

Cornelia Nitsch | Prof. Dr. Gerald Hüther

Kinder gezielt fördern

Das
bewährte
**Standard-
werk**

G|U



WIE VIEL ANREGUNG BRAUCHT EIN KIND?

Kleine Kinder sind große Forscher und begeisterte Fragensteller, neugierig auf alles: »Mal hören, wie das klingt, wenn ich die Küchentür ganz fest zubollere. Mal fühlen, wie das ist, einen nassen Lappen in der Hand zu halten. Mal sehen, was in der Kanne ist!« Begeistert untersuchen sie alles, was ihnen in die Finger kommt – wenn man sie nur experimentieren lässt.

Sie einfach nur lassen – reicht das? Viele Eltern fragen sich heute, ob ihre Kinder im Alltag wirklich die Impulse bekommen, die ihre Entwicklung ankurbeln. Oder braucht ein Kleinkind, ein Vorschulkind, bei seinem Tun und Treiben zusätzlich gezielte Anregung durch Geschwister oder Eltern? Viele Fachleute plädieren für Gelassenheit. Normalerweise bietet die Umwelt das, was ein Knirps benötigt. Aber nicht immer findet er diese Schätze von selbst. Oft braucht er Eltern, die sie ihm zeigen.

Dieses Buch will Eltern mehr Sicherheit vermitteln. Es zeigt ihnen, wann ihr Kind bei seinen Spielen und Experimenten Unterstützung und ein bisschen Anleitung brauchen kann, damit es eine Menge vom Leben begreift. Aber: Nur was Kinder aus eigenem Antrieb begreifen, was sie selbst erfahren, prägt sich ein. Kinder, die mit Reizen überflutet werden, die von zu ehrgeizigen Eltern angetrieben werden, schalten schnell ab und verlieren die Lust am Lernen. Deshalb sind alle Vorschläge und An-

regungen in diesem Buch als Aufruf an Sie gedacht, sich immer wieder ganz gezielt das herauszusuchen, was für Ihr Kind jetzt gerade besonders wichtig beziehungsweise interessant ist – und nicht als komplettes Programm, das alle zusammen von A bis Z durchüben sollen.

Dieses Buch lädt Sie als Mütter und Väter dazu ein, mit den Augen und Erfahrungen Ihres Kindes das Leben neu sehen zu lernen, es gemeinsam mit ihm Stück für Stück zu erobern und sich bewusst zu machen, wie abenteuerlich die ganz alltäglichen Erfahrungen für kleine Kinder sind: Eine Quarkspeise zu fabrizieren ist Spaß, Geschicklichkeitsübung – und obendrein eine Lektion in Küchenchemie. Eine Gute-Nacht-Geschichte anzuhören ist urgemütlich, außerdem aber auch ein Sprachtraining, das die Fantasie anregt. Ein Spaziergang durch den Wald kann ein Grundkurs in Naturkunde sein. Es ist aufregend, wie viel ein ganz normaler Alltag zu bieten hat, wenn Kinder und Erwachsene nur genau hinhören und hinschauen.

