber nicht, dass man Sachen von anderen kaputt macht.

Seppi: Und ein Held ist man dann auch nicht.

Hotzenplotz: Wann ist man denn dann ein Held?

Kasperle: Wenn man jemanden hilft und etwas Nettes macht oder gute Ideen hat.

Hotzenplotz: Ah ha, und wie kann ich ein Held werden?

Seppi: Na, wir können uns ja mal überlegen, was wir jetzt machen sollen mit den ganzen Bausteinen ...

Kasperle: Au ja, weißt du wie dieser Wickie, der hat auch immer so tolle Ideen.

Hotzenplotz: Wer ist das denn?

Seppi: Wickie ist ein Wikingerjunge, der seinem Vater und den anderen Wikingern immer hilft, wenn sie Probleme haben.



3. Szene ... Fortsetzung

Kasperle: Ja, dann reibt er immer seine Nase und schwupps – fällt ihm immer eine gute Idee ein.

Hotzenplotz: Ja wenn das so ist, dann lasst uns mal überlegen. Mhm, wäre ich jetzt ein Held, wenn ich euch helfe wieder alles aufzubauen?

Kasperle: Das wäre auf jeden Fall schon ein Anfang, um ein Held zu werden.

Hotzenplotz: Na dann, lasst uns anfangen!

Alle drei bauen wieder alles auf.

Kasperle: Und, wie fühlst du dich jetzt?

Hotzenplotz: Pfundig! Es macht wirklich Spaß, zusammenzuhalten und jemandem zu helfen.

Autorin: Alex Biberger



Collage: Echte Helden & Helden im TV

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten
- Medienbotschaften und -tätigkeiten durchschauen und kritisch reflektieren

Vorbereitung

Die beiden Plakate werden beschriftet mit „Mein Held im echten Leben“ und „Mein Held im Fernsehen“. Die kleinen Karten werden bereitgehalten.

Möglicher Ablauf

- Die Kinder malen ihren Medienhelden auf eine kleine Karte.
- Sie machen sich darüber Gedanken, warum ihnen ihr Held so gut gefällt, beziehungsweise was sie an ihm nicht mögen.
- Anschließend malen sie eine Person, die sie kennen und die etwas Besonderes kann oder eine besondere Eigenschaft hat.
- Die Zeichnungen werden auf zwei verschiedene Plakate geklebt, getrennt nach Medienhelden und Helden aus dem echten Leben.

Hilfreiche Impulsfragen

- Was gefällt euch an euren Medienhelden so gut?
- Gibt es etwas, das euch an euren Medienhelden nicht gefällt?
- Welcher Mensch, den ihr kennt, ist für euch ein Held?
- Was gefällt euch an dem Menschen? Was findet ihr an ihm besonders?



2 Poster
Kleine Karten
Stifte
Kleber

Das wird benötigt

Erfahrungen aus der Praxis

Den Kindern fallen viele echte Menschen ein, die für sie Helden sind. Dabei handelt es sich häufig um enge Bezugspersonen wie die (Groß-)Eltern oder ältere Geschwister. Die Kinder heben dabei als „heldenhafte“ Eigenschaften auch Tätigkeiten heraus, die auf den ersten Blick für Erwachsene nicht spektakulär erscheinen, wie zum Beispiel Rasen mähen. Doch gerade auf kleine Kinder üben diese Tätigkeiten eine große Faszination aus, da sie aufgrund ihres Entwicklungsstandes diese Tätigkeit noch nicht ausüben können/dürfen. Das Hinterfragen des eigenen Medienhelden, ob dieser auch Eigenschaften besitzt, die nicht gefallen, fällt gerade den jüngeren Kindern sehr schwer. Für sie sind ihre Helden einfach nur positiv.



Basteln: Salzteig-Helden

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten



Vorbereitung

Der Salzteig wird im Vorfeld zubereitet. Die Kinder werden darauf hingewiesen, dass Salzteig nicht essbar ist.

Möglicher Ablauf

- Die Kinder gestalten aus Salzteig ihren eigenen Helden und geben ihm einen Namen.
- Sie machen sich Gedanken darüber, was ihr Held Tolles kann und ob sie auch gerne diese Eigenschaft besitzen würden.
- Hilfreiche Impulsfragen
- Was macht eure Helden so besonders?

Salzteig
Backblech
Backpapier
Held

Das wird benötigt

Erfahrungen aus der Praxis

Viele Kinder basteln bekannte Medienfiguren. Einige Kinder entschließen sich, einen ganz eigenen Held zu kneten und ihm bestimmte Eigenschaften zuzuschreiben. Dabei dienen oft bekannte Medienfiguren als Vergleichsmaßstab für die Eigenschaften.



Spiel: Heldenquartett erstellen

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten

Vorbereitung

Im Vorfeld empfiehlt es sich, eine eigene Kartenvorlage fürs Quartett vorzubereiten. Zudem sollten Karten von Medienhelden, die bei den Kindern gerade sehr beliebt sind, bereitgelegt werden. Alternativ kann die Vorlage „Heldenquartett“ verwendet werden.

Möglicher Ablauf

- Die Kinder schneiden die Heldenkarten aus.
- Jedes Kind sucht sich einen Helden aus und beschreibt seine Eigenschaften.
- Die Kinder vergleichen gemeinsam die Helden in den Kategorien des Quartetts (zum Beispiel stark, klug oder mutig) und überlegen welcher besser ist.
- Jedes Kind klebt seinen Helden auf die Quartettvorlage und malt die jeweilige Skala der Eigenschaften entsprechend aus.

Hilfreiche Impulsfragen

- Was kann der Held gut?
- Was kann er nicht so gut?



