

BANANENBLAU

Nr. 3 / 2013

Die Zeitschrift von Klax für Eltern und Kinder

Gehören
digitale
Medien in
die Kita?

Nützen oder
schaden
Computer
Kindern?

Mit Rätselspaß
und tollen
Bastelseiten!



Die digitale
Welt der Kinder –
eine Herausforderung
für Eltern

Editorial

Liebe Leserinnen und Leser,

In dem Alltag unserer Kinder heute, sind Mobiltelefone, Digitalkameras und tragbare PC's nicht mehr wegzudenken. Wie viel Multimedianautzung tut Kindern gut? Gehören PC, I-Pad, Digitalkamera und Co in Kinder-gärten und Schulen? Diese Fragen versuchen wir in dieser Ausgabe des Bananenblau-Magazins zu beantworten und haben die unterschiedlichsten Meinungen, Tipps und Umsetzungsideen für Sie zusammengestellt.

Im Experteninterview erhalten wir Empfehlungen, wie wir unsere Kinder im Umgang mit den Medien unterstützen können und ihnen Medienkompetenz vermitteln. Klax testet im Rahmen eines Pilotprojektes wie sich USB Mikroskope und I-Pads sinnvoll in den pädagogischen Alltag integrieren lassen. Wir laden Sie ein, mit uns über das Thema Multimedia in der Kindererziehung zu diskutieren und uns auch gern ihre Meinung mitzuteilen. Natürlich haben wir die digitalen Medien auch auf unseren Kinderseiten zum Thema gemacht.

Wir wünsche Ihnen viel Freude beim Lesen und Reflektieren!



Ihre Antje Bostelmann



Inhalt

Für Eltern

- 2 Editorial
- Expertentipp: Die digitale Welt der Kinder – eine Herausforderung für Eltern
- 4 Zwischen „Digital Natives“ oder „Digitale Demenz“ – Nützen oder schaden Computer Kindern?
- 6 Chancen und Herausforderungen: Was digitale Medien bieten und worauf man achten muss
- 9 Experteninterview: Gehören digitale Medien in den Kindergarten?
- 12 Freizeit – Familienzeit – Rezeptsuche im Internet
- 14 Rezeptidee: Himbeer-Joghurt-Eis auf Mangofruchtmark, Piratenspieße
- 15 Ausflugstipp: Bühnenrausch
- Die Leseratte empfiehlt: Bär im Boot

Für Kinder

- 16 Morgen ist die Technik von heute
Technik von gestern - Bananenblau
blickt vor und zurück
- 20 Zahlenbild
- 22 Voll interaktiv: Dein neues Tablet mit
App „Shadow Theatre“



Die digitale Welt der Kinder – eine Herausforderung für Eltern

Sophie sitzt still in der Ecke. Sie hat das I-Pad ihrer Mutter auf dem Schoß und tippt mit dem Finger darauf herum. Sie sieht sehr konzentriert aus, zwischen durch blickt sie nachdenkend auf. Auf dem Pad läuft ein Spiel zum Thema Buchstaben und Wörter. Sophie ordnet den vorgegebenen Buchstaben Wortbilder zu.

Jetzt ruft Sie: „Mama, hier steh ein E. Fängt Ente mit E an?“

Würde nicht im ersten Satz das Wort I-Pad erwähnt, sähen viele ein Vorschulkind vor sich, welches sich für Buchstaben interessiert. Das Wort I-Pad lässt die Sa-

che in einem anderen Licht erscheinen. Viele Erwachsene sind unsicher, ob die digitalen Dinge den Kindern nicht doch einen Schaden zufügen oder sie gar in ihrer Entwicklung beeinträchtigen können. „Darf mein Kind ab und zu mal auf dem Tablet spielen?“ „Wieviel Zeit am I-Pad ist für Kinder noch zulässig?“ - solche und ähnliche Fragen begegnen uns immer wieder.

Die Antwort ist einfach: Die Erziehung der Kinder sollte an ihrer Lebenswelt ansetzen und vor allem die Auseinandersetzung mit den Dingen, Erlebnissen und Erfahrungen fördern, die Kinder in ihrem Alltag machen. Digitale Technik gehört zum Alltag heutiger Kinder einfach dazu.

Kein Wunder, dass sich die vierjährige Sophie mit Tablet, Smartphone und Digitalkamera auszukennen scheint: Ständig sieht sie Erwachsene damit umgehen. Hat jemand eine Frage, wird ein technisches Gerät gezückt und das Internet befragt. Videos werden heute selten aus der Videothek geholt, sie erscheinen über die vielen digitalen Verleihservices auf Knopfdruck auf dem Fernsehgerät. Kinder von heute erfahren dadurch

nicht nur, wie man all diese Geräte bedient, sie gewinnen vor allem den Eindruck, dass diese Dinge für unser Alltagsleben eine hohe Bedeutung haben – und es wäre ungewöhnlich, wenn sie dem nicht nacheifern wollten.

Aus der Lebenswelt der Kinder ist digitale Technik nicht wegzudenken, daher macht es keinen Sinn und ist auch kaum möglich, die Kinder von den Geräten fernhalten zu wollen. Das heißt aber im Umkehrschluss keineswegs, dass man ihnen bedenkenlos diese Medien zugänglich machen sollte, ohne darüber nachzudenken, welche Begegnung dem Kind nützt und was ihm schadet.

Diskutieren Sie mit uns!

Welche Erfahrungen haben Sie? Dürfen Ihre Kinder I-Pad oder Smartphone benutzen? Haben Sie Ideen, wie man diese Dinge sinnvoll einsetzen kann?

Schreiben Sie uns. Die interessantesten Beiträge veröffentlichen wir im nächsten Heft.

Antje Bostelmann





Zwischen „Digital Natives“ oder „Digitale Demenz“ – Nützen oder schaden Computer Kindern?

Als Computer Mitte der Neunzigerjahre unsere Alltagswelt eroberten, war vielen Eltern und Pädagogen eine Sache klar: Kinder haben angesichts dieser Herausforderung nur Chancen auf ein erfolgreiches Leben, wenn sie so früh wie möglich dieser Welt begegnen können. Und so wurden Computerräume in Kindergärten und Schulen eingerichtet, in denen Kindern die wichtigsten Geheimnisse der PC-Welt vermittelt wurden: Hochfahren! „Win“ eingeben und „Enter“ drücken! Glücklicherweise fühlte sich manch einer, wenn das Kind dann nach kurzem Word-Schreiben Spiele spielen durfte und klar war: Mein Kind kann irgendwie mithalten.

Zehn Jahre später sah die Sache anders aus: Nun schauten Ältere verzückt aber auch neidisch zu, wie schon kleine Kinder mühelos Smartphones oder Laptops bedienen, und man hörte den Satz: „Die wachsen eben damit auf!“ Aus dem neidischen, manchmal auch

besorgten Blick auf die scheinbar intuitiv computerbegabte heutige Kindergeneration entstand ein gerne verwendetes Schlagwort, nämlich das des „Digital Natives“, welches besagt, dass mit Computer, E-Mail und Handy aufwachsende Kinder völlig andere Denkmuster entwickeln - und wir sie in dieser Disziplin kaum einholen können. Manch einer fragt sich seitdem: Werden wir in Zukunft von unseren Kindern lernen wie technische Geräte bedient werden und wie wir das Internet am besten nutzen?