*Cornelia Nitsch
Professor Dr. Gerald Hüther*



WAS KINDER KLUG UND GLÜCKLICH MACHT 9

Den Weg ebnen: Kinder richtig fördern 10

Das rechte Maß – eine Gratwanderung 11

 Wie Sie einen guten Mittelweg finden 11

 Ein Plädoyer für das Spiel 14

FRAGEN UND ANTWORTEN 15

Wie das menschliche Gehirn arbeitet 16

Eltern sein: Auch das ist programmiert 17

 Lernen durch Erleben 17

Perfekt organisiert: das Wunderwerk Hirn 18

 Was im Gehirn passiert, wenn Kinder lernen 18

 Die Freude am Entdecken 19

 Wie »innere Bilder« im Gehirn entstehen 20

 Genetische Botschaft oder erworbene Fähigkeit? 21

Was Kinder zum Lernen brauchen 26

 Vertrauen – Fundament fürs Lernen . . 26

 Immer gelassen bleiben 27

 Bitte kein »Förderstress«! 29



DAS LEBEN MIT ALLEN SINNEN GENIEßEN 31

Wie Kinder die Welt erspüren 32

Augen, Ohren, Nase, Mund – alles auf Empfang 33

 Von Anfang an gilt: Ohren auf und hergehört 33

 Die Augen geben uns ein Bild von der Welt 33

 Eng verbunden: das Riechen und Schmecken 33

 Ein Prickeln auf der Haut: das Fühlen 34

 Überblick: Die Entwicklung der Sinne 35

Die sinnliche Entwicklung im Alltag fördern 36

 Spielerisch alle Sinne nutzen 36

 So schulen Sie die Wahrnehmung Ihres Kindes 37

FRAGEN UND ANTWORTEN 38

Spielend die Sinne schulen 40

Hören: Was gute Ohren mitbekommen 41

Sehen: Geübte Augen erkennen mehr 43

Riechen und Schmecken – ein sinnlicher Genuss 46

Fühlen – und sich an das Leben herantasten 48

AUF EINEN BLICK: SPIELE FÜR DIE SINNE . . 52



**DRANBLEIBEN: BEWEGUNG
HÄLT GESUND 57**

Wie Kinder in Bewegung bleiben . . 58
 Motorische Förderung – warum sie
 wichtig ist 59
 Erziehung zum Stillstand? 60
 Die Entwicklung der Motorik:
 vom Baby zum Sprinter. 60
 Überblick: Die motorische
 Entwicklung. 63
Die motorische Entwicklung
im Alltag fördern 64
 Selbstsicher durch Sport 64
 Spontanität möglich machen 64
 Wie Kinder mobil werden 64
FRAGEN UND ANTWORTEN 66

**Spielerisch in einen
bewegten Alltag 68**
 Für die Feinmotorik: Spiel-Ideen
 mit Hand und Fuß 69
 Sich recken, strecken –
 und entspannen 75
 Rundum bewegt: Fitness, Ausdauer,
 Koordination 76
AUF EINEN BLICK: SPORTLICHE SPIELE 80



**KREATIVITÄT: VOM SPINNEN
UND TRÄUMEN 85**

**Kreativität fördern, Ideen
entwickeln 86**
 Fantasie anregen – warum und wie
 das geht. 87
 Ein Ausflug in die fantastische
 Kinderwelt 87
 Kreativität erkennen 88
 Wie sich Kreativität entwickelt 89
 Überblick: Die Entwicklung der
 Kreativität. 91
Die Kreativität im Alltag fördern 92
 Malen: auf Fantasiereise gehen 92
 Einfach märchenhaft: Geschichten
 erfinden 92
 Bühne frei: Theater spielen 93
FRAGEN UND ANTWORTEN 94

Kreativ und fantasievoll spielen . . . 96
 Fantastische Geschichten und
 Rollenspiele 97
 Malen, basteln, werkeln: Eine
 Fantasiewelt entsteht 105
 Neue Welten errichten und
 eigene Spiele erfinden 110
AUF EINEN BLICK: KREATIV-SPIELE 112





Denken macht Spaß!

Bestes Denkfutter: Fragen und Forschen	118
Spiel und Knobelei – mit Köpfchen dabei	130

drücke, geht die Lampe an.« Oder: »Wenn ich gegen die angelehnte Tür drücke, öffnet sie sich.« Es entwickelt recht bald eine Vorstellung vom Erscheinungsbild der Dinge, die es umgeben, durchschaut aber komplexere Zusammenhänge wie Ursache und Wirkung des Handelns erst nach und nach.