Schere, Kleber, Stifte
Heldenkarten
Quartettvorlage

Das wird benötigt

Erfahrungen aus der Praxis

Es fällt den Kindern oft schwer, ihren Helden differenziert zu betrachten: So sollte ihr Held in allen Kategorien gut bewertet werden. Die Vorschulkinder dagegen haben Spaß daran, zu unterscheiden, welcher Medienheld was gut beziehungsweise was nicht so gut kann.



Spiel: Heldenquartett erstellen

 <p>Name des Helden</p> <p>  stark <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  klug <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  mutig <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  hilfsbereit <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p>	<p>  stark <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  klug <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  mutig <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  hilfsbereit <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p>
<p>  stark <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  klug <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  mutig <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  hilfsbereit <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p>	<p>  stark <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  klug <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  mutig <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p> <p>  hilfsbereit <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> </p>

Geschichte: Traumreise ins Heldenland

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten

Vorbereitung

Im Vorfeld empfiehlt es sich, eine eigene Entspannungsgeschichte vorzubereiten. Alternativ kann die Vorlage „Traumreise ins Heldenland“ verwendet werden. Im Raum werden Decken und Matten auf dem Boden verteilt.

Möglicher Ablauf

- Die Kinder stehen vor der Zimmertür und steigen durch einen Holzreifen hinein ins Traumland.
- Sie legen sich auf den Bauch, strecken die Beine aus und legen die Arme locker neben sich.
- Sie hören entspannt der Geschichte zu.
- Jedes Kind erlebt während der Entspannungsgeschichte ein anderes Abenteuer.
- Nachdem die Kinder aus dem Traumland zurückgekehrt sind, malen sie ihr Abenteuer auf.

Hilfreiche Impulsfragen

- Was habt ihr mit euren Helden zusammen im Traumland erlebt?



Holzreifen
Decken oder Matten
Papier und Stifte
[Geschichte zum Thema
„Traumreise ins Heldenland“](#)

Das wird benötigt

Erfahrungen aus der Praxis

Alle Kinder genießen die Entspannungsgeschichte sehr. Beim anschließenden Malen ist die Kindergruppe sehr ruhig und es herrscht eine besinnliche Stimmung.



Vorlage: Traumreise ins Heldenland

Einleitung

Lege dich in einer angenehmen Position auf den Boden. Strecke deine Beine aus. Die Arme legst du bitte locker entlang deines Körpers, ohne ihn zu berühren. Die Hände sind geöffnet, sie sind ganz locker und entspannt. Die Fußspitzen fallen locker nach außen. Schließe bitte deine Augen.

Spüre jetzt den Boden unter dir. Du liegst ganz schwer und entspannt auf dem Boden. Fühle deinen ganzen Körper. Du fühlst dich schwer, gelöst und ruhig. Die Hände und Arme sind ganz schwer. Die Füße und Beine sind ganz schwer. Und dein Kopf ist ganz schwer. Das Gesicht ist ganz entspannt und gelöst.

Spüre wie sich die Bauchdecke mit jedem Atemzug hebt und wieder senkt. Atme langsam und tief.

Traumreise

Der Tag verlässt langsam die Erde. Die Sonne ist müde vom langen Scheinen und verabschiedet sich für die Nacht vom Tag. Sie sinkt hinter die Berge, um sich auszuruhen, um neue Kräfte für den nächsten Tag zu sammeln. Die Menschen richten sich für die Nacht, die Tiere suchen ihr Nachtlager auf und auch die Fernsehhelden Wickie, Yakari, Peter Pan und die anderen legen sich schlafen. Besonders freuen sich manche Kinder auf die Nacht. Es sind die Glückskinder. Das sind die Kinder, die die schönsten Träume träumen können und eine reiche, farbige Phantasie haben. Diese wird besonders in der Nacht zusammen mit ihrem Held lebendig.

Dort bestehen sie gefahrlos die größten Abenteuer mit ihren Helden. Sie reisen um die weite Welt und erleben Unglaubliches. Nach dem Gute-Nacht-Sagen kuscheln sich die Kinder in ihre weichen, warmen Kuschelbetten, schließen die Augen und irgendwann kommt auf samtenen Pfoten ihr Held geflogen. Er berührt sie sacht mit ihren Flügeln. „Komm mit auf die Reise“, klingt es dann leise.

Die Wand des Kinderzimmers öffnet sich zu einem großen Tor. Das Kind schwingt sich mit dem Held auf die Flügel der Phantasie und mit ihr auf Reisen.

Draußen ist es dunkel. Bald aber sehen die Augen das dunkle Blau des Himmels. Wie ein prächtiger, dunkelblauer Samt scheint der Himmel, auf dem ungezählte kleine Lichtpunkte schimmern. Es sind die Sterne, die dort in allen Formen und Farben leuchten.

Der Mond hängt schmal wie eine Sichel zwischen all den Sternen.



Traumreise ins Heldenland ...Fortsetzung

Auf der Fantasiereise nähert sich das Glückskind den Helden. Es kommt ihnen näher und näher. Das Glückskind staunt, es sieht plötzlich, dass alle Helden, die es aus dem Fernsehen, aus Büchern und von CDs kennt, ihr zuwinken.

Das Kind fliegt zu den Helden und fängt an, mit ihnen über die tollsten Abenteuer zu reden. Sie erzählen von tollen Erlebnissen in ihrer Welt. Das Glückskind genießt es, den Helden zuzuhören. Davon wird es angenehm müde. Es legt sich zu den Helden, das Glückskind fühlt sich geborgen, geschützt und gewärmt. Seine Augen fallen zu. Ein letzter Blick, gilt den Helden, dann schläft es ein. Und während es friedlich bei seinen Helden schläft, nimmt die Phantasie das Kind auf ihre Flügel und bringt es in sein eigenes Bett zu Hause zurück. Das Glückskind schläft ungestört weiter und träumt die schönsten Träume.

