

Medien entdecken.

Materialmappe für die Kita: Angebote und Kopiervorlagen für Kinder von drei bis sechs Jahren



8 Module · 24 Angebote mit Kopiervorlage · Elternbriefe und Familienblätter · Jahresplan und Beobachtungsbogen



Impressum

Medien entdecken.

Materialmappe für die Kita

Arbeitsfassung vom 26.10.2026

Herausgeber: medienbewusst.de, Inhaber Thomas Walkling, Thomas-Mann-Str. 7, 98693 Ilmenau
info@medienbewusst.de · www.medienbewusst.de

Begleitend zum Handbuch „Kinder. Medien. Kompetenz.“, dort stehen Hintergründe und Quellen ausführlich. Aktuelle Werkzeuge zu jedem Modul erreichen Sie über die QR-Codes.

Kopiervorlagen, Elternbriefe und Bögen dürfen für alle Gruppen, in denen Sie selbst arbeiten (Einzellizenz), oder alle Gruppen der Einrichtung an einem Standort (Teamlizenz) vervielfältigt werden. Jede andere Verbreitung, auch digital, nur mit Genehmigung.

Illustrationen: medienbewusst.de.

Inhalt

VORSPANN

Vorwort, So arbeiten Sie mit der Mappe, Jahresplan, Materialliste, Beobachtungsbogen

MODULE

M1 Meine Medienwelt

M2 Medienzeit mit Anfang und Ende

M3 Bilder im Kopf: Hören und Erzählen

M4 Wenn ein Film Gefühle macht

M5 Werbung und Wünsche

M6 Echt oder ausgedacht?

M7 Mein Bild gehört mir

M8 Selbst gestalten

Vorwort

Kinder kommen mit Medien in die Kita, auch wenn kein Gerät in der Tasche steckt. Sie erzählen von der Hörgeschichte vor dem Einschlafen, spielen eine Szene aus dem Film vom Wochenende nach, wollen wissen, warum die Stimme aus dem Lautsprecher antwortet, und wünschen sich das Spielzeug, das sie in der Werbung gesehen haben. Die Mappe gibt Ihnen fertig geplante Angebote an die Hand, mit denen Sie genau diese Erlebnisse in der Gruppe aufgreifen: in acht Modulen, je drei Angeboten und einer Kopiervorlage zu jedem Angebot.

Grundlage ist eine begleitende Haltung. Medien gehören zur Lebenswelt der Kinder, so wie Bilderbücher, Bauklötze und der Garten. Die Kita hält Kinder davon weder fern, noch überlässt sie ihnen ein Gerät, damit Ruhe herrscht. Sie hilft ihnen, Erlebtes in Worte zu fassen, Gefühle zu benennen, Fragen zu stellen und selbst etwas zu gestalten. Medienzeit ist in keinem Angebot Belohnung oder Strafe. Viele Angebote kommen ganz ohne Bildschirm aus, und wo ein Tablet oder eine Kamera vorkommt, bedienen Sie das Gerät gemeinsam mit den Kindern.

Der „Gemeinsame Rahmen der Länder für die frühe Bildung in Kindertageseinrichtungen“, 2004 von Jugend- und Kultusministerkonferenz beschlossen, führt den Bereich „Musische Bildung/Umgang mit Medien“ und nennt Medienkompetenz als Ziel, wozu auch gehört, Medien kreativ zu nutzen und eigene Werke zu erstellen. Die meisten Bildungspläne der Länder greifen das auf, verschieden ausführlich und verschieden verbindlich. Jedes Modul nennt deshalb die Bildungsbereiche, die es berührt, und als Ausblick die passende Teilkompetenz aus dem Kompetenzrahmen „Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz in der Fassung von 2026, an dem sich später die Grundschule orientiert.

Die Mappe ergänzt das Handbuch „Kinder. Medien. Kompetenz.“ von medienbewusst.de. Dort stehen Hintergründe, Zahlen und Quellen ausführlich, hier steht die Praxis: Angebote für Kinder von drei bis sechs Jahren, die sich ohne lange Vorbereitung umsetzen lassen, Elternbriefe zum Ausfüllen und Mitmachaktionen für zu Hause. Sie können beides zusammen nutzen oder die Mappe für sich allein.

So arbeiten Sie mit der Mappe

Jedes Modul folgt demselben Aufbau. Am Anfang steht eine kurze Einführung für Sie, danach folgen die Bildungsbereiche und drei bis vier Ziele. Den Kern bilden drei Angebote, die sich in der Form unterscheiden: meist ein Gesprächskreis, ein Bewegungs- oder Rollenspiel und ein Mal- oder Bastelangebot. Zu jedem Angebot gehören Alter, Dauer, Gruppengröße, Material, ein Ablauf in Schritten, Gesprächsimpulse zum Vorlesen, ein Hinweis zum Beobachten, eine Variante für Jüngere oder Ältere und eine Kopiervorlage. Am Ende des Moduls stehen ein Elternbrief, eine Mitmachaktion für Familien und Hinweise auf passende Werkzeuge auf medienbewusst.de. Für die drei Angebote eines Moduls planen Sie ein bis zwei Wochen ein, ein Angebot je Einheit.