Gerade in der Selbstverständlichkeit, mit der Kinder mit digitaler Technik umgehen, sehen andere Gefahren. Prominentestes Beispiel ist wohl Manfred Spitzer, der in dem Buch „Digitale Demenz“ die These von der sich komplett verändernden Denkweise heutiger Kinder aufgriff, um den mahnenden Finger zu erheben: Computer, Handy und Tablet lassen unsere Kinder verdummen –

und deswegen haben all diese Dinge in den Händen von Kleinkindern nichts zu suchen. Und so gehen viele den einseitigen Weg: Eltern bewahren Kinder so lange wie möglich vor digitaler Technik, und viele Schulen wie Kindergärten vermeiden das Thema bis auf einige unerlässliche Recherchen bei Wikipedia im Erdkundeunterricht.

Brauchen auch kleine Kinder den Kontakt zu digitalen Medien? Unserer Ansicht nach ist die Frage falsch ge-

stellt, denn tatsächlich haben sie den Kontakt ja überall um sich herum. Aus Pädagogensicht erscheint es also naheliegend, die Prägung der Kinderwelt durch digitale Technik als gegeben hinzunehmen und wie bei allen anderen wichtigen Phänomenen im Leben von Kleinkindern, darüber nachzudenken, wobei die Kleinen Unterstützung gebrauchen können, was ihnen diese Dinge für Möglichkeiten eröffnen, um die eigene Kreativität zu entwickeln, sich als handlungsfähig zu erleben und mit anderen kommunizieren zu können.

Michael Fink / Antje Bostelmann



An welchen Punkten sollte man als Eltern ansetzen, um die Medien-nutzung des eigenen Kindes zu unterstützen und zu steuern? Die folgenden drei Punkte erscheinen besonders wichtig:



Kinder brauchen Bewegung, denn Bewegung fördert die Entwicklung, das Lernen und macht Erfahrungen möglich.

Wer auf Bäume klettern, mit dem Fahrrad unglaublich viele Runden drehen oder eine lange Wanderung erleben kann, der lernt seinen Körper kennen. Draußen an der frischen Luft macht Bewegung Sinn und Spaß. Deshalb sollten Eltern ihren Kindern viel Zeit an frischer Luft zumuten. Es muss nicht immer der Spielplatz sein. Erkundungen von interessanten Orten in der Natur oder in der Stadt erweitern den Horizont und führen zu mehr Wissen. Wer dabei gar nicht auf sein digitales Zubehör verzichten kann, dem empfehlen wir einmal ein Geocaching zu veranstalten, oder in der Stadt die überall auffindbaren QR-Codes zu entschlüsseln.



Kinder brauchen Zeit für Erfahrungen, um sich in der digitalen Welt sicher bewegen zu können.

Um selbstbewusst und sicher durch virtuelle Welten zu wandern, brauchen Kinder Begleitung und Zeit zum Üben – nicht anders als beim Radfahren lernen: Zuerst läuft Papa mit, immer eine Hand am Gepäckträger, dann darf das Kind auf dem Spielplatz Runden drehen, bevor es zu einer Tour im Straßenverkehr aufbricht. So ist es auch mit den digitalen Dingen.



Kinder wollen die Welt kreativ erobern – und digitale Technik kann wahnsinnig kreativ sein – oder auch nicht.

Dumpfe, Fantasie tötende Spiele spielen – oder mit der Minikamera Experimente machen? Als Eltern haben Sie es in der Hand, ob Ihr Kind Tablet, Kamera oder Smartphone als Gerät zur Langeweilebeschäftigung erlebt – oder ein spannendes Werkzeug kennen und bedienen lernt. Setzen Sie sich mit den kreativen Möglichkeiten der Technik auseinander, um sie Ihren Kindern zu zeigen! Es gibt viele Gelegenheiten mit der Digitalkamera interessante Dinge aufzunehmen und darüber zu sprechen, Bücher anzulegen, und Geschichten zu erfinden. Es gibt Apps in denen Kinder ihre eigenen Filme drehen und schneiden können. Probieren Sie es aus.



Foto: © Klax Berlin gGmbH

Chancen und Herausforderungen:

Was digitale Medien bieten – und worauf man achten muss



Es kommt drauf an, was man damit macht: Gerade beim Thema „Digitale Medien“ trifft dieser Grundsatz zu. Auf dieser Seite haben wir zusammengefasst welche Möglichkeiten das Thema bietet – und welche kritischen Punkte man im Auge behalten sollte.

Chance:

Für wissbegierige Kinder sind die Möglichkeiten digitaler Medien im Vergleich zu früher einfach fantastisch: Statt auf die wenigen Infos im Lexikon oder Sachbuch angewiesen zu sein, ist es furchtbar einfach, Infos und Bildmaterial zu spannenden Themen im Netz zu erhalten. Gerade in der Schule macht sich das positiv bemerkbar: Früher musste man die wichtigen Fakten aus einem einzigen Schulbuchtext entnehmen, heute können Schüler tatsächlich „recherchieren“, also Infos auswählen und überprüfen.

Herausforderung:

Lernen ist ein diskursiver Prozess. Suchmaschinen und Kinderseiten mögen viele Antworten auf Kinderfragen bieten – aber Verständnis entsteht erst

dadurch, dass Kinder mit einem menschlichen Gegenüber darüber sprechen, was sie herausgefunden haben. Bitte erwarten Sie nicht, dass Prinzessin Lillifee aus der App ihrem Kind die Welt erklären kann und sie nun in Ruhe ihre Zeitung lesen oder ihrem Erwachsenenleben nachgehen können.

Solche Gespräche können auch die Frage klären, die kluge Kinder vielleicht von selbst entdecken: „Wer schreibt die Antworten im Internet?“, „Stimmt das auch alles?“. Kinder brauchen in jedem Fall erwachsene Begleiter, die ihnen vermitteln, dass man kritisch mit all den aus dem Netz gezogenen Infos umgehen sollte.

Chance:

Keiner gibt es gerne zu – aber „harmlose“ Spiele ermöglichen nun einmal, dass sich Kinder „mit sich“ beschäftigen und Erwachsene „zu sich“ kommen können – ein rares Gut. Und zumindest anspruchsvolle Computerspiele fordern Kinder in den meisten Fällen intellektuell und motorisch mehr heraus als Fernsehen, bei dem außer mit den Augen wenig Bewegung passiert. Viele Spiele gleichen zudem bekannten klassischen Spielen, benötigen dafür aber weder Stauraum noch vollzählige Spielkarten.

Herausforderung:

Ob Kinder nun echte oder lieber virtuelle Ausmalbilder und Sudokus füllen, ist tatsächlich relativ egal. Bei Spielen, die das Kind nur mit sich spielt, ist der Computer jedoch ein unzureichendes Gegenüber, denn in Bezug auf das wichtige Lebensthema, gut verlieren oder gewinnen zu können, ist die freundliche Automatikstimme des Programms völlig ungeeignet. Kleinere Kinder verzweifeln nicht selten daran, dass der Computer als Spielpartner so stoisch seinen Weg geht und keine Ausnahmen zulässt. Spiele am Tablet sind toll, wenn Sie als Eltern mitspielen, um sich als echte Person einzubringen – das brauchen Kinder!