Rückholphase

Kehre langsam hier in den Kindergarten zurück. Atme tief durch und spüre deinen Körper. Spanne deinen Körper an und balle deine Hände zu Fäusten. Atme noch einmal tief durch und räkele dich. Öffne nun langsam deine Augen.

Du darfst dir nun einen Platz am Tisch suchen und ein Abenteuer, das du gerne mit deinem Helden erleben würdest, aufmalen.

Autorin: Sonja Hehnle



Gespräch: Meine Heldenurkunde

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten



Vorbereitung

Im Vorfeld empfiehlt es sich, eine eigene Heldenurkunde zu entwerfen. Alternativ kann die Vorlage „Heldenurkunde“ verwendet werden.

Möglicher Ablauf

- Die Kinder überlegen gemeinsam für jedes Kind eine Eigenschaft, die sie/ihn besonders auszeichnet beziehungsweise etwas, was sie/er besonders gut kann.
- Jedes Kind bekommt eine Heldenurkunde, auf die es seine Helden-Eigenschaft aufmalt.

Hilfreiche Impulsfragen

- Was glaubt ihr, was kann [Name] besonders gut?

Papier und Stifte
Heldenurkunden

Das wird benötigt

Erfahrungen aus der Praxis

Der Kindergruppe macht es Spaß, selbst in die Heldenrolle zu schlüpfen. Die Kinder legen Wert darauf, für jedes Kind eine individuelle Eigenschaft zu finden. Dabei werden Eigenschaften wie zum Beispiel Laufradfahren, Baumaschinen-Wissen, Basteln oder Grimassenschneiden genannt. Die Kinder können sich mit ihrer Helden-Eigenschaft identifizieren und sind stolz auf ihr Können.



URKUNDE



Name:

Bewegungsspiel: Reise zu den Helden

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten
- Verständnis der Medien erweitern



Vorbereitung

Es werden Bilder verschiedener Medienhelden, die bei den Kindern besonders beliebt sind, an unterschiedlichen Orten im Raum befestigt. Alternativ kann die Vorlage „Reise zu den Helden“ verwendet werden.

Möglicher Ablauf

- Es werden zwei Orte im Raum als Start- und Zielbahnhof bestimmt.
- Die Kinder sammeln sich am Startbahnhof. Durch Abklatschen der Hände kontrolliert die pädagogische Fachkraft die Fahrkarten.
- Die Kinder bilden eine Reihe und halten sich jeweils an den Schultern fest.
- Der „Kinderzug“ bewegt sich langsam durch den Raum. Unterwegs halten die Kinder Ausschau nach Helden und merken sich, wen sie sehen.

- Am Zielbahnhof angekommen bilden die Kinder einen Sitzkreis.
- Sie sammeln, welche Figuren sie auf ihrer Reise gesehen haben. Anschließend lernen sie den Begriff „Medienhelden“ kennen.
- Die Kinder überlegen gemeinsam, ob es noch andere Medienhelden gibt, die nicht Teil des Spiels waren.
- Zum Schluss fährt der Kinderzug vom Heldenland wieder zurück in den Kindergarten.

Hilfreiche Impulsfragen

- Wer ist dieser Held?
- Woher kennst du diesen Helden?
- Wen magst du besonders gerne und warum?

Erfahrungen aus der Praxis

Das Bewegungsspiel macht den Kindern Spaß. Die bildliche Darstellung verschiedener Medienhelden macht es den Kindern leichter, in das Thema einzusteigen. Anhand der Beispiele begreifen sie, was mit dem Begriff „Medienheld“ gemeint ist. Sie werden angeregt, sich an eigene Erfahrungen mit Lieblingshelden zu erinnern, sie zu teilen und einzuordnen.

[Bilder verschiedener Medienhelden](#)

Klebeband

Das wird benötigt



Bewegungsspiel: Reise zu den Helden



Bewegungsspiel: Reise zu den Helden



Bewegungsspiel: Reise zu den Helden



Bewegungsspiel: Reise zu den Helden



Bewegungsspiel: Reise zu den Helden



Bewegungsspiel: Reise zu den Helden



Gestaltungsspiel: Heldengenerator

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten
- Medienbotschaften und -tätigkeiten durchschauen und kritisch reflektieren

Vorbereitung

Das Digitale Element „Heldengenerator“ wird gestartet. Es bietet die Möglichkeit, selbst einen Helden zu erstellen. Dafür wird eine neutrale Figur mit verschiedenen Merkmalen versehen, z. B. Kleidung, Accessoire und Frisur. Je nach Gruppengröße kann der Heldengenerator am Tablet oder auf dem Computer genutzt werden. Die Wolpertingerfigur erklärt die Spielregeln.

Möglicher Ablauf

- Die Kinder gestalten selbst einen Helden. Die Art der Merkmale können sie dabei frei wählen.
- Jedem Helden kann ein Name gegeben werden. Die fertige Figur kann als Bilddatei abgespeichert werden. Hierfür benötigen die Kinder die Unterstützung der pädagogischen Fachkraft.
- Die Bilder werden ausgedruckt und als Heldengalerie in der Einrichtung aufgehängt.
- Jedes Kind erklärt, welche Merkmale der eigene Held hat, wozu er sie braucht und welche besonderen Eigenschaften ihn auszeichnen.
- Gemeinsam überlegen die Kinder, inwiefern sich die einzelnen Helden unterscheiden und was sie verbindet.
- Anschließend wird das Thema weibliche und männliche Helden und ihre Eigenschaften angesprochen. Die Kinder können dabei für stereotype Darstellungen sensibilisiert werden.

