



## Die Altersstufen

*Ab welchem Alter ist ein Bewegtbild-Inhalt reizvoll, angemessen und geeignet? Für die Alters einschätzung werden Vorlieben, Interessen und kognitive Fähigkeiten der jeweiligen Altersgruppen berücksichtigt. Die Kinder im angegebenen Alter sollten dem Geschehen gut folgen können. Von einer Überforderung ist nicht auszugehen, kann aber im Einzelfall nicht ausgeschlossen werden.*

Je nach Alter haben Kinder unterschiedliche Voraussetzungen mit Bewegtbild-Inhalten umzugehen, sie zu verstehen und zu verarbeiten. Darüber hinaus hängen die Fähigkeiten, bewegte Bilder zu verarbeiten, von mehreren Faktoren ab: dem sozialen Umfeld, der Medienerfahrung, dem soziokulturellen Hintergrund und vielem mehr. Auch wenn die Übergänge fließend sind und viele Faktoren eine Rolle spielen, ist das Alter des Kindes und damit die kognitive, soziale und emotionale Reife ein wichtiger Anhaltspunkt für die Einschätzung der Angemessenheit von Bewegtbild-Inhalten.

## Was können Kinder in welchem Alter, was eignet sich?

Ab etwa 3 Jahren sind Kinder kognitiv in der Lage, Serien, Filme oder Videos auch zu verstehen. Daher beginnt die systematische Bewertung von Bewegtbild-Inhalten bei FLIMMO mit einem Alter ab 3 Jahren.

Um Eltern Orientierung bei der Auswahl zu geben, werden alle Filme, Serien oder YouTube-Kanäle etc., die FLIMMO bewertet, in eine von fünf Altersstufen eingeteilt. Welche Fähigkeiten Kinder in den spezifischen Entwicklungsphasen haben, was sie verstehen und mögen, ist hier zusammengefasst. Dieses Raster bildet die Grundlage für die FLIMMO-Altersangaben.

- ➔ Näheres zu den Altersstufen erfahren Sie im [Ratgeber-Bereich](#). Was können Kinder in welchem Alter, was kommt an?

## Grundlagen

## Medienverständnis

## Figuren und Themen

## Idealer Bewegtbild-Inhalt

### Ab 3 Jahren (Kindergartenalter)

- Fähigkeit, symbolisch zu denken, wird entwickelt
- Oberkategorien für Dinge und Handlungsabläufe können erfasst werden.
- Bewegte Bilder können von Realität unterschieden werden

- Ichbezogener Blickwinkel
- Kurze Einheiten können erfasst werden
- Einfache Gegensätze werden wahrgenommen
- Ähnlichkeiten zu Bezugspersonen/ Bekanntem wichtig
- Keine Unterscheidung zwischen Zeichentrick und Realfilm

- Figuren, die ihnen selbst ähnlich sind
- Kleine Entdecker\*innen
- Geborgenheit und Familie
- Alltagssituationen und -fragen
- Lernen (Zahlen, Buchstaben)
- Lieder und Reime

- 10 bis 20 Minuten
- Geradlinige Handlung
- Leicht verständlich
- Keine Zeitsprünge
- Gutes Ende
- Keine lauten Geräusche
- Keine schnellen Schnitte

### Ab 5 Jahren (Vorschulalter)

- Struktur von einfachen Erzählungen wird erfasst
- Interessen gehen über unmittelbares Umfeld hinaus
- Aufmerksamkeitsspanne wird länger
- Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion wird sicherer

- Nachvollziehen von unterschiedlichen Perspektiven und Standpunkte
- Leicht verständlicher Humor besonders wichtig

- Alltagsgeschichten
- Held\*innen mit besonderen Fähigkeiten
- Magische Welten
- Freundschaft
- Neues kennenlernen

- 30 bis 40 Minuten
- Klar strukturierte Handlung
- Happy End, keine Cliffhanger
- Altersangemessene Sprache

### Ab 7 Jahren (Anfang Grundschule)

- Selbstständigkeit nimmt zu
- Regeln spielen eine große Rolle
- Strukturelles Denken nimmt zu
- Lesefähigkeit entwickelt sich

- Übernahme unterschiedlicher Perspektiven
- Verständnis für subtileren Humor
- Realistische Inszenierung wird wichtiger, überzogene, unrealistische Darstellungen kommen weniger an.

- Alltagsgeschichten
- Starke Figuren
- Spannungsmomente, Grusel
- Gut versus Böse
- Abenteuer
- Wissen

- Spielfilmlänge ist möglich
- Klare Struktur
- Identifikationsfiguren
- Gute Mischung aus Spannung und Entspannung
- Zeitsprünge und Parallelhandlungen sind jetzt möglich
- Horizont erweitern durch Nachrichten und Magazine

## Grundlagen

## Medienverständnis

## Figuren und Themen

## Idealer Bewegtbild-Inhalt

### Ab 9 Jahren (Ende Grundschule)

- Empathie ist entwickelt
- Differenzierter Umgang mit unterschiedlichen Perspektiven möglich
- Emotionen und Gefühlsregungen können interpretiert werden
- Suche nach Orientierung und Anregungen

- Komplexe Handlung wird verstanden
- Verständnis für hinter Sinnigen Humor, z. B. Ironie & Parodie
- Nachvollziehen von parallelen Handlungssträngen und Zeitsprüngen
- Verständnis für Dramaturgie, z. B. zur Spannungssteigerung

- Inhalte, die den individuellen Interessen entsprechen
- Soziale Fragen: Verhalten in der Gruppe, Freundschaft
- Gesellschaftliche Prozesse, Technik, Sport, Umweltschutz

- Originelle, vielschichtige Figuren und Geschichten
- Anregungen für neue Perspektiven
- Vermitteln von einem positiven Welt- und Menschenbild

### Ab 11 Jahren (ältere Kinder/weiterführende Schule)

- Abstraktes und hypothetisches Denken möglich
- Hinterfragen von Klischees und Vorurteilen
- Hinterfragen von Regeln
- Suche nach Orientierung bezüglich Lebensformen und Normen
- Eigene Identität entwickeln

- Distanzierte und differenzierte Wahrnehmung
- Filmsprachliche Mittel (z. B. Musik, Kameraperspektiven) werden erkannt
- Trennung zwischen Realität und Fiktion in bestimmten Formaten noch schwer zu durchschauen, z. B. bei Scripted-Reality

- Auf sich gestellte Held\*innen
- Gruppenzugehörigkeit
- Erste Liebe
- Ernste Themen (Tod, Trauer, Krieg)
- Grenzüberschreitender Humor
- Umwelt und Nachhaltigkeit
- Auseinandersetzung mit Regeln und Normen
- Erwachsen, eigenständig werden

- Hochwertige Machart
- Positive Botschaft
- Input für die Auseinandersetzung mit der eigenen Identität
- Interessante Identifikationsfiguren
- Seriöse Information