Chance:

Wenn mein Kind seine Tablet-Spiele spielt, ist es hochkonzentriert, voll dabei, strengt sich an und ist glücklich, wenn es Erfolg hat. Das sind doch alles wichtige Kompetenzen, die es später gebrauchen kann, oder?

Herausforderung:

Bei der Konzentration, die Computerspiele bei Kindern erzeugen, ist es gut, genau hinzusehen, wodurch sie entsteht. Durchaus positiv kann die Sache sein, wenn knifflige Fragen und Anforderungen das Kind intellektuell herausfordern, wie es auch klassische Gedulds- oder Gedächtnisspiele machten. Entsteht die Fokussierung des Kindes auf ein Spiel, weil dieses Zeitdruck durch schnell ablaufende Uhren erzeugt, weil Begleitmusik es einlullt und immer höhere Levels einen Abbruch des Spiel unattraktiv machen, ist Vorsicht geboten: Kleine Kinder können sich dem nicht entziehen. Besonders schwierig ist die unerbittliche Bewertung des Spielerfolgs durch den Computer: Kleinere Kinder sind es nicht gewohnt, dass die Anforderungen eines Spiels an sie viel zu hoch sein können – und erleben ein nicht vermeidbares Scheitern in Level 4 als Beweis persönlicher Unfähigkeit.

Chance:

Im Fernsehen sieht mein Kind das, was gerade kommt. Mit Tablet und Beamer kann ich die Filme gezielt aussuchen, die mein Kind schaut!

Herausforderung:

Auch bei Filmen gilt: Zusammen kommt mehr heraus. Tablets führen leider dazu, dass man das Kind viel öfter alleine schauen lässt, was bei dem großen Fernseher im Wohnzimmer selten vorkommt. Wir raten dazu, so oft wie möglich auch auf dem Tablet Filme zusammen anzusehen, weil damit interessante Gespräche über den Inhalt möglich sind – und es Spaß macht, die Welt miteinander zu teilen.

Michael Fink

Noch freie
Kita-Plätze



Kindergarten Seesterne in Tegel
Neue Kita seit August 2013

Eine weitere Klax-Einrichtung öffnet ihre Pforten.



Karolinenstraße 21 • 13507 Berlin-Tegel • seesterne@klax-kita.de • Tel. 030 / 43 65 88 39



Tipps für medienpädagogische Familienprojekte

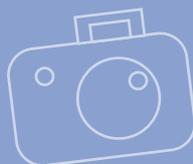


Die Verwandlung des Kinderzimmers

Das Kinderzimmer wird verdunkelt und ein Beamer installiert. Vielleicht lässt sich in der väterlichen Firma ein Beamer ausleihen, Freunde besitzen einen, oder es wird ein Minibeamer angeschafft. Die sind klein und handlich, kosten nicht viel, funktionieren mit einem Akku und können mit einem USB-Stick bespielt werden. Über den Beamer werden Dschungelgeräusche und Dschungelbilder an die Wand geworfen. Die Kinder verwandeln sich in wilde Tiger, Mowgli oder Affen und versinken in einem Dschungelspiel.

Wer weniger Technik verwenden will, benutzt Taschenlampe, Diaprojektor, CD-Player oder eine selbst gebaute Laterna Magica.

Das Spiel regt die Fantasie an, lässt sich prima mit Geschwistern und Freunden zusammen spielen und ist gut geeignet für schlechtes Wetter.



Wir schockieren Opa

Opa liebt den Garten der Familie. Jedes Mal wenn er zu Besuch ist schwärmt er von den schönen Blumen.

Ganz leicht ist ein Foto von dem Garten gemacht und mithilfe eines Bearbeitungsprogramms verändert. Die Farben können verändert, die Struktur des Fotos, der Kontrast, die Schärfe verändert werden. Schnell wird dazu ein Familienfoto gemacht und in das Gartenbild eingebaut (das geht am besten mit einer Green-screenApp), ausgedruckt und Opa gezeigt. Er wird sich über den Zustand des Gartens wundern, bis die Kinder ihn aufklären, dass dieses Foto nicht der Wahrheit entspricht.

In diesem Spiel lernen die Kinder viel darüber mit welchen Techniken in Filmen und bei Fotos gearbeitet wird. Die Erwachsenen sollten dabei mit den Kindern sprechen und erklären, dass die schönen Frauen auf den Hochglanzmagazinen in Wirklichkeit gar nicht so schön sind, viele Werbefotos extrem geschönt sind und oft auch in den Nachrichten bewusst bestimmte Bilder verwendet oder vermieden werden.

Ich berichte über das Wochenende mit Puppet Pal

Die App "Puppet Pal" bietet die Möglichkeit, Fotos oder eigene Zeichnungen auszuschneiden und wie auf einer Bühne auf dem Bildschirm zu bewegen. Die Kinder können ein Erlebnis mittels Fotos dokumentieren und diese später ausschneiden, in der gewünschten Reihenfolge auf dem Bildschirm bewegen und dazu erzählen.

Die Kinder lernen mit vorher und nachher umzugehen, eine Geschichte im Zusammenhang zu erzählen und für jeden Teil der Geschichte das richtige Foto auszuwählen.



Malen an der Wohnzimmerwand

Hier braucht man wieder einen Beamer. Dieser wird an das I-Pad angeschlossen und beleuchtet die Wohnzimmerwand. Die Kinder öffnen ein Malprogramm und lassen mithilfe des Malprogramms über dem Sofa ein Monster auftauchen, Regenwolken über den Esstisch ziehen oder Einhörner durchs Zimmer galoppieren. Das Beamerlicht regt auch zu Schattenspielen an.

Auch bei diesem Spiel geht es um Fantasie und die Möglichkeit zwischen der realen Welt und der digitalen Kunstwelt hin und her zu springen.



Gehören digitale Medien in den Kindergarten?

Ein Interview mit Marianne Toftelund Hansen aus der Kommune Roskilde in Dänemark 9



© Toftelund Hansen

Marianne T. Hansen ist Pädagogische Referentin in der Kommune Roskilde. Nach einem Bachelor in Pädagogik der Frühen Kindheit und einem Diplom in Führung und Projektmanagement absolvierte sie eine einjährige Spezialausbildung zur Reggio Emilia Pädagogik der Universität Stockholm.

BB ■ Warum ist Ihnen die Integration von Multimedia in den Kindergärten so wichtig, dass Sie dies sogar in ihren Leitlinien für den Kindergarten manifestieren?

M.T.H.: Die moderne und globale Gesellschaft basiert heute auf digitalen Kompetenzen, neuen Geräten und einem wachsenden sozialen Netzwerk. Wir müssen uns mit der Tatsache auseinandersetzen, dass Menschen, die nach 1980 geboren wurden, "Digital Natives" sind und zusammen mit Mobiltelefonen, sozialen Netzwerken und einer virtuellen Welt als Teil ihres Lebens aufgewachsen sind. Die gesetzliche Verankerung von Multimedia in den dänischen Kindertagesstätten soll den Zweck erfüllen, eine geeignete Lernumgebung für alle Kinder von 0-6 Jahren zu schaffen. Wir denken auch, dass es sehr wichtig ist, digitale Kompetenzen anzuerkennen und als Teil der persönlichen und akademischen Ausbildung von Kindern zu verstehen. Eine digitale Gesellschaft muss Vorurteile überwinden, um damit einer Demokratie gerecht zu werden. Der Einsatz von digitalen Geräten fördert die Allgemeinbildung der Kinder und eröffnet ihnen die Möglichkeit, zu kommunizieren und Verbindung zu anderen Menschen auf der ganzen Welt zu haben.