Hilfreiche Impulsfragen

- Wie heißt dein Held?
- Welche Merkmale und besonderen Eigenschaften hat er?
- Was haben du und dein Held gemeinsam?
- Worin unterscheiden sich eure Helden?
- Warum ist dein Held männlich oder weiblich?
- Was würde sich ändern, wenn er männlich/weiblich wäre?



Tablet oder Laptop

Drucker

Digitales Element
„Heldengenerator“

Abrufbar unter:
www.medienfuehrerschein.bayern

Das wird benötigt



Erfahrungen aus der Praxis

Bei der Gestaltung der Helden sollte darauf geachtet werden, dass jedes Kind seinen eigenen Helden gestaltet und sich nicht an Modellen anderer orientiert. Die Kinder sind sehr kreativ und wählen unvoreingenommen aus allen Merkmalen aus. Oft werden dabei die Merkmale bekannter Medienhelden aufgegriffen und mit eigenen Ideen kombiniert. Der Austausch über Merkmale und Eigenschaften der männlichen und weiblichen Helden regt die Kinder an, ihre Vorstellungen über Geschlechterrollen zu benennen. So können stereotype Darstellungen, die schon in dieser Altersgruppe vorhanden sein können, thematisiert werden.

Digitales Element: Heldengenerator



Malen: Das macht mich zum Helden

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienbotschaften und -tätigkeiten durchschauen und kritisch reflektieren
- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten



Vorbereitung

Die leeren Plakate werden so zugeschnitten, dass ein Kind sich ganz darauf legen kann.

Möglicher Ablauf

- Die Kinder werden in Zweiergruppen eingeteilt.
- Gegenseitig zeichnen sie die Umriss ihrer Körper auf die Plakate.
- Jedes Kind malt Eigenschaften und Merkmale in seinen Umriss, die es auszeichnen. Talente und Fähigkeiten sollten im Fokus stehen.
- Anhand des eigenen Bildes erzählt jedes Kind, was es auszeichnet und es selbst zum Helden macht. Die Kinder werden sich dabei ihrer eigenen Stärken bewusst.
- Anschließend werden die fiktiven Eigenschaften und Stärken der Medienhelden identifiziert. Die Kinder werden für die Unterscheidung von realen und fiktiven Eigenschaften sensibilisiert. Optional können die im Praxisbeispiel „Heldengenerator“ entstandenen Helden für ein Gespräch über Eigenschaften genutzt werden.

Hilfreiche Impulsfragen

- Was kannst du gut?
- Was machst du gerne?
- Was kann dein Held gut?
- Gibt es diese Fähigkeit auch im echten Leben?
- Was kannst du gut, was dein Held nicht kann?

Erfahrungen aus der Praxis

Nicht allen Kindern fallen auf Anhieb eigene Stärken und Talente ein. Dann sollte die Gruppe helfen. Es gefällt den Kindern, ihren Umriss mit Eigenschaften zu füllen. Sie nehmen die wichtige Botschaft mit: „Ich kann auch viel“. In Auseinandersetzung mit ihren Helden werden die Kinder für die Unterscheidung von realen und fiktiven Eigenschaften, z. B. fliegen, sensibilisiert.

Große leere Plakate

Stifte

Evtl. Figuren aus [Praxisbeispiel „Heldengenerator“](#)

Das wird benötigt



Zuordnungsspiel: Heldenwelt

Auf einen Blick

Medienbezogene Bildungsziele i. S. d. BayBEP

- Medienerlebnisse emotional und verbal verarbeiten

Vorbereitung

Das Digitale Element „Heldenwelt“ wird gestartet. Die Wolpertingerfigur erklärt die Spielregeln.

Möglicher Ablauf

- Die Kinder betrachten und besprechen die abgebildeten Helden.
- Gemeinsam überlegen sie, welche Eigenschaften jeder Held hat und wo er leben könnte.
- Die Kinder ordnen die Helden den Kulissen zu und begründen ihre Entscheidung. Dazu ziehen die Kinder die Helden per Drag & Drop zur jeweiligen Stelle in der Kulisse. Es können auch mehrere Helden einer Kulisse zugeordnet werden.
- Wenn alle Helden zugeordnet sind, können die Kulissen als Bilddatei gespeichert werden.
- Gemeinsam besprechen die Kinder das Ergebnis.

Hilfreiche Impulsfragen

- Wer ist dieser Held?
- Wo lebt er?
- Warum lebt er genau dort und könnte er auch woanders leben?
- Welche besonderen Fähigkeiten oder Eigenschaften braucht man, um dort zu leben?



Laptop oder Tablet

Digitales Element „Heldenwelt“

Abrufbar unter:

www.medienfuehrerschein.bayern

Das wird benötigt

Erfahrungen aus der Praxis

Die Kinder kennen meist alle abgebildeten Helden. Auch die Besonderheiten und Eigenschaften der jeweiligen Helden sind bekannt. Wenn jedes Kind etwas zum eigenen Lieblingshelden erzählt, entsteht ein reger Austausch. Durch die Auseinandersetzung mit den Eigenschaften der Helden beschäftigen sich die Kinder automatisch auch mit ihren Medienerlebnissen. Das gemeinsame Überlegen, warum die Helden an einem bestimmten Ort leben und ob sie auch woanders leben könnten, regt zusätzlich die Fantasie der Kinder an.



Digitales Element: Heldenwelt



Mein Medienheld
ist super!



