

8-12 JAHRE

Medien-
kompetenz

Erwachsene bauen eine **vertrauensvolle Beziehung** zum Kind auf und sprechen mit ihm über seine Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien.

Altersempfehlungen sollten unbedingt eingehalten werden.

Klare Rahmenbedingungen lassen das Kind die Verantwortung für sein Handeln erkennen.



8-12 JAHRE

Medien-
kompetenz

Erwachsene bauen eine **vertrauensvolle Beziehung** zum Kind auf und sprechen mit ihm über seine Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien.

Altersempfehlungen sollten unbedingt eingehalten werden.

Klare Rahmenbedingungen lassen das Kind die Verantwortung für sein Handeln erkennen.



8-12 JAHRE

Medien-
kompetenz

Erwachsene bauen eine **vertrauensvolle Beziehung** zum Kind auf und sprechen mit ihm über seine Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien.

Altersempfehlungen sollten unbedingt eingehalten werden.

Klare Rahmenbedingungen lassen das Kind die Verantwortung für sein Handeln erkennen.



8-12 JAHRE

Medien-
kompetenz

Erwachsene bauen eine **vertrauensvolle Beziehung** zum Kind auf und sprechen mit ihm über seine Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien.

Altersempfehlungen sollten unbedingt eingehalten werden.

Klare Rahmenbedingungen lassen das Kind die Verantwortung für sein Handeln erkennen.



8-12 JAHRE

Medien-
kompetenz

Erwachsene bauen eine **vertrauensvolle Beziehung** zum Kind auf und sprechen mit ihm über seine Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien.

Altersempfehlungen sollten unbedingt eingehalten werden.

Klare Rahmenbedingungen lassen das Kind die Verantwortung für sein Handeln erkennen.



8-12 JAHRE

Medien-
kompetenz

Erwachsene bauen eine **vertrauensvolle Beziehung** zum Kind auf und sprechen mit ihm über seine Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien.

Altersempfehlungen sollten unbedingt eingehalten werden.

Klare Rahmenbedingungen lassen das Kind die Verantwortung für sein Handeln erkennen.



8-12 JAHRE

Medien-
kompetenz

Erwachsene bauen eine **vertrauensvolle Beziehung** zum Kind auf und sprechen mit ihm über seine Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien.

Altersempfehlungen sollten unbedingt eingehalten werden.

Klare Rahmenbedingungen lassen das Kind die Verantwortung für sein Handeln erkennen.



8-12 JAHRE

Medien-
kompetenz

Erwachsene bauen eine **vertrauensvolle Beziehung** zum Kind auf und sprechen mit ihm über seine Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien.

Altersempfehlungen sollten unbedingt eingehalten werden.

Klare Rahmenbedingungen lassen das Kind die Verantwortung für sein Handeln erkennen.



Timer programmieren um
Bildschirmzeit einzuhalten

**Rollenspiele und
Pantomimes**

«Offline-Aktivitäten» bevorzugen

Bücher ausleihen

Vereinsaktivitäten fördern

Hier finden Sie weitere Informationen
sowie «Tipps und Tricks» für den Alltag:
medienkompetenzwallis.ch



Timer programmieren um
Bildschirmzeit einzuhalten

**Rollenspiele und
Pantomimes**

«Offline-Aktivitäten» bevorzugen

Bücher ausleihen

Vereinsaktivitäten fördern

Hier finden Sie weitere Informationen
sowie «Tipps und Tricks» für den Alltag:
medienkompetenzwallis.ch



Timer programmieren um
Bildschirmzeit einzuhalten

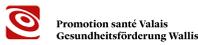
**Rollenspiele und
Pantomimes**

«Offline-Aktivitäten» bevorzugen

Bücher ausleihen

Vereinsaktivitäten fördern

Hier finden Sie weitere Informationen
sowie «Tipps und Tricks» für den Alltag:
medienkompetenzwallis.ch



Timer programmieren um
Bildschirmzeit einzuhalten

**Rollenspiele und
Pantomimes**

«Offline-Aktivitäten» bevorzugen

Bücher ausleihen

Vereinsaktivitäten fördern

Hier finden Sie weitere Informationen
sowie «Tipps und Tricks» für den Alltag:
medienkompetenzwallis.ch



Timer programmieren um
Bildschirmzeit einzuhalten

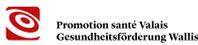
**Rollenspiele und
Pantomimes**

«Offline-Aktivitäten» bevorzugen

Bücher ausleihen

Vereinsaktivitäten fördern

Hier finden Sie weitere Informationen
sowie «Tipps und Tricks» für den Alltag:
medienkompetenzwallis.ch



Timer programmieren um
Bildschirmzeit einzuhalten

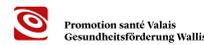
**Rollenspiele und
Pantomimes**

«Offline-Aktivitäten» bevorzugen

Bücher ausleihen

Vereinsaktivitäten fördern

Hier finden Sie weitere Informationen
sowie «Tipps und Tricks» für den Alltag:
medienkompetenzwallis.ch



Timer programmieren um
Bildschirmzeit einzuhalten

**Rollenspiele und
Pantomimes**

«Offline-Aktivitäten» bevorzugen

Bücher ausleihen

Vereinsaktivitäten fördern

Hier finden Sie weitere Informationen
sowie «Tipps und Tricks» für den Alltag:
medienkompetenzwallis.ch



Timer programmieren um
Bildschirmzeit einzuhalten

**Rollenspiele und
Pantomimes**

«Offline-Aktivitäten» bevorzugen

Bücher ausleihen

Vereinsaktivitäten fördern

Hier finden Sie weitere Informationen
sowie «Tipps und Tricks» für den Alltag:
medienkompetenzwallis.ch