BB ■ Was sind aus Ihrer Sicht die wichtigsten Aspekte für die Ausbildung von Kenntnissen in Multimedia heute? Wie können wir den Kindern helfen, ihren Weg in die multimediale Zukunft zu finden?

M.T.H.: Zunächst einmal glaube ich ist es wichtig, die Kinder mehr als Produzenten, denn als Verbraucher von Multimedia zu sehen. Damit Kinder ihren Weg in die multimediale Zukunft finden, müssen sie lernen,

sich in sicherer und produktiver Interaktion mit anderen zu engagieren, sowohl in der realen als auch in der virtuellen Welt. Sie müssen in der Lage sein, verschiedene Geräte wie PC, Tablet, Kamera, digitale Mikroskope, Mikrofone zu benutzen. Sie sollten wissen wie E-Mails, Blogs und Homepages funktionieren und digitale Fotos und Videos machen können. All diese Kompetenzen benötigen sie, um sicher und produktiv in Interaktion zu treten und ihre persönlichen und akademischen digitalen Fähigkeiten zu erlernen.

BB ■ Haben Sie bereits Rückmeldung von den Eltern erhalten? Sind sie glücklich mit dieser Art der Erziehung? Welche kritischen Meinungen gibt es?

M.T.H.: Anfang 2014 planen wir eine große Umfrage unter den Eltern zu diesen Themen. Eine der Fragen dabei wird sein; was sie über die Arbeit mit den digitalen Kompetenzen der Kinder denken? Momentan haben wir es mit Eltern zu tun, die immer wieder sehr überrascht darüber sind, auf welche kreative Art die Kinder mit Hilfe von Multimedia in den Kindergärten lernen. Sie waren zunächst der Meinung, dass I-Pads und Computer nicht in Kindergärten gehören. Inzwischen haben sie aber erfahren, dass ihre Kinder auch in sehr jungen Jahren dadurch das tägliche Leben im Kindergarten dokumentieren können. Sie können Informationen über ein Tier suchen, über das sie mehr erfahren wollen oder ihre Sicht der Dinge zu einem bestimmten Thema ganz einfach in ein Mikrofon sprechen. Großes Interesse und positive Rückmeldung besteht vor allem von Eltern, die nicht in der Lage sind, digitale Geräte zu Hause anzubieten. Sie befürchten, dass ihre Kinder aus der Gruppe der Kinder, die den Zugriff auf PC, Tablet, I-Pad etc zu Hause hat, sonst ausgeschlossen sind.

BB ■ Was erzählen Sie Eltern, die weiterhin skeptisch sind?

M.T.H.: Das Wichtigste in der Zusammenarbeit mit den Eltern ist, sich ihre Anliegen anzuhören und diese ernst zu nehmen. Einige Eltern haben die Sorge, dass ihre Kinder PC-süchtig werden und die sozialen Kontakte zu anderen Kindern dadurch vernachlässigen. Wenn wir ihnen dann erklären und zeigen, wie die Kinder mit digitalen Medien arbeiten, bekommen sie oft neue Perspektiven und einen positiveren Eindruck zu diesem Thema.

Gehören digitale Medien in den Kindergarten?

Ein Interview mit Dr. Herbert Renz Polster



© Jürgen Hudelmayer

Dr. Herbert Renz Polster ist Kinderarzt und assoziierter Wissenschaftler am Mannheimer Institut für Public Health der Universität Heidelberg. Ausbildung und Forschungstätigkeit 1995-2002 in den USA, dann in Deutschland. Herbert Renz-Polster interessiert sich vor allem für die kindliche Entwicklung, und wie diese von der menschlichen Evolution geprägt wurde.

BB: Was halten Sie davon, das Thema Multimedia in den pädagogischen Alltag von Kindergärten zu integrieren?

Dr.H.R.P.: Wenn man die letzten Jahrzehnte zurückblickt, gab es vieles, was Kinder angeblich unbedingt im Kindergarten brauchen. Man wundert sich regelrecht, dass so mancher Erwachsene, der eigentlich ganz munter seine Kreise dreht, es ohne diese tollen pädagogischen Angebote überhaupt so weit gebracht hat. Deshalb finde ich, dass man die Hoffnung nicht übertreiben muss, jetzt mit Multimedia die Kinder noch doller zu bilden. Kinder brauchen vor allem zwei Sachen: funktionierende Beziehungen, also die Erfahrung von verlässlicher, feinfühligem, authentischer Zuwendung. Und sie brauchen Entdeckungsraum - also die Möglichkeit, aus sich heraus die Umwelt zu erforschen und sich dazu untereinander selbst zu organisieren. Wenn die multimediale Offensive im Kindergarten ihnen das nicht wegnimmt oder schmälert, ist das bestimmt ein tolles Spielzeug.

BB: Spielzeug?

Dr.H.R.P.: Ja, oder glauben Sie denn, Kinder seien an dem Gebrauch und Einsatz von Multimedia interessiert, weil es irgendeine Synapse Zick anstatt Zack machen lässt? Kinder lernen, indem sie spielen - das heißt, indem sie ihre eigenen Ideen mit Lust und Freude umsetzen. Und in dieses Spiel bauen sie noch jedes Medium ein, egal ob holzhaltig oder nicht.

BB: Vor welche Herausforderungen stellt das Thema Multimedia Pädagogen in der Zukunft?

Dr.H.R.P.: Dass sie dabei das elementare Fundament der Pädagogik nicht vergessen. Und das sind die Beziehungen. Und zwar die zwischen Menschen. In der Kita heißt das: zwischen Erzieherinnen und Kindern, aber auch zwischen den Kindern untereinander. Mir scheint es manchmal, dass Kindergärten umso stärker die bildende Kraft der Medien beschwören, je dünner sie da aufgestellt sind. Es ist ja auch deutlich personalschonender, die Tablets rauszuholen als eine Horde Kinder für einen Ausflug nach draußen fertig zu machen - Mützen auf, Schuhe an, Rucksack nicht vergessen, und oh weh, die Karla muss noch Pippi...

BB: Was würden Sie Eltern zu diesem Thema mit auf den Weg geben?

Dr.H.R.P.: Sich nicht einlullen lassen. Ja, Multimedia ist eine nette Etappe, aber man gewinnt deshalb noch lange nicht die Tour de France. Wenn ich lese, was da alles an pädagogischen Wundern erwartet wird... Wer an seine eigene Kindheit zurückdenkt, der weiß, was echte Abenteuer sind. Kinder feiern die Triumphe der Kindheit auch weiterhin nicht am Bildschirm, und werden später nicht mit leuchtenden Augen erzählen, wie sie damals endlich "medienkompetent" geworden sind. Das mit der Medienkompetenz ist doch genauso einfalllos wie die "frühe Bildung" - ich zum Beispiel fühle mich durchaus als gebildet und auch als medienkompetent - obwohl ich es als Kindergartenkind eher mit anderen Kindern und Bäumen hatte. So kompliziert ist das mit den Medien ja wirklich nicht, dass man deshalb seine Kindheit verplempern müsste.