Bildungspartnerschaft mit Eltern



„Die Eltern sind die wichtigsten Erwachsenen an der Seite der Kinder, zugleich verbringen diese jedoch immer mehr Zeit in Kitas und Horten. Um das Kind bestmöglich zu stärken, sollten Eltern und pädagogische Fachkräfte deshalb in engem Kontakt stehen, sich regelmäßig austauschen und eine vertrauensvolle Beziehung zueinander aufbauen.“ Deutsche Kinder- und Jugendstiftung [12]

Medienhelden spielen im Alltag von Kindern sowie in ihrer persönlichen Entwicklung eine große Rolle und sollten darum auch im Austausch zwischen den pädagogischen Fachkräften und den Eltern thematisiert werden.

Medienfiguren als Gesprächsanlass

Wird das Thema „Medienhelden“ in der Kindertageseinrichtung aufgegriffen, stellt dies eine gute Möglichkeit dar, um auch mit Eltern über die Relevanz und Vielschichtigkeit von Medienfiguren ins Gespräch zu kommen. Sind die Eltern zum Beispiel unsicher über den richtigen Umgang mit Medienfiguren, kann es für sie sehr hilfreich sein, wenn Kindertageseinrichtungen Informationen zum Thema in Elternangebote integrieren und Materialien

zur Verfügung stellen. Zudem ist es beispielsweise möglich, den Eltern Einblicke in die konkrete Bearbeitung des Themas in der Einrichtung zu geben, Mal- und Bastelarbeiten zu zeigen und Gespräche anzubieten, etwa über das gemeinsame Erleben von Mediengeschichten.

Hierbei sollte gegenüber den Eltern betont werden, welche Bedeutung mediale Figuren für die Bearbeitung von kindlichen Themen und bei der Suche nach Orientierung haben. Darüber hinaus ist es wichtig, den Eltern zu verdeutlichen, dass sie selbst und auch die älteren Geschwister und gleichaltrigen Freunde einen erheblichen Einfluss darauf haben, welche Medienfiguren von den Kindern bevorzugt werden.



Zusätzliche Unterstützung und Informationen für Eltern liefert das Kapitel „Tipps und Tricks für Eltern“ in dieser Handreichung.

Vom Austausch profitieren auch die Kindertageseinrichtungen und die pädagogischen Fachkräfte, denn Eltern können wichtige Anhaltspunkte für die medienpädagogische Auseinandersetzung des Themas in der Einrichtung liefern. Schließlich sind die medialen Helden im familiären Alltag sehr präsent. Gleichzeitig haben Eltern selbst häufig Fragen zu den Medienfiguren.

Warum begeistert sich ein Kind für mediale Figuren?

Medienfiguren können Kinder bei täglichen Entwicklungsaufgaben und Herausforderungen unterstützen, denn Medienhelden bieten Anhaltspunkte für das Bewältigen kleiner und großer Anforderungen. Sie liefern Anregungen für den Umgang mit bestimmten Situationen und Gefühlen, geben Orientierung hinsichtlich der Regeln und Strukturen in der Familie und im sozialen Umfeld und stoßen Ideen für das eigene konkrete Handeln an. Finden Kinder sich selbst, Eigenschaften ihrer Familie oder ihrer Freunde beziehungsweise vertraute Situationen in Medienfiguren und ihren Geschichten wieder, werden diese zu beliebten Begleiterinnen und Begleitern.

Welche Figureneigenschaften sind für Kinder interessant?

Die Vorlieben für spezifische Eigenschaften im Aussehen, Handeln und Denken von Figuren sind von den unterschiedlichsten Faktoren (zum Beispiel kulturell, situativ, geschlechtsspezifisch) abhängig und werden auch durch das Angebot auf dem Medienmarkt beeinflusst. Für Kinder im Alter von drei bis sechs Jahren stehen jedoch übergreifend magische oder übermenschliche Fähigkeiten, Mut sowie Witz und Humor hoch im Kurs. Auch ein niedliches Äußeres sowie Figuren von tierischer Gestalt werden gerne gesehen. Generell gilt, dass Figuren dann für Kinder interessant sind, wenn sie selbst oder die Geschichten alltägliche Themen und Sorgen von Kindern aufgreifen.

Wie wirken Medienfiguren auf Kinder?

Medienfiguren können Kinder dabei unterstützen, Schwierigkeiten und Probleme zu bewältigen, sie geben Anregungen für eigene Identitätskonzepte sowie Antworten auf vielerlei Fragen zur Orientierung in der Welt. Sie können sich somit auf das Denken und Handeln auswirken und dabei helfen, eigene Gefühle zu erkennen und zu verstehen. Dabei sind es natürlich nicht nur positive Aspekte, die durch Medienfiguren an Kinder herangetragen werden. Auch klischeehafte Rollenbilder, unsoziales Verhalten oder die Betonung von Schönheitsidealen können Kinder in ihrer Weltsicht beeinflussen. Die Begleitung der kindlichen Mediennutzung und die elterliche Unterstützung bei der Auswahl und Verarbeitung von Inhalten spielt daher eine bedeutende Rolle.



Was sollte bei der Auswahl geeigneter Figuren bedacht werden?

Eltern sollten immer eine gewissenhafte Vorauswahl beziehungsweise Überprüfung der von ihren Kindern bevorzugten Medienfiguren vornehmen, um ihre Kinder vor nicht altersgerechten Inhalten zu schützen. Eine Orientierung für die Eignung medialer Angebote bieten die Altersfreigaben der Freiwilligen Selbstkontrollen.