In der Vorschulphase ist dann das Fragen ganz wesentlich. Wenn das Kind zwei Jahre alt ist, fragen noch die Großen: »Was ist im Becher?« – »Wo ist die Gummiente?« Begeis-



Stein auf Stein: Beim Turmbau lernen kleine Baumeister nebenher ganz spielerisch Gesetze der Logik kennen.

tert beantwortet ein Kind diese Fragen. Und fragt dann bald auch zurück: »Was ist ein Matrose?« »Was ist Schnee?« Später kommen die Fragewörter »wie« und »wann« dazu.

Ich und die anderen ...

Um den zweiten Geburtstag herum fängt ein Kind an, eigene Vorstellungen zu entwickeln – und wehe, einer wagt es, seine Pläne zu durchkreuzen! Dann gibt es ein Mordgeschrei: »Ich bestimme, was ich anziehe, und wenn's ein Sommerkleid im Winter ist!« Das »Ich«, gerade entdeckt, wird nun ganz groß geschrieben (siehe auch ab Seite 213).

Ebenso spannend: Dem kleinen Denker dämmert irgendwann, dass andere auch Gedanken im Kopf haben – ganz eigene, ihm unbekannte. Kein Wunder, dass er darüber mehr wissen möchte und immer öfter nachfragt: »Was magst du lieber, Möhren oder Kartoffeln?«

Das Wissen hinterfragen

Ist einiges an Basiswissen angesammelt, wollen Kinder mehr über die Hintergründe wissen und Details erkennen. Jetzt fragen sie mit Hingabe und gern: »Warum?« »Warum schwimmen Eisschollen auf dem Wasser, während ein kleiner Stein untergeht?« – »Warum geht die Sonne abends unter?« Nicht einfach für Erwachsene, auf die kindlichen Fragen immer die richtige Antwort zu wissen (siehe auch Seite 129). Oft muss jetzt auch das Internet oder ein Lexikon herhalten.

Die Warum-Fragen krönen die geistige Entwicklung im Vorschulalter, denn damit dokumentiert ein kleiner Frager, dass er sich Gedanken zu allem und jedem macht.

ÜBERBLICK: DIE ENTWICKLUNG DES DENKENS

Die Tabelle verdeutlicht die durchschnittliche Entwicklung der geistigen Fähigkeiten – aber jedes Kind hat sein eigenes Entwicklungstempo. Diese Daten können deshalb nur eine ungefähre Richtschnur sein.

Alter	Was Ihr Kind in diesem Alter schon kann oder jetzt bald lernt	
Im zweiten Lebensjahr	Erste Hälfte	Ihr Kind zeigt auf Dinge, wenn sie genannt werden. Es macht erste kleine Pläne.
	Zweite Hälfte	Das Kind übt sein Gedächtnis (es weiß jetzt zum Beispiel, wo in der Regel sein Ball liegt). Der kleine Forscher untersucht genau, was er in die Hände bekommt. Ihr Kind kennt jetzt Rituale, weiß in etwa, was wann geschieht. Es versteht und merkt sich erste einfache Spielregeln. Es imitiert andere immer treffender.
Im dritten Lebensjahr	Erste Hälfte	Es entdeckt auf Spaziergängen Neues: Enten, Hunde ... Ihr Kind beginnt zu experimentieren. Der kleine Denker beherrscht einfache Puzzlespiele immer besser und baut gezielt mit Klötzen. Ihr Kind entwickelt eine erste Vorstellung von Zeit (vorher – nachher). Es versteckt Dinge, packt Gegenstände ein und aus.
	Zweite Hälfte	Das Kind kann jetzt bestimmte Dinge zuordnen (»Was gehört wem ?«). Es durchschaut das Prinzip einfacher Verschlüsse. Es beginnt, Farben zu erkennen.
Im vierten Lebensjahr	Erste Hälfte	Langsam bekommt es eine Vorstellung, was wenig und viel bedeutet. Jetzt liebt Ihr Kind Sortierspiele (»Wohin kommen die Socken?«). Es kann Symbolen die entsprechenden Gegenstände zuordnen. Der kleine Architekt baut höhere, kompliziertere Bauwerke aus Klötzen. Ihr Kind erkennt erste Wege wieder.
	Zweite Hälfte	Es kann einen Kreis oder einen geraden Strich nachzeichnen.
Im fünften Lebensjahr	Jetzt beginnt ein Kind zu zählen. Es sammelt Wissen über Tiere, Pflanzen, Autos ... und ordnet es. Der kleine Denker macht komplexere Pläne, versucht, Probleme zu lösen. Ihr Kind beginnt, auch etwas komplexere Spielregeln zu verstehen. Immer besser kann es anwenden, was es gelernt hat. Ihr Kind entdeckt sein Erinnerungsvermögen. Es hat eine erste Vorstellung von morgen und übermorgen. Es kann mitteilen, was ihm durch den Kopf geht.	
Im sechsten Lebensjahr	Ihr Kind stellt jetzt immer häufiger »Warum«-Fragen. Es gewinnt allmählich eine Vorstellung von Geld. Es beginnt zu vergleichen und entwickelt Vorstellungen von Mengen. Das Kind lernt, Schleifen zu binden.	