Die Module bauen locker aufeinander auf, Sie können sie aber in jeder Reihenfolge einsetzen. Der Jahresplan zeigt einen Vorschlag für ein Kita-Jahr: Er beginnt mit der eigenen Medienwelt der Kinder und hebt Themen wie das eigene Bild für eine Zeit auf, in der die Gruppe vertraut miteinander ist. Steht ein Modul in zwei Monaten, verteilen Sie seine drei Angebote auf beide; nur M1 kehrt im Juli als Rückblick wieder, bei dem die Kinder ihre Werke aus dem Jahr zeigen und mit dem Medienhaus vom Herbst vergleichen. Greifen Sie ein Modul auch dann auf, wenn ein Anlass es nahelegt, etwa wenn Kinder im Freispiel immer wieder Szenen aus einem Film nachspielen oder über Gefühle beim Fernsehen sprechen, oder wenn vor einem Fest die Wunschzettel länger werden. Eine Szene, die einem Kind Angst gemacht hat, erzählen Sie in der Gruppe nicht nach; ein Kind, das noch Angst hat, begleiten Sie einzeln.

Die meisten Angebote sind für vier bis acht Kinder gedacht. Bei voller Gruppe teilen Sie die Kinder in zwei oder drei Kleingruppen, die das Angebot nacheinander am selben Vormittag oder an aufeinanderfolgenden Tagen durchlaufen, während die zweite Fachkraft die übrigen Kinder im Freispiel begleitet. Für Drei- und Vierjährige halten Sie die Einheiten kurz, zehn bis fünfzehn Minuten genügen, mit Bewegung zwischendurch und gern mit Wiederholung an mehreren Tagen. Fünf- und Sechsjährige können Regeln miteinander aushandeln und an einem kleinen Vorhaben über mehrere Tage arbeiten. Die Kopiervorlagen kommen ohne Lesetext aus: Kinder arbeiten mit Bildern, die Sie vorlesen und besprechen, nur unter den Bildern steht jeweils ein kurzes Wort.

Für die Dokumentation finden Sie im Anschluss einen Beobachtungsbogen mit Punkten, die sich in den Angeboten zeigen. Er eignet sich für das Portfolio, für Entwicklungsgespräche und für den Austausch im Team. Notieren Sie, was Sie sehen und hören, mit Datum und ohne Deutung. Fotos von Kindern und ihren Werken machen Sie nur mit dem Gerät der Einrichtung, nur wenn die Einwilligung der Eltern vorliegt und nur, wenn das Kind in dem Moment einverstanden ist. Erzählt ein Kind in einem Angebot von etwas Belastendem, trösten Sie es, nehmen Sie es ernst und vertiefen Sie das Thema nicht in der Gruppe. Fragen Sie nicht weiter nach, notieren Sie möglichst wörtlich, was das Kind gesagt hat, und informieren Sie noch am selben Tag die Leitung. Das weitere Vorgehen, auch die Beratung durch eine insoweit erfahrene Fachkraft (§ 8a SGB VIII), richtet sich nach dem Kinderschutzkonzept Ihrer Einrichtung.

Eltern entscheiden selbst, wie ihre Familie mit Medien umgeht. Die Kita erzählt, was sie mit den Kindern macht und warum, und lädt zum Mitmachen ein. Die Elternbriefe enthalten Platzhalter in eckigen Klammern für Namen, Datum und Ansprechperson und kommen mit kurzen, einfachen Sätzen aus; die Mitmachaktionen sind so angelegt, dass jede Familie sie ohne Anschaffung und ohne Drucker umsetzen kann. Die Vorlagen für zu Hause kommen ohne Lesen aus. Familien mit einer anderen Familiensprache erklären Sie die Aktion am besten kurz beim Bringen oder Abholen, gern mit Eltern, die übersetzen; lassen Sie einen Brief maschinell übersetzen, tragen Sie vorher keine Namen ein und lesen Sie das Ergebnis mit jemandem gegen, der die Sprache spricht. Wenn Familien Rat zur Bildschirmzeit suchen, können Sie auf die S2k-Leitlinie der Kinder- und Jugendmedizin verweisen (AWMF 027-075, Empfehlung 26): Eltern,

die ihr Kind mit drei bis sechs Jahren an Bildschirmmedien heranzuführen möchten, rät sie zu höchstens 30 Minuten an einzelnen Tagen und nur, wenn sie selbst dabei sind. Das ist eine Empfehlung an Eltern und keine Hausordnung der Kita.