Für Kinder im Alter bis sechs Jahre ist auf das Kennzeichen „ab 0 freigegeben“ zu achten. Es sollte hierbei jedoch berücksichtigt werden, dass die Wahrnehmung und Verarbeitung medialer Angebote nicht direkt an das Alter des Kindes gekoppelt ist. Je nach Entwicklungsstand, aktuellen Erfahrungen und Stimmungen sowie in Abhängigkeit vom Vorwissen und der Anwesenheit von Bezugspersonen werden Medieninhalte auch von Kindern gleichen Alters häufig sehr unterschiedlich wahrgenommen.

Es gibt zudem viele verschiedene Initiativen und Institutionen, die eine Einschätzung und Bewertung von Medienangeboten für Kinder vornehmen. Die Meinung solcher Expertinnen und Experten und von Ratgebern kann Eltern ebenfalls unterstützen. Zusätzlich sollten sich Eltern mit pädagogischen Fachkräften in Kindertageseinrichtungen und mit anderen Eltern über die Erfahrungen mit Medienfiguren austauschen.



Wie kann man das Kind bei der Auseinandersetzung mit medialen Figuren unterstützen?

Genauso wie in anderen Bereichen übernehmen Eltern und ältere Geschwister auch bei der Auseinandersetzung mit medialen Figuren eine Vorbildfunktion. Ihr Verhalten hat daher großen Einfluss auf den Umgang des Kindes mit Medienfiguren. Es ist außerdem gut und wichtig, den Medienhelden des Kindes Beachtung und Interesse zu schenken. In Gesprächen darüber können auch aktuelle Themen und Bedürfnisse des Kindes zutage treten. Gelingt es den Eltern dabei, sich auf die Perspektive ihres Kindes einzulassen, können sie die Bedeutung der Figur besser nachvollziehen. Wenn Eltern Einwände und Bedenken gegen bestimmte Figuren haben, sollten sie diese stets respektvoll und nicht abwertend kommunizieren. Vertrauensvolle und offene Gespräche helfen dem Kind dabei, ein eigenes Gespür für den richtigen Umgang mit Medienfiguren zu entwickeln. Zudem ist es ratsam, die Mediennutzung von Kindern vor dem Schuleintritt stets zu begleiten und ihnen Angebote zu machen, die sie bei der Verarbeitung von Medieninhalten unterstützen (zum Beispiel Gespräche, Malen oder Spielen).

Tipps & Tricks für Eltern

Kinder brauchen bei der Mediennutzung Begleitung und Unterstützung.

Auch wenn drei- bis sechsjährige Kinder bereits einige Medien selbstständig nutzen, benötigen sie Ihre Begleitung und Unterstützung. In der elterlichen Verantwortung liegen die Vorauswahl geeigneter Medienangebote und die Hilfestellung bei der Orientierung in den Medienwelten. Außerdem ist es wichtig, dass Sie anwesend sind, wenn Ihr Kind Medien nutzt. So sind Sie ansprechbar, wenn Ihr Kind Fragen hat und sich mitteilen möchte. Kinder brauchen Hilfe bei der Entwicklung von Strategien zur Verarbeitung von Medienerlebnissen.

Kinder erzählen gerne über ihre Medienhelden.

Kinder haben in vielen Geschichten eine Lieblingsfigur, die sie besonders toll finden. Lassen Sie Ihr Kind davon erzählen. Sie erhalten dabei einen Einblick in die Wahrnehmung von Medienfiguren und erfahren etwas über die Einstellungen und Meinungen Ihres Kindes. Auch mögliche Alltagsorgen lassen sich erkennen. Wenn Kinder ihr Wissen über ihren Medienhelden mit Eltern oder anderen Erwachsenen teilen können, fühlen sie sich wertgeschätzt und ernst genommen. Die Experten-Rolle stärkt ihr Selbstwertgefühl. Versuchen Sie im Gespräch, sich in die kindliche Perspektive hineinzusetzen und zu verstehen, was Ihr Kind begeistert – auch wenn Sie selbst einer bestimmten Medienfigur vielleicht kritisch gegenüberstehen. Es ist wichtig, den kindlichen Medienvorlieben unvoreingenommen und respektvoll entgegenzutreten. Ein Blick zurück auf Ihre eigenen Medienhelden kann daher hilfreich sein, um die Vorlieben Ihres Kindes besser nachzuvollziehen.

Thema Medienhelden



Eltern, Geschwister und andere Familienmitglieder sind Vorbilder.

Die Gewohnheiten und Rituale in der Familie haben starken Einfluss auf die Entwicklung kindlicher Handlungs- und Verhaltensmuster. Kinder sehen in Ihnen, älteren Geschwistern und anderen Familienmitgliedern Vorbilder. Das gilt nicht nur für Sprache, Essensgewohnheiten oder Schlafenszeiten, sondern auch für die Mediennutzung. Bei der Auswahl von Medieninhalten und -figuren orientieren sich Kinder an der Familie. Ihre Reaktionen und Äußerungen auf Medienfiguren und deren Verhalten prägen daher den Umgang Ihres Kindes mit Medienfiguren.

Altersfreigaben und Bewertungen helfen bei der Auswahl geeigneter Medien.

Bei dem vielfältigen Angebot an Medien fällt es nicht immer leicht, etwas geeignetes auszuwählen. Wichtig ist, auf die Altersfreigabe „ab 0 freigegeben“ der Freiwilligen Selbstkontrollen zu achten. Zudem gibt es viele Initiativen und Institutionen, die eine pädagogische Einschätzung und Bewertung von Medienangeboten vornehmen. Da gleichaltrige Kinder Medieninhalte zum Teil jedoch sehr unterschiedlich wahrnehmen, sollten Sie den individuellen Entwicklungsstand Ihres Kindes sowie aktuelle Erfahrungen und Stimmungen berücksichtigen. Auch der Austausch mit anderen Eltern und mit pädagogischen Fachkräften ist lohnend, wenn es darum geht, geeignete Medienangebote mit altersgerechten Medienhelden zu finden.