**Herbert Renz-Polster
Gerald Hüther**

Wie Kinder heute wachsen
262 Seiten, Gebundene Ausgabe
ISBN 978-3407859532
1 Auflage (9. September 2013)
17,95€

Das Multimedia-Pilotprojekt bei Klax hat schon erste Erkenntnisse gebracht

Ende Juni startete in unserem Kindergarten Regenbogenhaus ein Multimedia-Projekt, dessen Ziel es ist, Ideen für medienpädagogische Projekte zu sammeln. Wir haben bereits einige Erfahrungen gemacht und wollten davon berichten.

Für den Start eines solchen Projektes ist es wichtig zu überlegen, welche pädagogischen Ideen verfolgt werden sollen, welche Ziele die Pädagogen sich stellen und welche Technik dafür benötigt wird. Dann sollten die Pädagogen genug Zeit haben die Technik selbst auszuprobieren. Wenn I-Pads zum Einsatz kommen, sollte im Team diskutiert werden welche Apps eingesetzt werden.

Wir haben die App "Puppet Pal" ausprobiert, mit der die Kinder selbständig Filme von Experimenten machen können. Dazu haben die Kinder Fotos von den Materialien gemacht, die sie für das Experiment verwendet haben. Anschließend wurde das Experiment mit Hilfe der App von den Kindern nachgestellt und kommentiert. Die Pädagogen konnten so sehr leicht nachvollziehen, ob die Kinder das Experiment verstanden haben. Zum Beispiel haben wir ein Experiment mit einer Wasserschale gemacht. Beim Verdampfen des Wassers bildeten sich an der Außenseite der Schüssel Wassertropfen. Nun haben die Kinder das Experiment nachgestellt und eigene Erklärungsversuche dafür formuliert, was sie gesehen haben



und warum das so ist. Wir Pädagogen konnten an der Stelle feststellen, welches Wissen jedes einzelne Kind einbringt.

Ein weiteres Anwendungsbeispiel ist der Einsatz von digitalen Mikroskopen, mit denen wir Naturmaterialien untersucht haben. Die Kinder sahen die untersuchten Materialien auf dem Bildschirm und konnten gemeinsam darüber philosophieren.



Foto: © Klax Berlin gGmbH

Ein drittes Beispiel, die App „book creator“ mit der wir ein Reisetagebuch von unserer Gruppenreise in das Klax Indianerdorf geschrieben haben. Das war ziemlich einfach, denn die Fotos konnten wir mit dem I Pad machen und die Erzieher haben abends die Texte dazu geschrieben. So haben alle eine schöne Erinnerung an eine gemeinsame Indianerwoche.

Silke Schaper



App-Liste: Hier haben wir noch ein paar App-Empfehlungen für Sie, bei denen Sie sicher sein können, dass diese pädagogisch wertvoll sind. Probieren Sie die Apps doch mal aus.

Lernen und Entdecken

- ↓ Filimundus
- ↓ Little Winter
- ↓ Tic Tic
- ↓ LingApps
- ↓ IGarten
- ↓ ABC Maschine
- ↓ animals 360
- ↓ LÜK
- ↓ Waldfiel
- ↓ Baumführer

Spiel und Spaß

- ↓ TocaBoca
- ↓ AHOIII
- ↓ Shape
- ↓ Callaway
- ↓ Happy touch
- ↓ get set
- ↓ MusicColor



Freizeit – Familienzeit – Rezeptsuche im Internet

Die warmen Temperaturen in den vergangenen Wochen luden förmlich dazu ein, mit der gesamten Familie einen Ausflug zu machen. Und dabei galt, ob Radtour, Tagesausflug ins Grüne oder ein Grillabend im eigenen Garten, für das leibliche Wohl sollte dabei immer gesorgt sein.

Ganz wichtig: die ausreichende Getränkeversorgung. Durstlöcher Nummer eins ist Wasser bzw. Mineralwasser mit wenig Kohlensäure. Neben ungesüßten abgekühlten Fruchteees schmecken aber auch Fruchtschorlen immer gut. Probieren Sie auch einmal exotischere Varianten wie Maracuja oder Holunder. Wichtig: 1/3 Saft mit 2/3 Wasser mischen, so sparen Sie deutlich Kalorien ein.

Neben einer ausreichenden Flüssigkeitsversorgung benötigt unser Körper für einen aktiven Tag Energie.

Kohlenhydrate aus Nudeln, Brot, Reis, Müsli und Kartoffeln sind hier die ersten Lieferanten. Auch Obst und Gemüse ist reich an Kohlenhydraten und versorgen den Körper nebenbei mit Vitaminen, Mineralstoffen und sekundären Pflanzenstoffen. Ideal sind zwei Portionen Obst und drei Portionen Gemüse am Tag.

Bei den tierischen Produkten sind hochwertige Eiweiße aus magerem Hühnchen, Fisch, Quark, fettarmem Käse und Eiern die Favoriten.

Für den Hunger zwischendurch können Sie sich einen fruchtigen Milchshake zubereiten. Dafür benötigen Sie nur einen Mixer, Milch oder Joghurt und ein paar frische Früchte der Saison. Das Ganze pürieren, kalt stellen und genießen.

Rezeptportale im Internet liefern viele weitere Anregungen für neue Kochkreationen. Wir haben uns für Sie einmal durch die Seiten geklickt und Ihnen eine kleine Auswahl zusammengestellt, auf die Sie bei Ihrer Suche nach gesunden Rezepten zurückgreifen können:

UGB

Beim UGB (Verband für Unabhängige Gesundheitsberatung e.V.) finden Verbraucher fachlich fundierte und abhängige Informationen zur nachhaltigen Ernährung, der Vollwert-Ernährung. Neben Fachinformationen finden Sie in der Rubrik Rezepte viele Anregungen, um vollwertig zu kochen.

Link: <http://www.ugb.de/vollwert-rezepte/>

Naturkost

Hier kommen Vegetarier und Veganer voll auf ihre Kosten. 3500 vegetarische Rezepte für jeden Tag bieten viel Abwechslung. Bei der Rezeptsuche können auch nur vegane Rezepte aufgelistet werden.

Link: <http://www.naturkost.de/rezepte/index.php>

FIT KID

Unter der Rubrik "Qualitätsstandard - Rezeptdatenbank" finden Sie viele Rezepte für Kinder im Alter von 1 – 6 Jahren. Die Rezepte sind für 10 Personen berechnet, können aber individuell an die Anzahl der Familienmitglieder angepasst werden.

Link: <http://www.fitkid-aktion.de/qualitaetsstandard/rezeptdatenbank.html>

Essen & Trinken

Hier finden Sie eine Fülle an Rezepten und Zusatzinformationen, rund um das Thema Ernährung. Viele sommerliche Rezepte laden zum Nachkochen ein.