Das Leben entdecken, die Umwelt erkunden

Kinder fragen ständig, wollen ihre unbezähmbare Neugier stillen und alles wissen: über die Dinge um sich herum, über Tiere, Pflanzen, Phänomene ...

WAS FLIEGT DENN DA?

■ ab 1 Jahr

Jedes Kinderspiel bedeutet Lernen, ist also mehr als »nur« Unterhaltung.

› Ein Lieblingsspiel aller Hochstuhlkönige: Brot, Obst – alles, was sie in die Hände bekommen, auf den Boden fallen lassen. Kein Unsinn, wie viele Erwachsene meinen, sondern ein Experiment: Mal sehen, ob das, was ich werfe, auf dem Boden landet. Fliegt tatsächlich alles in dieselbe Richtung? Wo landet das, was ich werfe? Wie lange braucht es, um anzukommen?

DER TEDDY IST KRANK

■ ab 2 Jahre

Material: Teddy (oder Puppe) und Arztkoffer zum Spielen

› Zuerst wird der Teddy gründlich untersucht und dabei kennengelernt: »Das ist der Bauch! Das sind die Ohren, das die Pfoten ...« Danach wird er verarztet: Der Bauch bekommt einen dicken Verband.

WAS LÖST SICH AUF?

■ ab 3 Jahre

Material: Zutaten aus der Küche, je nach Experiment

Etwas selbst zu tun – das hilft einem Kind, die Welt zu verstehen. Es ist spannend, selbst auszuprobieren, ob sich ein Stück Würfelzucker im Tee wirklich auflöst und wie sich der Geschmack durch den Zucker verändert.

Kinder finden die Antworten selbst, wenn sie munter drauflosexperimentieren dürfen. Die Küche ist ein ideales Forschungslabor. Weil Küchenexperimente manchmal gefährlich sein können, sollten Sie das Treiben allerdings im Auge behalten. Hier ein paar Ideen für einfache Experimente:

- › Was geschieht, wenn ich ein Gummibärchen in Wasser lege?
- › Was passiert, wenn ich Kakaopulver in Milch verrühre?
- › Was geschieht, wenn ich Puddingpulver in Milch einrühre?



EISSCHMELZE

■ ab 3 Jahre

Material: pro Mitspieler ein Eiswürfel

- Jeder bekommt einen Eiswürfel.
- Wer lässt seinen am schnellsten schmelzen? Da muss erst einmal überlegt werden: Welche Möglichkeiten gibt es, einen Eiswürfel zu schmelzen? Auf die Heizung legen, heißes Wasser über den Würfel laufen lassen, ihn in die Hände nehmen ...