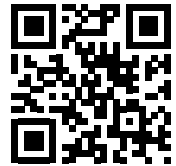
Mehr Information zum Medienführerschein Bayern unter:

www.medienfuehrerschein.bayern

Weiterführende Informationen

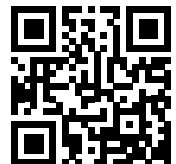
www.blm.de

Bei der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) können Beschwerden zum Programm privater Rundfunksender – Radio und TV – sowie zu Internetangeboten eingereicht werden. Auf der Website der Landeszentrale finden sich im Bereich „Aktivitäten: Medienkompetenz“ medienpädagogische Informationsmaterialien für pädagogische Fachkräfte.



www.dji.de

In der App-Datenbank des Deutschen Jugendinstituts (DJI) liegt der Fokus auf der Bewertung von Apps für Kinder im Kindergartenalter.



www.flimmo.de

FLIMMO unterstützt Eltern und Familien bei der alltäglichen Medienerziehung. Ob TV, Mediatheken, Kino, Streaming oder YouTube – FLIMMO verschafft einen Überblick darüber, was gerade läuft. Pädagogische Einschätzungen helfen bei der altersgerechten Auswahl und zeigen, was sich für Kinder eignet oder auch nicht. Der Ratgeber bietet zudem Tipps für den täglichen Umgang mit Medien – von Medienregeln bis zum Umgang mit YouTube.



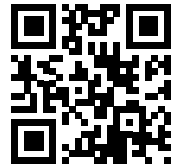
www.fsf.de

Die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e. V. (FSF) engagiert sich neben ihrer Prüftätigkeit für private Rundfunkanbieter auch verstärkt im Bereich Medienpädagogik. Neben Fortbildungen und Workshops bietet die FSF auch Materialien zu verschiedenen medienpädagogischen Themen an.



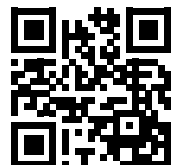
www.fsk.de

Die Webseite der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft bietet die Möglichkeit, Altersfreigaben von Filmen und DVDs zu recherchieren und Freigabebegründungen nachzulesen.



www.izi.de

Mit Forschung, Dokumentation, Publikationen und Veranstaltungen trägt das Internationale Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) dazu bei, die kulturelle Bedeutung des Fernsehens für Kinder und Jugendliche und seine Einbettung in die Alltagswelt dieser Zielgruppen darzustellen und zu klären.



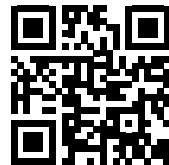
www.ifp.bayern.de

Das Staatsinstitut für Frühpädagogik (IFP) in Bayern befasst sich mit Fragen der Bildung, Erziehung und Betreuung von Kindern in Tageseinrichtungen. Auf der Website des Instituts finden sich viele nützliche Materialien und Informationen.



www.internet-abc.de

Diese Webseite bietet Hilfestellung zur Internetnutzung von Kindern – angefangen bei vielen Hintergrundinformationen bis hin zu Inhalten, die für Kinder geeignet sind. Auch Spieletipps werden gegeben.



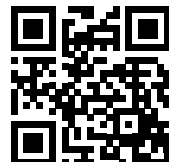
www.jugendschutz.net

Hier können Beschwerden über Internetangebote eingereicht werden, die für die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) bearbeitet werden. Die KJM ist die gemeinsame Einrichtung der Landesmedienanstalten für die Aufsicht über Jugendschutz im Fernsehen und Internet.



www.klicksafe.de

Diese Website bietet Informationen zu Sicherheitsthemen, Entwicklungen im Internet und Broschüren zur Medienkompetenz.



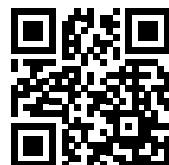
www.medienfuehrerschein.bayern/medienkompetent-in-der-kita

Basierend auf den Materialien des Medienführerscheins Bayern für den Elementarbereich wurde ein Online-Fortbildungsangebot entwickelt. Es richtet sich an pädagogische Fachkräfte in bayerischen Kitas, die Kinder ab dem Krippenalter bis zu 6 Jahren betreuen.



www.mpfs.de

Auf der Webseite des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest finden sich viele Studien zum Medienumgang von Kindern. Zur Information über Kinder im Elementarbereich empfiehlt sich die miniKIM-Studie.



www.schau-hin.info

Der Medienratgeber informiert Eltern und pädagogische Fachkräfte über aktuelle Entwicklungen und mögliche Gefahrenquellen rund um Medien.



www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de

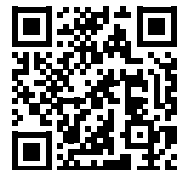
Medienpädagogisches Referentennetzwerk Bayern

Das Medienpädagogische Referentennetzwerk Bayern unterstützt bayerische Bildungseinrichtungen wie Kindertagesstätten, Schulen und Familienzentren bei der Planung und Durchführung von medienpädagogischen Informationsveranstaltungen und vermittelt dafür kostenfrei Referentinnen und Referenten. Zur Auswahl stehen Elternabende für die Altersgruppen der unter 3- bis 6-Jährigen, der 6- bis 10-Jährigen und der 10- bis 14-Jährigen, die im Online- und Präsenzformat gebucht werden können. Als zusätzliches Angebot stehen drei Infoveranstaltungen in Leichter Sprache zur Verfügung.