Link: <http://www.essen-und-trinken.de/>

EAT SMARTER

In diesem Portal finden Sie rund 25.000 leichte und gesunde Rezepte, von denen viele in Zusammenarbeit mit Ernährungswissenschaftlern speziell für EAT SMARTER entwickelt wurden. Spezielle Rezepte für Kinder finden Sie unter folgendem Link:

Link: <http://eatsmarter.de/rezepte/spezielles/kinder>

Diana Steddin





Foto: © Schmidt - Fotolia.com



Foto: © st-fotograf - Fotolia.com

Rezeptideen

Himbeer-Joghurt-Eis auf Mangofruchtmark

Zutaten für 4 Portionen:

400 g Himbeeren
 400 g Joghurt
 1 El Ahornsirup
 1 El Honig
 1 -2 g Zitronensaft
 80 g Sahne
 200 g Mangofruchtfleisch

Zubereitung:

Himbeeren pürieren, mit Joghurt, Ahornsirup, Honig und Zitronensaft mischen und geschlagene Sahne unterheben. Falls vorhanden, die Masse in einer Eismaschine frieren. Ansonsten in eine Kastenform einfüllen und für mindestens 3 Stunden ins Gefrierfach stellen. Dabei die Kastenform während des Gefrierens ca. dreimal herausnehmen und die Masse jeweils durchmischen. Vor dem Anrichten des Eises Mangofruchtfleisch pürieren und auf Portionstellern anrichten. Die Eismasse mit dem Eisportionierer oder einem Löffel ausstechen und auf dem Mangoquark anrichten. Mit Mangoscheiben und Himbeeren garniert servieren.

Tipp:

Zum Ausstechen des Eises den Portionierer oder Löffel öfter in heißes Wasser halten.

Quelle: <http://www.ugb.de/vollwert-rezepte/>

Piratenspieße

Zutaten für 3 Portionen:

250 g Hähnchenbrustfilet
 3 El Senf
 2 El Honig
 2 El Öl
 200 g Salatgurke
 250 g Quark
 4 El Milch
 1 Bund Kresse
 Salz, Pfeffer

Zubereitung:

Hähnchenbrustfilet waschen und mit Küchenpapier abtupfen. Hähnchenfleisch schräg in 1/2 cm dünne Scheiben schneiden und auf Holzspieße stecken. Senf, Honig, Salz und Pfeffer verrühren. Hähnchenfleisch damit rundherum bestreichen. Gurke schälen und fein würfeln. Quark mit Milch, Salz und Pfeffer verrühren. Die Hälfte der Gurkenwürfel und der Kresse unterrühren. Öl in einer beschichteten Pfanne erhitzen. Fleischspieße darin rundherum 3-4 Min. braten. Spieße mit Quark, restlichen Gurkenwürfeln und Kresse anrichten.

Quelle: <http://www.essen-und-trinken.de/>

Ausflugstipp

Bühnenrausch

Theater macht schlau!

Improvisierte Märchen für Kinder ab 3 Jahre

Ein Märchenheld im Glitzer-Shirt, der Angst vor Drachen hat, dafür aber super tanzen kann – so können Märchen aussehen, die Kinder sich ausdenken. Im BühnenRausch in Berlin werden sie wahr. Die Schauspieler bieten den Kindergarten-Kindern die Möglichkeit, ihr eigenes Märchen zu bestimmen und ihm Stärken sowie Schwächen zu verleihen. Die Kreativität der Kinder erweckt eine eigene Welt zum Leben. Sei es zum gemeinsamen Lachen, Lernen wie die Schauspieler die Ideen umsetzen und auf die Impulse der Kinder reagieren, oder einfach nur zum Mitfiebern.

Spontan, verrückt und jedes Mal anders. So bekommen die Kindergartentruppen ihr individuelles Wunsch-Märchen, sogar mit Musik.

Jeden letzten Mittwoch im Monat, 10.30 Uhr

Katrin Stoffel



Foto: © Marco Clausen / Prinzessingarten

*Im BühnenRausch
Erich-Wehnert-Str.27
10439 Berlin
wir@buehnenrausch.de
030/44673264
Nur auf Vorbestellung*



Die Leserratte empfiehlt

Bär im Boot



Dave Shelton

Carlsen Verlag
Alter ab 9 Jahre
ISBN:9783551553546
März 2013
14,90 €

Ein namenloser Junge steigt in ein kleines, wackeliges Boot namens Harriet, zu einem etwas trottigen Bären, dem Kapitän des Bootes. Der Bär erscheint etwas einfältig, dafür hat er feste Prinzipien und seine Teestunde ist ihm heilig, komme was da wolle.

Das Ziel ist es einfach nur die andere Seite zu erreichen. Doch diese Seefahrt ist wie das Leben, mal ruhig, mal langweilig, mal aufgewühlt, mal katastrophal, mal überraschend, mal unverständlich – und ein Ende ist nicht abzusehen.

Sie begegnen einem Seeungeheuer, einer Meerjungfrau und erleiden insgesamt dreimal Schiffbruch (dabei geht leider auch Harriet hops).

Mehr soll hier nicht verraten werden. Aber am Ende gibt es einen Sonnenuntergang. Ach ja: Diese Geschichte enthält das gefährlichste Sandwich der Welt. Das kann man sich nicht entgehen lassen!

Als erwachsener Leser wird man an eine Mischung aus „Puh der Bär“ und „Schiffbruch mit Tiger“ erinnert.

Die Schlichtheit der Geschichte und ihre gleichzeitige Raffinesse sind wunderbar philosophisch, bieten jede Menge Raum für eigene Gedanken und Interpretationen und verlocken zu wiederholter Lektüre.

Katrin Stoffel

Morgen ist die Technik von heute Technik von gestern...

...
Bananenblau
blickt vor &
zurück



Früher als es diese ganze Computertechnik noch nicht gab, war das Leben unendlich kompliziert, oder?

Zum Beispiel, wenn Ur-Opi wieder einmal von einem Dinosaurier in seiner Ritterburg angegriffen wurde... Wenn er dann schnell bei Wikipedia nachschauen wollte, ob das ein Fleischfresser ist, und wütend fluchte: „Warum ist das verdammte Internet immer gerade dann noch nicht erfunden, wenn man es mal braucht!“ Gut, dass es heute anders zugeht. Was kommt eigentlich als nächstes? Bananenblau wagt den Blick zurück – in die graue Welt ohne Technik – und in die Zukunft. Bitte sehr!

Hey, ich hab Post!

Früher:

Trarira, die Post ist da! Post gab 's schon lange – aber sie brauchte früher etwas läääänger. Schon chic, wenn einem Brieffaube Berta einen versiegelten Brief herbeiflog oder der Oberpostillion von der pferdebespannten Postkutsche überreichte. Aber was tat man, wenn im hübsch versiegelten Brief stand: „Liebster Lucretian, kommst du spontan vorbei – ich will dich heute unbedingt sehen!“ – und der Eilbrief vor drei Wochen abgesendet wurde?

Heute

Bing! Kling! Altmodische Briefe per Post kriegen nur Mama und Papa („Öar, die blöde Werbung, Mist, wieder ne Rechnung!“). Du kriegst natürlich E-Mails, und die sind viel cooler: „Hallo Lollybär, seit deinem letzten





Facebookbesuch ist viel passiert, du hast 345 neue Fotomarkierung!“ „Herzlich willkommen zum Kids-Abzock-Club-Newsletter!“ „Hey, Lutzi-Süßer, Bock auf ein Treffen?“ oder „Phantastic Poops Pills Now Availebel“... Weg mit dem Spam, denkst du, und löscht den Mist. Uups – war die Mail für Lutzi überhaupt SPAM?