Eine Variante:

- Was kann man noch mit einem Eiswürfel anfangen? Ihn auf die Erde werfen und zuschauen, wie er zersplittert. Den Würfel mit anderen Würfeln um die Wette über glatten Boden rutschen lassen. Welcher schlittert am schnellsten? Oder probieren, ob der Eiswürfel im Wasser schwimmt ...

SCHNEEFLÖCKCHEN, WEISSRÖCKCHEN

■ ab 3 Jahre

Ein Winterspiel für draußen

Material: Lupe

Sie können Ihrem Kind helfen, die Welt immer besser zu verstehen. Ein wichtiger Schritt dahin: den Blick zu schärfen und alles miteinander zu vergleichen.

- Eine Schneeflocke fangen, auf die Hand legen. Sie ganz genau begucken und zuschauen, wie sie schmilzt.
- Neue Schneeflocken fangen. Anschauen, am besten durch eine Lupe: Sieht jede Schneeflocke gleich aus oder nicht?
- In den Schnee pusten. Und was passiert, wenn man ihn zusammendrückt, einen Schneeball formt?

WIEDERHOLUNGEN

Ein kleines Kind hat phasenweise bestimmte Lieblingsbeschäftigungen: Es möchte beispielsweise ständig etwas ein- und auspacken oder Dinge durch die Gegend schleppen. In einer solchen Phase sind nur Spiele nach diesem bestimmten Schema »in« und werden unermüdlich wiederholt. Danach kommen Spiele nach einem neuen Muster dran.

WALD- UND WIESENFORSCHER

■ ab 3 Jahre

Ein Spiel für draußen im Wald

Material: Lupe, Taschenspiegel

Ausflüge in den Wald können dazu genutzt werden, die Natur zu erforschen. Da wird dann alles getestet: Wie fest sitzt die Blüte auf dem Stängel? Lassen sich Blätter zerreißen? Erwachsene sollten sich von der kindlichen Entdeckerfreude anstecken lassen, mit ihren Kindern möglichst viel Zeit im Wald verbringen und immer neue Spiele in der Natur anregen: Wie sieht die Erde unter einem Stein aus? Was verbirgt sich zwischen Baumwurzeln?

- Im Wald angekommen, schwirren zuerst alle auf der Suche nach einem Lebewesen aus. Nach einem Regenwurm. Einem Käfer. Nach Ameisen.
- Und nun die Tierchen beobachten: Wohin schleppt die Ameise die Tannennadel? Durch eine Lupe betrachten: Wie sieht ein Regenwurm aus? Und wie fühlt es sich an, wenn ein Käfer über die Hand krabbelt?

DIE FAXENMACHER

■ ab 5 Jahre

➤ Man kann recht viel Theater mit den fünf Fingern einer Hand machen – etwa zu diesem Gedicht:

*Schau mal, wie sie schufteten,
riech mal, wie sie duften,
fühl mal, wie sie wachsen,
hör mal, wie sie knacksen.
Sie machen lauter Faxen,
diese kleinen Maxen.*

ZUCKELZUG

■ ab 5 Jahre

➤ Alle stellen sich hintereinander auf und bilden einen Zug, der kreuz und quer durch die Wohnung »zuckelt«. Der Erste in der

Reihe beschreibt, was er vom Zug aus gerade sieht: »Hohe bewaldete Berge!« Danach erzählt der Nächste, was gleich darauf zu sehen ist. Nacheinander beschreibt jeder, wohin die Fahrt nun geht.

THEATER SPIELEN

■ ab 5 Jahre

Ein Programm für drei oder mehr Spieler
Material: Verkleidungskiste mit Tüchern, Hüten, Schals, Schminke; oder Handpuppen

➤ Planen Sie zusammen mit mehreren Kindern einen Theaternachmittag: Denken Sie sich gemeinsam ein Stück aus, spielen Sie zum Beispiel ein Märchen oder eine andere bekannte Geschichte nach. Die Rollen verteilen, die Darsteller kostümieren, schmin-



ken – und dann einfach drauflosimprovisieren. Das geht mit oder ohne Publikum. Beim Theaterspielen können Kinder nicht nur ihrer Kreativität freien Lauf lassen (siehe Seite 93), sondern sie lernen außerdem dabei, ihre Sprache, die Mimik und Gestik differenziert einzusetzen.

