



Best Practice Beispiele für Flimmerpause

Aus den Schulhäusern

- ⇒ Höhepunkt der Woche war der Spielmorgen mit dem ganzen Schulhaus. Jede Stufe wählte 3-4 Spiele aus. Zu jedem Spiel ernannt man 2-3 ExpertInnen, welche abwechslungsweise das Spiel erklärten und die SpielerInnen betreuten. Die Kinder hatten die Gelegenheit, neue Spiele kennenzulernen.
- ⇒ Für alle SchülerInnen gab es eine Stempelkarte. Für alle flimmerfreien Freizeitaktivitäten (ausgenommen Essen, Schlafen etc.) gab es einen Stempel
- ⇒ SchülerInnen bieten Freizeitangebote an und schreiben diese im Schulhaus aus.
- ⇒ Halbtage mit der Göttiklasse: die Göttiklasse hat für die «kleineren» ein flimmerfreies Nachmittagsprogramm zusammengestellt (und für sie selber demnach natürlich auch!)
- ⇒ Kleine Klassenludothek mit Büchern, Rezepten, Rätseln, Spielen, etc. einrichten
- ⇒ Freizeitaktivitäten in der Gemeinde erkunden (vorher recherchieren), Freizeitbörse organisieren
- ⇒ Eigene Zeitung herstellen, Collagieren bestehender Printmedien (Thema Medien) Programm und Posten zu den 5 Sinnen aufstellen
- ⇒ Lesenacht, Hörspielnacht
- ⇒ Das Elternforum organisierte die Flimmerpause. Kinder und Erwachsene, die etwas (ein Atelier) anbieten wollten, konnten jeweils am Morgen ihr „Angebot“ an der Anschlagtafel im Schulhaus ausschreiben. Die interessierten Kinder schrieben sich dort für die Teilnahme ein. Dem Elternforum war wichtig, dass Kinder möglichst selber Ideen entwickeln, Spiele und anderes anbieten. In dieser Woche gab es keine Hausaufgaben
- ⇒ ein Mottolied komponieren und dichten für die Flimmerpause
- ⇒ Grosses Plakat beim Schulhaus: „WIR MACHEN FLIMMERPAUSE“
- ⇒ Flimmerpause evtl. vor Weihnachten: Sinnlichkeit, Guetzli backen, Geschichten hören, Geschenk basteln etc.



Aus der Jugendarbeit

- ⇒ Workshop mit einem DJ: er zeigt die Möglichkeiten der digitalen und analogen Musikproduktion auf und lässt die Jugendlichen an seinen persönlichen Erfahrungen teilhaben
- ⇒ Spiele, Spass und Spaghetti
Die Handys bleiben an diesem Abend in der Hosentasche, oder können freiwillig abgegeben werden. Es wird Uno, Tabu, Billard gespielt und gemeinsam Spaghetti gekocht. die Frage «welche Art der Nutzung von digitalen Medien tut mir gut»? wird über den Abend hinweg Thema sein.
ohne Voranmeldung, der Teller Spagehetti kostet Fr. 2.-
- ⇒ im Voraus wurden die beliebtesten Apps und Games gesammelt, welche die Schüler_innen nutzen. Am Mittwochnachmittag konnten die anwesenden Schüler_innen Schablonen ihrer Lieblings-Icons & -Emojis ausschneiden und diese dann auf eine grosse Plane spraysen. Die Teilnehmenden waren gut beschäftigt und hatten Spass am Spraysen, so dass sie die digitalen Medien, welche sie an diesem Nachmittag nicht nutzen durften, gar nicht vermissten.