Morgen

„Belüpp“ - macht es im Kopf, denn per Gedankenübertragungspost ist wieder eine Message angekommen: Von Tante Thea, die gerade ärgerlich an dich gedacht hat – weil du vergessen hast, an ihren Geburtstag zu denken! Scheiße, denkst du, aber – belüpp! – kommt Gedankenübertragungspost von deiner alten Erzieherin Agathe, denn: „Scheiße sagt man nicht!“ „Agathe kann mich mal!“, willst du gerade denken, aber gerade noch rechtzeitig merkst du, dass die das ja sofort mitkriegt – Gedankenübertragungspost hat ihre Tücken!

Immer erreichbar per Fon



Früher

Klingeling! Alle rannten aufgeregt zum Flur, wo der große schwarze Kasten stand, der dieses Geräusch von sich gab: Als die Telefone erfunden waren, war das der absolute Hit – geht ja auch besser als Rauchzeichen! Ur-Opi hob den Hörer ab und schrie hinein „WER IST DA? FRRRANZ? DAS IST JA UNGLAUBLICH, WIR HABEN JA SEIT 125 JAHREN NICHTS MEHR VONEINANDER GEHÖRT!“ Telefonieren war früher selten – und teuer. Deswegen legte Ur-Opi auch nach drei Sätzen auf, um Geld zu sparen und fragte sich: „Was Franz bloß wollte?“

Heute

Heute ist telefonieren und smsen einfach und billig. Da, schon wieder: „Düdel-Üh-Üpp-di-wüpp!“ „Hallo?“ „Ich bins nur! Ich wollte nur sagen“, beginnen die meisten Gespräche jetzt, „Ich bin gerade in der U-Bahn, und da wollte ich wissen, was du machst?“ „Also ich bin gerade in der S-Bahn, und ich wollte dir smsen, dass ich eben in der Tram war...“ „Wolltest du was bestimmtes smsen?“ „Nee, nur Bescheid sagen, dass ich gleich keine SMS schicke, weil im Regionalzug kein Empfang ist...“

Morgen

Tatatataa: Morgen werden intelligente Geräte uns diese Arbeit abnehmen, ständig zu smsen, wo wir gerade sind. Stattdessen geht alles automatisch: >SMS von Tram M4: „Biggi ist gerade in mir drin, auf Platz 56, ihr geht es gut, und sie ist pünktlich“<! Antwort kommt sofort: >„Janett sitzt gerade auf mir drauf, und ihr geht es auch gut! Mit freundlichen Grüßen, Klo 2!“<



Regnet es morgen?

Früher

Ururopi blätterte im alten Bauernkalender und verkündete: „Nach der Sieben-schläferregel ist morgen Regen zu erwarten. Die tiefliegende Schwalbe über dem Misthaufen spricht für durchwachsenes Wetter, und drei aufeinanderfolgende Muh-Ruhe von Kuh Resi zeigen Wetterwechsel an. Zusammengefasst: Welches Wetter wir morgen haben, ist noch unklar – aber es wird auf jeden Fall eines geben!“



Heute

„Geht der Ausflug zum See jetzt mal los?“ „Papa kuckt nur noch mal mit der wetter-app, ob der Sonnenschein hält!“ „Kiiindääär! Aktuell 25 Grad, Regenwahrscheinlichkeit 12 %, aber zur Sicherheit geh ich noch mal zu www.punkt-wetter.punkt.komm und wetter.punkt.info, Vergleich schadet nie!“ – Lange Pause – „Papa, es regnet!“ „Wer sagt das?“ „Der Blick aus dem Fenster.“ „Ach der. Viel zu unpräzise. Ich verlass mich auf meine Wetterapp!“

Morgen

In Zukunft darf natürlich jeder sein persönliches Lieblingswetter per App bestimmen. Manchmal gibt das Streit: „Bauer Nolte, ich möchte mich mit meiner Familie genau hier in die Sonne legen. Hören Sie sofort auf, sich mit der Regen-App Niederschlag zu wünschen!“ „Vergessen Sie es, hier ist sowieso mein WLAN-Bereich!“ „Aber meine Wetter-App ist stärker als Ihre!“



Klick - Bild im Kasten!

Früher

Starr stand Ururoma Giesebrecht stundenlang vor dem schwarzen Kasten gegenüber, bis der Herr im Zylinder endlich sein Werk fertig hatte: Unser erstes Foto! Und bald kannten Ururoma und Ururopa nur noch diesen Satz, wenn Gäste kamen: „Wir haben jetzt ein Foto!! Wollt ihr das sehen?“

Heute

Cheese, klick, grins, klick: Heute machen wir den ganzen Urlaub über Tausende von Fotos. Ist ja auch schön, wenn dadurch alles festgehalten



wird. Einziges Problem: Wenn man ungefähr alle 5 Sekunden ein Bild schießt, dauert es natürlich mindestens so lange wie der Urlaub, nachher all die Bilder auf dem Computerbildschirm anzusehen und irgendwo einzustellen.

Morgen

...ist auch dieses Problem gelöst. Mithilfe von Bildbearbeitungsprogrammen lassen wir uns dann unsere Köpfe in vorbereitete Profifotos von Traumurlaubszielen einscannen und automatisch ins Netz stellen. Das spart Zeit – und ermöglicht neue Reiseziele: Statt immer nur fürs Foto um die Welt zu reisen, kann man endlich sechs Wochen in der Gartenlaube runddümpeln – Angeberfotos gibt es ja trotzdem!



**Neu im Angebot:
Apps für Kids
ohne I-Pad**

Kein I-Pad, aber trotzdem Lust auf tolle Spiele, die man per Wischbewegung steuern kann? Hier kommen unsere Gratis-Bananenblau-Applikationen!

I-Dreck

Mit dieser App kann man ein cooles Bild wie von Zauberhand verschwinden lassen – durch eine dieser angesagten Wischbewegungen: Dazu braucht man nur ein unvirtuelles Fenster mit toller Aussicht und möglichst klebrige Finger (vorher Pudding essen). Ein Wisch – und die Aussicht ist weg!

I-Pell

Bei dieser App geht es darum, eine harte Oberfläche aufzupopeln, um dahinter ein sogenanntes „I-Weiß“ oder „I-Gelb“ herauszufinden. Spielspaß garantiert, denn manchmal ist das „I-Gelb“ überraschend flüssig und fließt dir voll entgegen! Ideal fürs Sonntagsfrühstück.

I-Kamm

Auch diese App wird per Wischbewegung gesteuert. Deine Hand greift dafür mit dem I-Kamm in deine Haare und verwandelt dich mit wenigen Wischern zu crazy Typen aller Art – mit Justin Bieber-Scheitel, Trottel-Zotteln oder schmierigem Zurückgekämmt-Look. Cooles Zusatz-Tool: Der i-Mirror im Bad, auf dessen Display alles abgebildet wird, was davorsteht – bloß spiegelverkehrt!

Zahlenbild

Es gibt ein Zahlenpaar mit jeweils zwei Bildern. Schau dir die Bilder genau an und entscheide dich, welches zum Thema "Digitales Lernen" passt. Hangel dich so von Kreuz zu Kreuz und verbinde sie miteinander.