ENDLOS-GESCHICHTE

■ ab 5 Jahre

› Eine Geschichte zum Immer-wieder-Erzählen, die sich stets wiederholt.

Es war einmal ein Mann.

Der Mann hieß Popann.

Popann hatte sieben Söhne.

Die sieben Söhne sprachen:

»Erzähl uns eine Geschichte!«

Und Popann begann:

»Es war einmal ein Mann ...«

BELAUSCHTE GESPRÄCHE

■ ab 5 Jahre

Material: Kassettenrekorder mit Mikrophon

› Den Rekorder mit eingelegter Kassette bereitstellen: Dann sprechen nacheinander alle denselben Vers oder Satz. Nun das Gleiche noch einmal – aber nun alle mit verstellter Stimme. Nehmen Sie alles auf.

› Dann wird die Kassette abgespielt. Wer erkennt die Stimmen – die natürlichen und die verstellten? Wer spricht besonders deutlich oder undeutlich?

Eine Variante:

› Einfach mal ein ganz normales Familiengespräch aufnehmen, hinterher abspielen und dabei ganz bewusst auf die Sprache ach-

TIPP SELBST BESTIMMEN LASSEN

Ein Kind »weiß« oft ganz von selbst, welche Anregungen zu welchem Zeitpunkt für sein Fortkommen wichtig sind: Es interessiert sich dann besonders für die entsprechenden Spielzeuge, Spiele und Gegenstände. Lassen Sie also Ihr Kind ruhig von Anfang an selbst immer auch bestimmen, was und wie es spielen mag. Der richtige Weg: Die Großen bieten Anregungen, das Kind bestimmt selbst, was es aufgreift und was nicht.

ten: Fällt einer dem anderen oft ins Wort? Wie ist der Umgangston zwischen den Familienmitgliedern?

MEIN BILDERBUCH

■ ab 5 Jahre

Material: Heft, bunte Stifte

› Sie malen zusammen mit Ihrem Kind viele Bilder in ein Heft. Sonne, Haus, Baum, Vogel ...

› Später holen Sie das Heft hervor. Ihr Kind sucht aus, zu welchem Bild Sie eine Geschichte erfinden sollen. Nach einer Weile werden die Rollen getauscht.

MIT DEM SPIEGEL SPRECHEN

■ ab 5 Jahre

Material: ein kleiner Spiegel

› Das kann man auch ganz allein spielen: Vor einem Spiegel stehen, laut und überdeutlich den eigenen Namen sagen und dabei ganz bewusst den Mund beobachten.