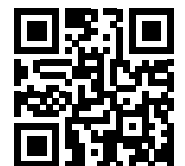
www.kinderfilmwelt.de

Die Webseite des Kinder- und Jugendfilmzentrums in Deutschland (KJF) bietet eine Empfehlungsliste über besonders qualitätsvolle Kinder- und Jugendfilme, die wöchentlich ergänzt wird.



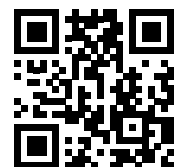
www.usk.de

Auf der Webseite der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle e. V. können Altersfreigaben eingesehen werden. Außerdem sind Informationen zum Jugendschutz im Bereich digitale Spiele abrufbar.



www.zuhoeren.de

Die Webseite der Stiftung Zuhören gibt Empfehlungen zu Hörmedien für verschiedene Altersgruppen.



Quellen

- [1] Jan-Uwe Rogge: Die Gefahr des Bösen, die Lust am Bösen: Über die Gewalt in den Medien. In: Bergmann, S. (Hrsg.): Mediale Gewalt - Eine reale Bedrohung für Kinder? Bielefeld: GMK. S. 164-183, 2000
- [2] Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.): Mein Freund Wickie... Kinder und ihre Medienhelden. Internet: <http://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/medienwahrnehmung/medienhelden/> [Stand: 26.02.2015]
- [3] Beate Herpertz-Dahlmann et. al. : Entwicklungspsychiatrie: Biopsychologische Grundlagen und die Entwicklung psychischer Störungen. Stuttgart: Schattauer GmbH, 2008 Oerter, Rolf/Montada, Leo: Entwicklungspsychologie. 5. Auflage. Berlin: Beltz Verlage, 2002
- [4] Heinz Bonfadelli: Medienwirkungsforschung 1: Grundlagen. 3. Auflage, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, 2004
- [5] Flimmo - Programmberatung für Eltern e.V.: Erste Medienhelden (Hrsg.): Gruppenerhebung und Einzelinterviews mit Drei- bis Sechsjährigen Dezember 2017– März 2018. Internet: https://www.flimmo.de/fileadmin/Content/Downloads/befragungen/Bericht__Befragung_Kindergarten_2017.pdf [Stand: 03.08.2018]
- [6] Axel Dammler: Von Fußballern, Popstars und Provokateuren. Helden und Heldinnen der Kinder aus Sicht der Marktforschung. In: TelevIZion 20/2007/2, S. 38-40, 2007
- [7] Maya Götz: Die Fernsehfiguren der Kinder und die Frage, was eine Fernsehfigur erfolgreich macht. In: TelevIZion 20/2007/2. Internet: http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/20_2007_2/goetz_figuren.pdf [Stand: 03.08.2018]
- [8] Maya Götz: Die Hauptfiguren im deutschen Kinderfernsehen. In: TelevIZion, 19/2006/1, S. 4-7
- [9] Maya Götz: Von egozentrischen Mädchen und planlosen Jungen. Wie Hauptfiguren im Kinderfernsehen narrativ inszeniert werden. In: Götz, Maya (Hrsg.): Die Fernsehheld(inn)en der Mädchen und Jungen: Geschlechterspezifische Studien zum Kinderfernsehen. München, kopaed, 2013
- [10] Maya Götz: Frauen und Männer, Jungen und Mädchen im Fernsehen: die Inszenierung von Weiblichkeit und Männlichkeit. Forschungsstand und offene Fragen. In: Die Fernsehheld(inn)en der Mädchen und Jungen – Geschlechterspezifische Studien zum Kinderfernsehen. München: kopaed, 2013

[11] Maya Götz: Die Helden und Heldinnen der Kinder. In: TelevIZion, 20/2007/2. Internet: http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/televizion/20_2007_2.htm [Stand: 27.02.2015]

[12] Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (Hrsg.): Gemeinsam erfolgreich – Eltern als Bildungs- und Erziehungspartner. Internet: http://www.dkjs.de/fileadmin/Redaktion/Dokumente/shop/3_Gemeinsam_erfolgreich.pdf [Stand: 20.02.2015]

Impressum

Konzeption: BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern, Helliwood media & education
 Redaktion: Jutta Baumann, Jutta Schirmacher, Lina Renken, Simone Hirschbolz
 (BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern) und Christine Schulz, Andreas Kaizik
 (Infotext Berlin)
 Autorinnen: Caroline Borchert, Anja Monz (Helliwood media & education)
 Grafik: Marc Doerfert (Helliwood media & education)

Die Praxisbeispiele entstanden mit fachlicher Unterstützung von Sonja Hehnle,
 Alex Biberger, Monika Koch vom Montessori Kinderhaus Otterfing.
 Fachliche Unterstützung: Staatsinstitut für Frühpädagogik (IFP)
 Verantwortlich für die technische Umsetzung der digitalen Elemente:
 Helliwood media & education (Interaktive Grafik: Unsere Medienhelden;
 Zuordnungsspiel: Heldenwelt) und KIDS interactive GmbH (Gestaltungsspiel:
 Heldengenerator)
 Satz/Layout: Helliwood media & education, www.helliwood.de
 Bildnachweis: Titelbild: shutterstock.com/SunnyStudio; S.3: shutterstock.com/SunnyStudio; S.5: shutterstock.com/DianaSavich; S.17: shutterstock.com/BlueOrangeStudio; S.41: shutterstock.com/IndigoLT und eigene

4. überarbeitete Auflage: München, 2022

BLM Stiftung
Medienpädagogik
 Bayern

Copyright: BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern

Alle Rechte vorbehalten



Gefördert von der Bayerischen Staatskanzlei

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Herausgeberin und der Autorinnen und Autoren ausgeschlossen ist.