1B x

1A x

2B x

3A x

14B x

14A x

2A x

13A x

13B x

8GB

20A x

12B x

12Ax

15A x

20B x

15B x

11B x

16A x

17A x

11A x

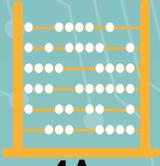
16B x

10A x

10B x



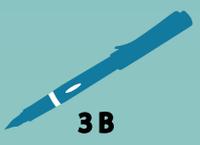
4B
x



4A
x



5A
x



3B
x



5B
x



19A
x



19B
x



6B
x



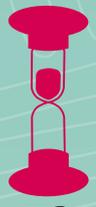
6A
x



7A
x



7B
x



17B
x



18A
x



18B
x



9A
x



9B
x



x
8B



8A
x

Voll interaktiv: Dein neues Tablet mit App „Shadow Theatre“

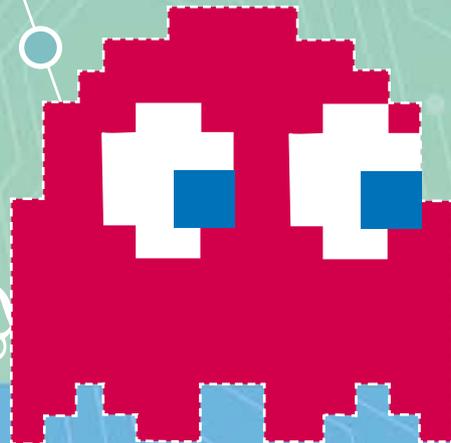
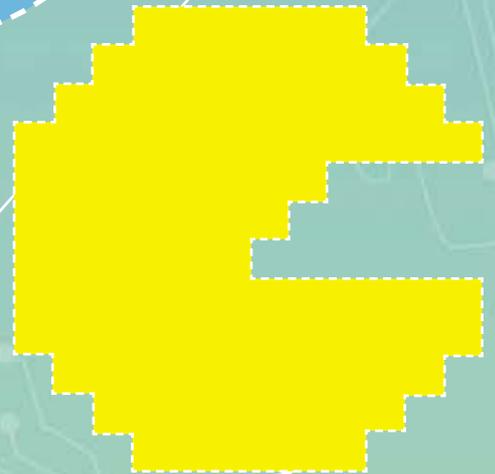
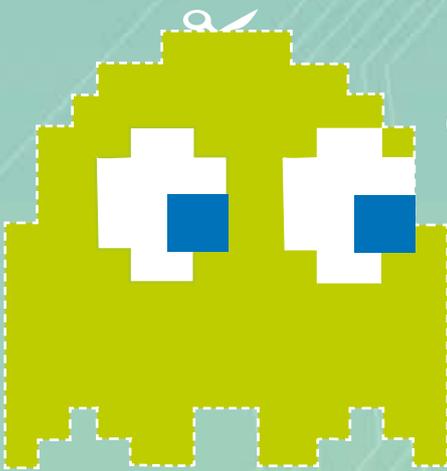
Das nervt:

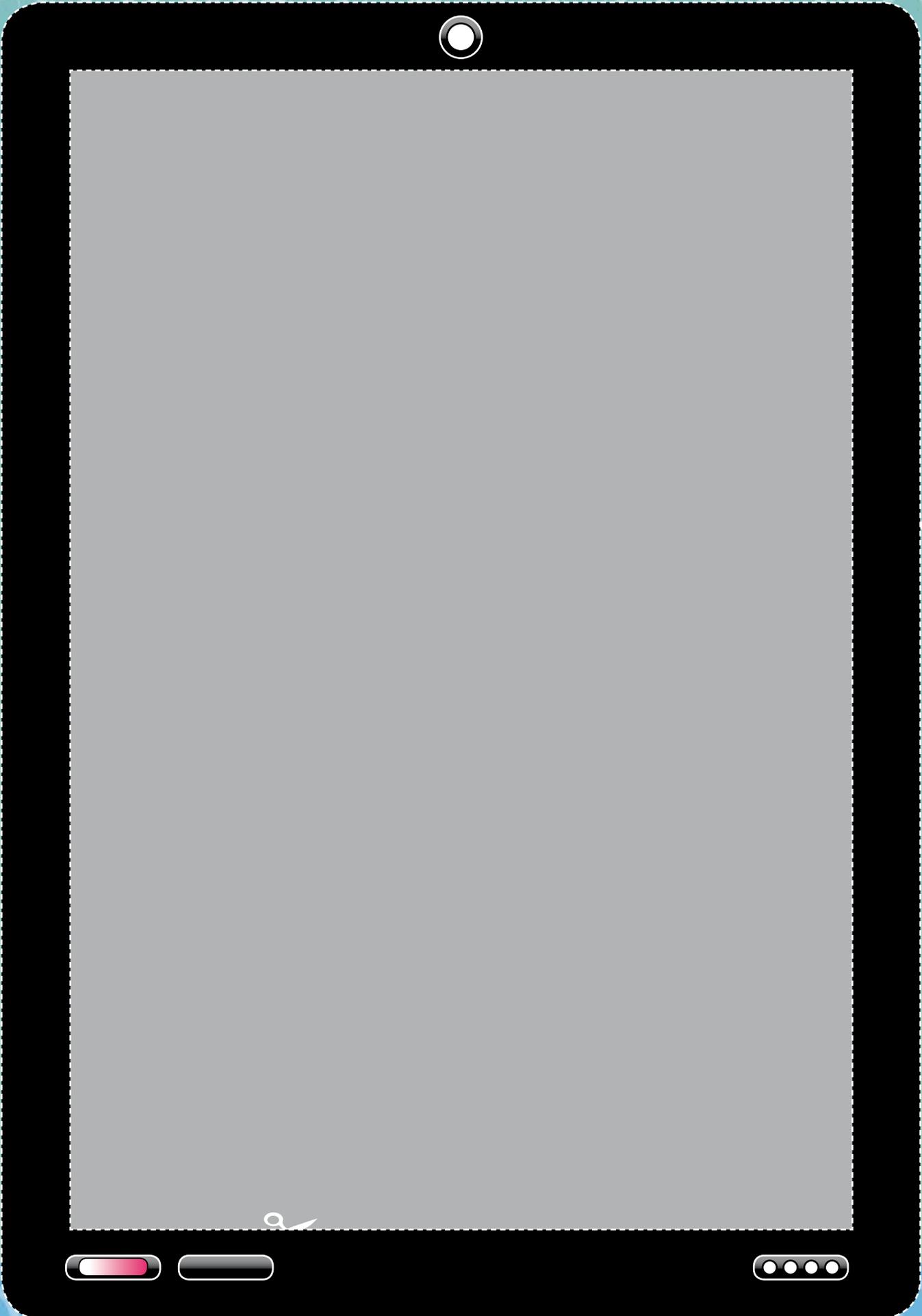
Eltern, die ständig auf ihren Tablets herumwischen, aber immer gleich „Finger weg“ rufen, wenn du mal zwei, drei Stunden spielen willst. Ab sofort hast du dein eigenes i-Dingsda: Das ultimative Bananenblau-Pad, absolut stromsparend betrieben!

Und so geht's:

Gehäuse ausschneiden, weißes Transparentpapier hinterkleben. Vor die Lampe stellen, Hand in Hundeform biegen und losspielen – aber erst nach Ausruf: „Jetzt zeig ich euch meine App „Shadow Theatre“.“ Und wenn das zu öde ist: Unsere Stabfiguren ausschneiden, auf einen Schaschlikstab kleben und mitspielen lassen

Michael Fink





Es war einmal:

