

Flimmerpause

Ideensammlung

Die folgende Liste mit Ideen für Projekte und Unterricht in der Primarschule entstand aus eingereichten Beiträgen.

VORBEREITUNG AUF FLIPA

- Besuch der Ludothek und Sammeln von Spielideen
- Klassenrat als gemeinsames Planungs- und Vorbereitungsgefäss
- Mediennutzung und Freizeitaktivitäten analysieren, daraus einen Plan für die Flimmerpause-Woche machen
- Ideen und Aktivitäten sammeln, was in der Flimmerpause-Woche gemacht werden kann. Jedes Kind gestaltet daraus seine eigene Ideenliste.

PROJEKTWOCHE FLIMMERPAUSE GANZE SCHULE

Während der Flimmerpause-Woche fließt das Thema in den Unterricht und in gemeinsame Aktivitäten (in der Klasse oder übergreifend) ein.

- Thema Medienkonsum (Zappen & Gamen) stufengerecht behandeln
- „leere“ Halbtage zur freien Gestaltung
- Tag mit Göttiklasse: z.B. mit Wanderung und Grillieren
- Olympiade organisiert von den 6. Klassen mit Aktivitäten in stufen-gemischten Gruppen
- Probetrainings: Vorabendangebote der Vereine anstelle von Hausaufgaben
- Gemeinsamer Start mit Theater: 2 Lehrpersonen führen Szenen auf zu Freizeitgestaltung (vielfältige Ideen vs. TV, gamen, chatten)
- Gemeinsames Würfelspiel mit lustigen Aufgaben: Füsse höher als der Kopf, in einer anderen Sprache Grüezi sagen usw. S&S bekommen Würfel als Erinnerungssymbol
- Gute-Nacht-Geschichten: spezielle Gutenachtgeschichten werden am Vorabend erzählt: Kamishibai-Geschichte für die Kleineren, spannende Geschichte für die Grösseren



FLIMMERPAUSE ALS VERNETZUNG IM SOZIALRAUM

Bei dieser Form sind verschiedene Akteure aus Schule, Umfeld und Quartier oder Dorf beteiligt z.B. Elternmitwirkung, Bibliothek, Ludothek, Vereine, Jugendgruppen, Gemeinde-katechese der Pfarrei. Gemeinsam wird ein Programm mit verschiedenen Freizeitaktivitäten erarbeitet, damit die Kinder neue Möglichkeiten ausprobieren können. Über Schulen wird

die Programm-Broschüre verteilt und die Anmeldungen entgegengenommen.
Beispiele um andere Freizeitaktivitäten kennenzulernen:

- Spiele Outdoor
- Sirup- und Kaffeebar als Treffpunkt für Kinder und Erwachsene
- Kreativangebote wie Bilder weben, Flick-Werkstatt, T-Shirt-Workshop
- Sport und Bewegung
- Bücher-Parcours in Bibliothek
- Spiele aus der Ludothek
- Fischerkurs
- Schildkröten-Streichelzoo
- Schnupperangebote von Jugendorganisation mit Schnitzeljagd, Lagerfeuer



FLIMMERPAUSE-PASS

Zu Beginn der Flimmerpause bekommen alle Teilnehmenden einen Flimmerpause-Pass und tragen täglich darauf ein, was sie und ihre Familien anstelle von „flimmern“ erlebt und an welchen Aktivitäten sie teilgenommen haben. Als Ergänzung zum Pass kann das Akzent-Hosensackbüchlein "Langweilig? Kinder mit Ideen machen dir Vorschläge" abgegeben werden. Gegen Abgabe des ausgefüllten Passes wird Ende der Woche ein persönliches Flimmerpause-Diplom oder eine kleine Überraschung verteilt.

ATELIERHALBTAGE

Stufenübergreifende Atelierhalbtagen mit Kreativität, Spiel und Spass im Zentrum. S&S lernen „flimmerfreie“ Freizeitbeschäftigungen kennen. Beispiele:

- Socken-Nachmittag: aus einer alten Socke etwas gestalten
- Schattentheater
- Waldnachmittag: Knebel schnitzen, Muster legen aus Natur-Material
- Spiele kennenlernen die unbekannt sind

KLASSENAKTIVITÄTEN



- Flimmertagebuch: Tätigkeiten dokumentieren (basteln, zeichnen, schreiben)
- Ideen in Box sammeln
- Erlebnisse austauschen
- Spieleabend mit Eltern und Kindern
- Aktivitäten in der Umgebung: Bräteln im Wald; Waldspiele; Spuren suchen im Wald
- Verzichttagebuch: S&S führen Verzichttagebuch, tauschen sich aus und reflektieren
- Spielangebot: eine Klasse organisiert für andere Kinder Spiele
- Austausch in Klassenrunde: Kinder bringen Gegenstände mit zu ihren Freizeiterlebnissen und erzählen darüber.