Mit der Einzellizenz dürfen Sie die Kopiervorlagen, Elternbriefe und Bögen für alle Gruppen, in denen Sie selbst arbeiten, so oft wie nötig kopieren und die Elternbriefe an die Eltern dieser Gruppen weitergeben, auch angepasst an Ihre Einrichtung und auch digital, etwa über die Kita-App oder per E-Mail. Mit der Teamlizenz gilt das für alle Gruppen der Einrichtung an einem Standort. Einzelne Seiten dürfen Sie bei Elternabenden und Fortbildungen in der eigenen Einrichtung zeigen. Nicht erlaubt ist, die Datei an andere Einrichtungen oder Träger weiterzugeben oder sie im Internet zugänglich zu machen. Für Fortbildungen und Fachberatungen außerhalb der eigenen Einrichtung fragen Sie bitte bei medienbewusst.de nach einer Lizenz.

Jahresplan für ein Kita-Jahr

Modul	Vorhaben
M1 Meine Medienwelt	SEPTEMBER In den ersten Wochen des Kita-Jahres stellen die Kinder freiwillig ihre Lieblingsgeschichten und Lieblingsfiguren vor und lernen sich darüber kennen; Kinder in der Eingewöhnung schauen zu oder steigen später ein.
M3 Bilder im Kopf: Hören und Erzählen	OKTOBER Auf Herbstspaziergängen sammelt die Gruppe Geräusche, lauscht Hörgeschichten und erzählt sie mit eigenen Bildern im Kopf weiter.
M2 Medienzeit mit Anfang und Ende	NOVEMBER In der dunklen Jahreszeit entwickelt die Gruppe Rituale für Anfang und Ende der Medienzeit und erzählt, was beim Einschlafen hilft und gut tut.
M5 Werbung und Wünsche	DEZEMBER In der Zeit vor den Festtagen im Winter untersuchen die Kinder Prospekte und Werbung und sprechen über Wünsche, die man sich erfüllen kann, und solche, die warten.
M4 Wenn ein Film Gefühle macht	JANUAR Nach den Feiertagen erzählen die Kinder von Filmen, die sie erlebt haben, und benennen gemeinsam, welche Gefühle sie dabei hatten und was tröstet.
M6 Echt oder ausgedacht?	FEBRUAR Wenn sich die Kinder verkleiden, etwa zu Fasching, entdeckt die Gruppe, dass Bilder verändert sein können und eine Stimme aus dem Gerät kein Mensch ist.
M6 Echt oder ausgedacht?	MÄRZ Die Kinder spielen Roboter, geben einander Befehle und überlegen, was ein Gerät kann und was nur Menschen können.
M7 Mein Bild gehört mir	APRIL In einer vertrauten Gruppe üben die Kinder, vor einem Foto zu fragen, Nein zu sagen und sich Hilfe zu holen.
M8 Selbst gestalten	MAI Auf einer Fotosafari durch Garten und Viertel halten die Kinder mit dem Gerät der Kita fest, was ihnen wichtig ist.
M8 Selbst gestalten	JUNI Die Vorschulkinder gestalten über mehrere Tage ein Daumenkino oder einen kleinen Legetrickfilm und nehmen eigene Geräusche dazu auf.
M1 Meine Medienwelt	JULI Zum Abschluss des Kita-Jahres zeigt die Gruppe den Familien ihre Werke und blickt darauf zurück, was sich in ihrer Medienwelt verändert hat.

Materialliste

- Sanduhr mit etwa fünf Minuten Laufzeit und eine Klangschaale oder ein Glöckchen als Zeichen für Anfang und Ende
- Wachsmalstifte, Buntstifte, Filzstifte, Kinderschere, Klebestifte und festes Papier in DIN A4, in ausreichender Zahl
- Laminierfolien oder Klarsichthüllen für Bildkarten, die oft benutzt werden
- Ein Tablet oder eine Digitalkamera der Einrichtung, ohne private Konten, ohne automatische Speicherung in einer Cloud, mit gesperrtem Zugang zu Shops und zur Galerie älterer Aufnahmen; die Aufnahmen löschen Sie spätestens am Ende des Kita-Jahres
- Liste der Einwilligungen der Eltern für Fotos und Aufnahmen
- Ein einfaches Aufnahmegerät oder die Aufnahmefunktion des Kita-Tablets für Geräusche und Stimmen
- Ein Lautsprecher, über den alle Kinder eine Hörgeschichte gut hören
- Eine Handpuppe als Gesprächspartnerin, zum Beispiel ein erfundener Hase
- Ein Schuhkarton oder eine Kiste als Fernseher-Rahmen für Rollenspiele
- Bilderrahmen aus Pappe zum Durchschauen, für Spiele rund um Fotos
- Prospekte, Kataloge und Verpackungen aus dem Alltag für das Modul Werbung
- Alltagsgegenstände, die Geräusche machen: Schlüsselbund, Papier, Löffel, Wasserflasche
- Tücher zum Verdecken und eine Taschenlampe
- Kleine Papierblöcke oder Karteikarten für Daumenkinos
- Sitzkissen oder ein Teppich für den Gesprächskreis
- Eine Pinnwand oder Leine mit Klammern, um Werke der Kinder auszustellen

