

## Bildschirme und unsere Kinder

Unsere Kinder sind immer vernetzter! Sie werden ständig mit Reizen aus digitalen Medien überflutet, was dazu führt, dass sie immer mehr Zeit damit verbringen. Als Eltern ist es manchmal schwierig, einen guten Umgang damit zu finden. Dieser kurze Leitfaden stellt Ihnen einige Möglichkeiten vor, die Sie Zuhause umsetzen können.

## Wer sind wir?

**Declick** will neue Generationen sensibilisieren, einen gesunden Umgang in der Nutzung des Internets, sozialer Netzwerke und mit Videospiele zu entwickeln.

Wir arbeiten zusammen mit Eltern und Kindern, um die Nutzung der Bildschirme sowohl Zuhause als auch in der Schule besser zu regulieren.

## Umgang mit Bildschirmen Zuhause

### Tipps

Die drei Säulen der Begleitung soll Ihnen und Ihrem Kind helfen, Verantwortung zu übernehmen und die Nutzung von Medien zu überdenken.

- 1 Verantwortlichkeiten klären
- 2 Vergnügen garantieren
- 3 Soziale Interaktionen bevorzugen



Der Dialog mit Ihrem Kind bildet die Grundlage der drei Säulen der Begleitung



**declick**  
Rue des Prés-Fleuris 1  
3965 Chippis

contact@declick.ch  
declick.ch



# declick

# declick



## Bildschirme entdecken und damit aufwachsen

Die **3-6-9-12-Regel** wurde von dem Psychologen und Psychiater, **Serge Tisseron**, entwickelt und erleichtert es Eltern, Bildschirme in jedem Alter zu kontrollieren und gleichzeitig zu lernen, wie man sie nutzt und darauf verzichtet.



## PEGI-Standards

Die **europäischen Standards** sind auf allen Spielen, auch online zu finden. Dadurch werden Eltern informiert, mit welchen Inhalten Ihre Kinder in den jeweiligen Spielen konfrontiert werden.



### 0 bis 3 Jahre

Kinder entdecken mit Ihnen ihre Sinneswelten und Bezugspunkte. Spielen Sie, sprechen Sie, schalten Sie den Fernseher aus.

### 3 bis 5 Jahre

Kinder erkunden ihre sensorischen und motorischen Fähigkeiten. Beschränken Sie Bildschirme, nutzen Sie diese gemeinsam und sprechen darüber.

### 6 bis 9 Jahre

Kinder entdecken die sozialen Spielregeln. Verwenden Sie Bildschirme kreativ, erklären Sie ihnen das Internet.

### 9 bis 12 Jahre

Kinder erforschen die Komplexität der Welt. Bringen Sie ihnen bei, sich und ihr Onlineverhalten zu schützen.

### 12 Jahre und älter

Kinder nabeln sich zunehmend von der Familie ab. Bleiben Sie verfügbar, Sie werden noch gebraucht!



### PEGI 3

Geeignet für alle Altersgruppen. Sehr milde Formen von Gewalt z.B. in einem lustigen, humorvollen Kontext oder einer kindlichen Umgebung sind akzeptabel.



### PEGI 7

Sehr milde Formen (implizit, nicht-detailliert oder nicht-realistisch) der Gewalt sind akzeptabel. Szenen oder Geräusche können jüngeren Kindern Angst machen.



### PEGI 12

Gewalt gegen Fantasiewesen oder nichtrealistische Gewalt gegen menschenähnliche Charaktere sind akzeptabel. Sexuelle Anspielungen oder Posen, sowie milde Formen vulgärer Sprache können vorhanden sein.



### PEGI 16

Darstellung von Gewalt oder Sexualität, die sehr glaubwürdig und wirklichkeitsnah wirken sind akzeptabel. Vulgäre Sprache kann intensiver sein, ebenso können Hinweise auf Tabak- und Alkoholgenuss sowie den Gebrauch illegaler Substanzen vorhanden sein.



### PEGI 18

Ausschließlich für erwachsene Menschen. Beinhaltet die Darstellung von grober Gewalt, scheinbar unmotiviertem Töten oder Gewalt gegen wehrlose Charaktere. Verherrlichung von illegalem Drogenkonsum und expliziten sexuellen Handlungen.



### Schimpfwörter

Das Spiel bedient sich vulgärer Sprache (geschrieben oder gelesen).



### Drogen

Das Spiel bezieht sich auf illegale Drogen, Alkohol oder Tabak oder stellt deren Konsum dar.



### Angst

Das Spiel enthält Elemente, die besonders kleinen Kindern Angst machen können.



### Glücksspiel

Das Spiel animiert zum Spielen von Glücksspielen oder funktioniert nach deren Regeln.



### Sex

Das Spiel beinhaltet Szenen mit Nacktheit, sexuellem Verhalten oder Anspielungen sexueller Natur.



### Gewalt

Das Spiel enthält gewalttätige Szenen, auch in Cartoon-Form, variiert je nach PEGI-Altersgrenzen.



### Käufe im Spiel - In-App-Käufe

Das Spiel ermöglicht den Kauf von virtuellen Gütern mit echtem Geld.



### Diskriminierung

Das Spiel enthält Bilder, die zu Diskriminierung führen können.