Kind: _____

Zeitraum: _____

Beobachtungsbogen Medien entdecken

Der Bogen hilft Ihnen, über das Jahr festzuhalten, was einzelne Kinder in den Angeboten zeigen. Kreuzen Sie an, was Sie beobachten, und notieren Sie Datum und Situation; ein leeres Feld ist kein Mangel, sondern ein Hinweis auf ein mögliches nächstes Angebot. Der Bogen bleibt in der Einrichtung; an andere, etwa die Grundschule, geben Sie ihn nur mit Einwilligung der Eltern weiter.

Das Kind ...	Datum	Beobachtung
Das Kind erzählt von einer Geschichte, einem Lied oder einer Figur, die es aus Medien kennt.		
Das Kind benennt verschiedene Medien, etwa Buch, Hörgeschichte, Fernseher, Tablet oder Kamera.		
Das Kind gibt einen Inhalt in eigenen Worten oder im Spiel wieder.		
Das Kind benennt ein Gefühl, das ein Film, ein Bild oder eine Geschichte bei ihm ausgelöst hat.		
Das Kind sagt, was ihm hilft, wenn ihm etwas Angst gemacht hat.		
Das Kind kennt ein Ritual für Anfang und Ende einer Medienzeit und gestaltet es mit.		
Das Kind unterscheidet zwischen echten Erlebnissen und ausgedachten Geschichten.		
Das Kind erkennt Werbung, etwa im Prospekt oder als Unterbrechung in einer Sendung, und äußert eine Vermutung, wozu sie da ist.		
Das Kind äußert eine Vermutung, wie ein Bild, ein Geräusch oder ein Film entstanden ist.		
Das Kind fragt nach, bevor es ein anderes Kind fotografiert, oder lehnt ein Foto von sich selbst ab.		
Das Kind weiß, an wen es sich wenden kann, wenn es etwas Unangenehmes sieht oder erlebt.		
Das Kind gestaltet etwas mit einem Medium, etwa ein Foto, eine Geräuschaufnahme oder ein Daumenkino.		
Das Kind bedient ein Gerät gemeinsam mit anderen und wartet, bis es an der Reihe ist.		

M2

Medienzeit mit Anfang und Ende

Wie Kinder mit Sanduhr, Klang und einem festen Danach lernen, dass Schönes aufhören darf und der Abend den Geräten eine Pause gönnt.

Worum es geht

Für Kinder zwischen drei und sechs Jahren empfehlen die ärztliche Leitlinie (AWMF 027-075) und das Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit höchstens 30 Minuten Bildschirmzeit, nur an einzelnen Tagen und in Begleitung der Eltern. Die Minutenzahl ist eine Obergrenze, kein Tagesziel. In der Kita meint Medienzeit meist eine Hörgeschichte, ein Bilderbuchkino oder gemeinsames Gestalten mit dem Tablet, und das Ritual dieses Moduls passt zu allen. Im Alltag entscheidet weniger die Uhr als der Moment des Aufhörens. Was hilft, ist ein Ablauf in drei Teilen: Das Ende wird angekündigt, die Geschichte mit einer kurzen Frage abgerundet, und das Kind weiß, was als Nächstes kommt. Läuft das jedes Mal gleich, gibt es Halt. Als Belohnung, Strafe oder Beruhigungsmittel eignet sich Medienzeit laut Leitlinie nicht. Für den Abend nennt sie zwei Regeln: in der letzten Stunde vor dem Schlafengehen keine Bildschirme und nachts keine mobilen Geräte im Zimmer des Kindes. Drei- bis Fünfjährige brauchen nach der amerikanischen Schlafmedizin 10 bis 13 Stunden Schlaf innerhalb von 24 Stunden, den Mittagsschlaf eingerechnet, ab sechs Jahren 9 bis 12 Stunden. Die Angebote üben das Aufhören mit dem ganzen Körper, mit einer Handpuppe und im Rollenspiel, fast immer ohne Gerät.

Ziele

- Die Kinder erleben, dass eine Medienzeit einen angekündigten Anfang und ein festes Ende hat, und erkennen das Zeichen, das den Schluss ankündigt.
- Die Kinder benennen, wie sich das Aufhören anfühlt, und finden eigene Ideen, was dabei tröstet und hilft.
- Die Kinder wissen, was nach einer Medienzeit kommt, und wählen selbst eine Tätigkeit für die Zeit danach.
- Die Kinder lernen einen ruhigen Abendablauf kennen, in dem die Geräte schlafen gehen, bevor die Kinder selbst ins Bett gehen.

Bildungsbereiche

Das Modul berührt die Bildungsbereiche Medienbildung (Medienzeiten bewusst beginnen und beenden), Gesundheit und Körper (Schlaf, Ruhe und Bewegung), Sprache und Kommunikation (Gefühle benennen, eigene Ideen vortragen) sowie soziales und emotionales Lernen (Regeln gemeinsam aushandeln, Enttäuschung aushalten). Der Thüringer Bildungsplan bis 18 Jahre beschreibt ausdrücklich, dass Fachkräfte medienbezogene Abschlussrituale gemeinsam mit den Kindern aushandeln. Als Ausblick auf die Schulzeit passt die KMK-Teilkompetenz 4.3.2 „Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen“.

Vertiefung im Handbuch „Kinder. Medien. Kompetenz.“: Kapitel B1

ANGEBOT 1

Sanduhr-Tanz

3 bis 6 Jahre · 15 Minuten · 6 bis 12 Kinder

Material: Eine gut sichtbare Sanduhr mit zwei bis drei Minuten Laufzeit, eine Klangschaale oder ein Triangel, Musik von CD oder Musikbox, ein Hocker, die Danach-Karten aus der Kopiervorlage in einem Säckchen

Kopiervorlage vorbereiten: Auf festes Papier kopieren, ausschneiden und laminieren. Im Sanduhr-Tanz dienen die Karten als Ziehkarten. Danach liegen sie an der Medienecke: Vor jeder Medienzeit legt ein Kind die Karte hin, die verrät, was im Anschluss passiert. Zum Ausmalen jedem Kind zusätzlich eine normale, nicht laminierte Kopie geben, die es mit nach Hause nimmt.

So geht es

1. Im Bewegungsraum stellt die Fachkraft die Sanduhr auf den Hocker in der Mitte. Alle setzen sich im Kreis davor und schauen einmal still zu, wie der Sand rieselt. Dazu sagt sie: „Wenn oben kein Sand mehr ist, ist die Zeit vorbei.“
2. Die Fachkraft schlägt die Klangschaale einmal an und erklärt: „Dieser Klang heißt: Gleich ist Schluss.“ Die Kinder probieren aus, wie leise sie werden können, bis der Ton verklungen ist.
3. Erste Runde: Musik an, ein Kind dreht die Sanduhr um, alle tanzen frei durch den Raum. Ist nur noch wenig Sand oben, ertönt die Klangschaale, und alle tanzen ganz langsam weiter, wie in Zeitlupe.
4. Ist der Sand durch, geht die Musik aus. Alle werden zu Statuen und atmen dreimal hörbar aus. Ein oder zwei Kinder beantworten eine Frage zur Runde, etwa: „Welche Bewegung war heute die lustigste?“
5. Ein Kind zieht eine Danach-Karte aus dem Säckchen, zeigt sie herum, und die Fachkraft spricht das Wort dazu. Alle machen eine Bewegung: beim Ball so tun, als ob sie werfen, beim Buch die Hände aufklappen, beim Teddy sich selbst umarmen, beim Singen die Hände wie einen Trichter an den Mund legen, beim Würfel in die Hocke springen, bei Draußen auf der Stelle laufen.
6. Zweite Runde: Vorher legt die Fachkraft nur die Karten ins Säckchen, die gleich wirklich möglich sind. Ein anderes Kind dreht die Sanduhr um, und Tanz, Klang, Statue und Karte laufen wie in der ersten Runde.
7. Was auf der Karte der zweiten Runde zu sehen ist, macht die Gruppe als Nächstes wirklich, zum Beispiel ein Bilderbuch anschauen.

Zum Fragen und Erzählen

- Woran hast du gemerkt, dass die Tanzzeit bald vorbei ist?
- Hat dir der Klang geholfen, mit dem Tanzen aufzuhören?
- Was hilft dir, wenn etwas Schönes aufhört?
- Gibt es bei dir zu Hause auch ein Zeichen, das sagt: Gleich ist Schluss?

Beobachten

Die Fachkraft achtet darauf, welche Kinder schon auf den Klang reagieren und welche erst auf die Stille, und wem das Anhalten schwerfällt. Sie notiert, was diesen Kindern hilft (Statue, Karte ziehen dürfen, Nähe), denn genau das gehört später ins Gruppenritual.

Variante

Für Dreijährige reicht eine Runde mit einer Sanduhr von einer Minute, die Fachkraft macht alle Bewegungen vor und fragt einfach: „War das Tanzen schön?“ oder „Bist du jetzt eine Statue?“ Vorschulkinder legen selbst fest, welcher Klang das Ende ankündigt, und erfinden zu jeder Danach-Karte eine eigene Bewegung.

Name: _____

Datum: _____

Danach-Karten

Zum Vorlesen: Das kommt nach der Medienzeit! Schau dir alle Bilder an. Male die Karte am buntesten an, die du am liebsten magst.



Ball spielen



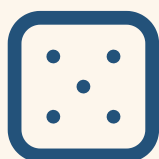
Vorlesen



Kuscheln



Singen



Würfelspiel



Draußen

ANGEBOT 2

Hase Hoppel will weiterschauen

4 bis 6 Jahre · zweimal 15 Minuten · 6 bis 10 Kinder

Material: Eine Handpuppe oder ein Stofftier als Hase Hoppel, ein Schuhkarton mit ausgeschnittenem Fenster als Spielfernseher, ein Tuch, eine kleine Sanduhr, ein kleiner Ball, die Kopiervorlage für jedes Kind, Buntstifte

So geht es

1. Teil 1 im Kreis: Hoppel sitzt vor dem Karton und schaut gebannt hinein, die Fachkraft summt eine fröhliche Melodie. Ohne Vorwarnung legt sie das Tuch über den Karton. Hoppel stampft auf, dreht sich weg und ruft: „Gerade war es doch so spannend!“
2. Die Fachkraft fragt die Kinder, wie es Hoppel jetzt geht, und sammelt ihre Wörter: wütend, traurig, enttäuscht. Dann sagt sie zu Hoppel: „Du hättest gern weitergeschaut. Das verstehe ich gut.“
3. Hoppel bittet die Kinder um Rat: „Was kann man machen, damit das Aufhören nicht so blöd ist?“ Die Fachkraft nimmt alle Ideen auf und hebt drei hervor: vorher Bescheid sagen, am Schluss kurz über die Geschichte reden, wissen, was danach kommt.
4. Zweite Szene mit drei Helferkindern: Das erste dreht die Sanduhr und sagt Hoppel Bescheid. Ist der Sand durch, legt das zweite das Tuch über den Karton. Das dritte fragt: „Hoppel, was war das Beste an der Geschichte?“ Hoppel erzählt kurz, die Fachkraft gibt ihm sichtbar den Ball in die Pfote, und er hüpft zum Ballspielen davon.
5. Im Kreis vergleichen die Kinder die beiden Szenen: Was war beim zweiten Mal anders?
6. Teil 2 am Tisch, später am Tag oder am nächsten Tag: Die Fachkraft liest jedes Bild der Kopiervorlage vor. Die Kinder malen das Gesicht an, das zu Hoppel passt. Jede Antwort gilt, auch zwei Gesichter bei einem Bild. Wer Hoppel wütend findet, darf ein Gesicht entsprechend verändern oder ein eigenes daneben malen.
7. Hoppel zieht in die Gruppe ein und sitzt künftig bei jeder Medienzeit dabei. Die Kinder erinnern ihn an Sanduhr, Frage und Danach.

Zum Fragen und Erzählen

- Wie fühlt sich Hoppel, als das Bild auf einmal weg ist?
- Kennst du das auch, dass etwas Schönes zu schnell vorbei ist?
- Was könnte Hoppel jetzt trösten?
- Was hat Hoppel beim zweiten Mal geholfen?
- Was soll Hoppel nach der Geschichte am liebsten machen?

Beobachten

Die Fachkraft hört hin, welche Gefühlswörter die Kinder schon kennen und wer eigene Trostideen findet. Die Ideen der Kinder schreibt sie wörtlich auf, denn sie sind der Grundstein für das Ritual der Gruppe.

Variante

Mit Dreijährigen nur die beiden Szenen spielen und Gefühle mit dem eigenen Gesicht zeigen statt sie zu benennen. Vorschulkinder übernehmen selbst die Rolle von Hoppel und der Fachkraft und denken sich ein kurzes Lied für das Ende aus.

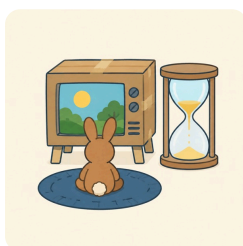
Name: _____ Datum: _____

Wie geht es Hoppel?

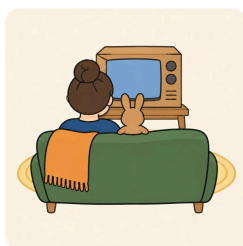
Zum Vorlesen: Hoppel schaut eine Geschichte. Wie fühlt er sich auf jedem Bild? Male das Gesicht an, das passt.



Plötzlich aus



Gleich ist Schluss



Zusammen schauen



Danach Ball spielen



ANGEBOT 3

Ein Bett für die Geräte

5 und 6 Jahre · zweimal 20 Minuten an zwei Tagen · 4 bis 6 Kinder

Material: Ein Schuhkarton, Stoffreste, Watte, Wachsmalstifte, Bastelkleber, ein Mond aus gelbem Tonpapier, ein Spielzeugtelefon und ein flacher Holzklotz als Spieltablet, Puppen und Kuscheltiere aus der Puppenecke, die Kopiervorlage für jedes Kind, Kinderschere, Klebestifte

So geht es

1. Erster Tag: Hoppel gähnt im Kreis und erzählt, dass er gestern Abend noch lange auf das Tablet geschaut hat und danach gar nicht einschlafen konnte. Die Fachkraft erklärt: „Auch Geräte brauchen nachts einen eigenen Platz, und zwar nicht neben dem Kinderbett.“
2. Die Kinder gestalten aus dem Schuhkarton ein Bett für die Geräte: mit Wachsmalstiften anmalen, Watte als Kissen hineinlegen, einen Stoffrest als Decke zuschneiden, den Mond aufkleben.
3. Gemeinsam suchen sie dem Gerätebett einen festen Platz in der Puppenecke, etwa an der Puppengarderobe. Spieltelefon und Holzklotz kommen hinein und werden zugedeckt.
4. Zweiter Tag: Fehlt ein Kind vom ersten Tag oder kommt ein neues dazu, erzählt die Gruppe zuerst kurz, was Hoppel erlebt hat. Dann schneiden die Kinder die Bilder der Kopiervorlage aus und legen Hoppels Abend in eine Reihenfolge. Die Fachkraft fragt nach, warum ein Bild an seinem Platz liegt. Jede Folge ist richtig, in der das Tablet zuerst ins Gerätebett kommt und die mit Licht aus endet. Danach kleben die Kinder ihre Reihe auf.
5. Rollenspiel in der Puppenecke: Die Kinder bringen Puppen und Kuscheltiere ins Bett. Zuerst wandern Spieltelefon und Spieltablet ins Gerätebett, dann erzählt ein Kind eine Bildergeschichte, alle summen ein Schlaflied, zum Schluss wird das Licht in der Puppenecke ausgeknipst.
6. Das Gerätebett bleibt mindestens eine Woche in der Puppenecke, damit die Kinder das Spiel jederzeit wiederholen können.

Zum Fragen und Erzählen

- Warum ist Hoppel heute wohl so müde?
- Was machst du am Abend, kurz bevor du einschläfst?
- Wobei wirst du schön ruhig und schläfrig?
- Wo könnten Tablet und Handy von Hoppels Familie nachts schlafen?

Beobachten

Die Fachkraft notiert, welche Abendrituale die Kinder von zu Hause erzählen, ohne sie zu bewerten oder nach Uhrzeiten zu fragen. Wirkt ein Kind über Tage auffallend müde, spricht sie das nicht in der Gruppe an, sondern nimmt es als Anlass für ein freundliches Gespräch mit den Eltern.

Variante

Für Jüngere entfällt das Ausschneiden: Sie spielen nur das Zubettbringen und legen drei große Bilder (Tablet ins Bett, Kuscheltier, Licht aus) mit der Fachkraft in eine Reihe. Vorschulkinder malen ein sechstes Bild mit ihrem liebsten Teil des Abends dazu.

Name: _____ Datum: _____

Hoppels Abend

Zum Vorlesen: Hoppel macht sich bettfertig. Schneide die Bilder aus. Was kommt zuerst, was danach? Klebe sie der Reihe nach auf.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Ausschneiden und in der richtigen Reihenfolge aufkleben:

				
Schlafanzug an	Tablet ins Bett	Hörgeschichte	Kuscheltier holen	Licht aus

Name der Einrichtung

Gruppe

Datum

Wo schlafen unsere Geräte?

Liebe Eltern,

in Name der Gruppe spielen wir in den nächsten Wochen mit Hase Hoppel, einer Handpuppe, die nur ungern aufhört, wenn eine Geschichte gerade spannend ist. Die Kinder helfen ihm: Eine Sanduhr kündigt das Ende an, am Schluss erzählt Hoppel, was ihm am besten gefallen hat, und danach wartet etwas Schönes, ein Ballspiel oder ein Buch. Außerdem haben wir für die Spielgeräte in der Puppenecke ein eigenes Bett gebaut.

Hoppel hat dabei gelernt, dass auch Geräte nachts einen Schlafplatz brauchen. Das deckt sich mit der ärztlichen Leitlinie, die für die Nacht mobile Geräte außerhalb des Kinderzimmers empfiehlt. Mit der beiliegenden Mitmachaktion sucht Ihr Kind gemeinsam mit Ihnen einen Schlafplatz für die Geräte der Familie.

Wann bei Ihrem Kind der Bildschirm ausgehen sollte, rechnet Ihnen [medienbewusst.de/tools/schlaf-rechner/](https://www.medienbewusst.de/tools/schlaf-rechner/) aus Alter und Weckzeit aus.

Erzählt Ihr Kind zu Hause von Hoppel, fragen Sie ruhig nach, was ihm geholfen hat. Wenn Ihr Kind mag, malt es den Schlafplatz für die Geräte und bringt das Bild mit.

Herzliche Grüße

Name der Fachkraft, Name der Einrichtung, Datum

Ein Schlafplatz für alle Geräte

1. Suchen Sie mit Ihrem Kind einen festen Platz außerhalb des Kinderzimmers, zum Beispiel eine Kiste oder ein Körbchen.
2. Ihr Kind malt das Schild aus der Vorlage aus. Hängen Sie es gemeinsam an den Schlafplatz.
3. Eine Stunde vor dem Zubettgehen trägt Ihr Kind die Geräte dorthin und deckt sie zu, wenn es möchte mit einem Tuch. Wenn es bei Ihnen geht, legen Sie Ihr Handy dazu. Ihr Kind sieht dann, dass die Regel für alle gilt.
4. Füllen Sie die Stunde danach mit etwas Ruhigem: Vorlesen, Baden, ein Gespräch über den Tag oder ein Hörspiel, das von selbst endet.
5. Ihr Kind kann seinen Schlafplatz für die Geräte malen und das Bild in die Kita mitbringen. Wir hängen die Bilder in der Gruppe auf.

Name: _____ Datum: _____

Hier schlafen die Geräte

Zum Vorlesen: Hier schlafen Tablet und Handy in der Nacht. Male ihr Bett schön bunt an.
Gute Nacht, ihr Geräte!



Weiter auf medienbewusst.de



medienbewusst.de/tools/medienrituale/

Für die Fachkraft: Bildkarten für Anfang und Ende einer Medienzeit, passend zum Ritual, das aus dem Sanduhr-Tanz und den Hoppel-Szenen entsteht.



medienbewusst.de/tools/schlaf-rechner/

Für Eltern: Aus Alter und Weckzeit rechnet das Werkzeug aus, wann das Kind schlafen sollte und wann die bildschirmfreie Stunde beginnt.



medienbewusst.de/medienbalance/medienzeit-kinder/

Für Fachkraft und Eltern: die Richtwerte für Bildschirmzeit nach Alter in einer Übersicht, gut für Elterngespräche.

Quellen

1. Leitlinie zur Prävention dysregulierten Bildschirmmediengebrauchs in Kindheit und Jugend (S2k, AWMF-Register 027-075), Kapitel 3: Empfehlungen, 0 bis 6 Jahre. Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendmedizin u. a., AWMF. medienleitlinie.de/03-empfehlungen.html (abgerufen 2026-10-25)
2. Leitlinie AWMF 027-075, Kapitel 3: Allgemeine Empfehlungen (Mahlzeiten, Schlaf, Morgen, Belohnung, schriftliche Regeln). Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendmedizin u. a., AWMF. medienleitlinie.de/03-empfehlungen.html (abgerufen 2026-10-25)
3. Leitlinie AWMF 027-075, Kapitel 2: Einführung, Abschnitt 2.10.2 Schlafstörungen. Deutsche Gesellschaft für Kinder- und Jugendmedizin u. a., AWMF. medienleitlinie.de/02-einfuehrung.html (abgerufen 2026-10-25)
4. Wie oft und wie lange dürfen Kinder Medien nutzen? (Tabelle). Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit (BIÖG), kindergesundheit-info.-de. www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/alltagstipps/mediennutzung/hoechstdauer/ (abgerufen 2026-10-25)
5. Recommended Amount of Sleep for Pediatric Populations: A Consensus Statement of the American Academy of Sleep Medicine (Paruthi u. a. 2016, J Clin Sleep Med 12(6)). American Academy of Sleep Medicine. aasm.org/resources/pdf/pediatricsleepdurationconsensus.pdf (abgerufen 2026-10-25)
6. Thüringer Bildungsplan bis 18 Jahre, Bildungsbereich 2.9 Medienbildung (S. 299). Thüringer Ministerium für Bildung, Jugend und Sport. www.db-thueringen.de/servlets/MCRFileNodeServlet/dbt_derivate_00036087/thueringer_bildungsplan-18_web%20A.pdf (abgerufen 2026-10-24)
7. KMK-Kompetenzrahmen „Bildung in der digitalen Welt“; Aktualisierung im Kontext Künstlicher Intelligenz (2026). Kultusministerkonferenz. www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2026/2026_10_16-KI-Kompetenzrahmen.pdf (abgerufen 2026-10-25)