AUF EINEN BLICK: SPRACH-SPIELE							
SPIELE	Seite	Alter ab	Sprachliche Fähigkeiten	Sinnliche Wahrnehmung	Motorische Fähigkeiten	Kreativität	
Geschichtenerfinder	169	2	•••	•		•	
Rapunzel	177	2	•••	•		••	
Sonne, Mond und Sterne	170	2	•••	••		•••	
Was gehört wohin?	169	2	•••	•		•	
Die Geisterfamilie	171	3	•••			•••	
Die Zeitungsfrützen	171	3	•••	•	•		
Im Kaufhaus	170	3	•••	•		•••	
Sammelbilder	171	3	•••	•	•	••	
Ball der Tiere	179	4	•••	•	••	•••	
Der alte Zauberer	177	4	•••			•••	
Der Knatsch	173	4	•••	•••	•	•••	
Der Mann aus Tumberland	177	4	•••			•••	
Die Flugreise	173	4	•••	•	•	•	
Die Kastanie	172	4	•••	•	•		
Dornröschen	178	4	•••	•	••	••	
Federn im Wind	181	4	•••	••	••	•	
Hänsel und Gretel	178	4	•••	•	••	•••	
In unserem Garten	172	4	•••	•	•	•••	
Lügengeschichten	172	4	•••	•		•••	
Tassenspiel	173	4	•••	•	••	•••	
Belauschte Gespräche	175	5	•••		•	•••	
Bilderbriefe	176	5	•••		•	•••	
Die Faxenmacher	174	5	•••	••	•	•••	
Endlos-Geschichte	175	5	•••	•		••	
Fee auf Rutschpartie	179	5	•••	•	••	•••	
Hexe Minka	176	5	•••			•••	
Lauter Rätsel	181	5	•••				
Märchenbilder	179	5	•••	•	••	•••	
Mein Bilderbuch	175	5	•••	•	••	•••	
Mit dem Spiegel sprechen	175	5	•••	••	•	••	
Theater spielen	174	5	•••			••	
Trarira	182	5	•••	••	••	•	
Und wie geht's weiter?	182	5	•••			•	
Verrückte Namen	182	5	•••			•••	
Was fehlt?	183	5	•••			•	
Zehn zottelige Zebras	183	5	•••			••	
Zu Besuch bei den Büchern	176	5	•••	•		••	
Zuckelzug	174	5	•••	•	••	•••	
Zungenbrecher	181	5	•••		••		

Fördert die Fähigkeiten in diesem Bereich: ••• hervorragend •• gut • ein wenig (neben anderen Fähigkeiten)

Denken	Konzentration	Musikalische Fähigkeiten	Selbsterkenntnis	Soziales Verhalten	SPIELE
	••				Geschichtenerfinder
	•	•	••		Rapunzel
	•			••	Sonne, Mond und Sterne
••	•			•	Was gehört wohin?
	•			••	Die Geisterfamilie
•	•			•••	Die Zeitungsfrützen
••	•		•	••	Im Kaufhaus
	•			••	Sammelbilder
	••	••	••		Ball der Tiere
	••			••	Der alte Zauberer
		••	•	•	Der Knatsch
	••			••	Der Mann aus Tumberland
	•••			••	Die Flugreise
	••	••		•	Die Kastanie
	••	•••		•••	Dornröschen
		••	••		Federn im Wind
	•	••		••	Hänsel und Gretel
•	••	••		•	In unserem Garten
••	•	••		••	Lügendgeschichten
••	•			••	Tassenspiel
••	•				Belauschte Gespräche
	••			•••	Bilderbriefe
	•	••	•		Die Faxenmacher
•	•	•			Endlos-Geschichte
	••				Fee auf Rutschpartie
	••	•		••	Hexe Minka
•••	•			•	Lauter Rätsel
	••			••	Märchenbilder
	•			••	Mein Bilderbuch
	•		•••		Mit dem Spiegel sprechen
	•			•	Theater spielen
••	••	••	•	•	Trarira
••	••	•			Und wie geht's weiter?
	•	••			Verrückte Namen
•••	••	•		••	Was fehlt?
•	••		•	•	Zehn zottelige Zebras
••	••			•••	Zu Besuch bei den Büchern
	•				Zuckelzug
	••	•	••		Zungenbrecher

Was Kinder klug und glücklich macht

Mit diesem bewährten, umfassenden Standardwerk machen Sie Ihr Kind fit für die Anforderungen der Zukunft.

- **Entwicklung verstehen:** Erfahren Sie, wie sich Kinder von 1–7 in den entscheidenden Bereichen entwickeln: Sinne, Motorik, Kreativität, Intelligenz, Sprache, Musikalität, Persönlichkeit und Sozialverhalten.
- **Lernen mit Spaß:** Wählen Sie aus über 350 Spielen einfach die aus, die Ihnen und Ihrem Kind gerade Freude machen – und fördern Sie so ganz nebenbei die unterschiedlichsten Begabungen.
- **Individuell fördern:** Oder suchen Sie sich in den Übersichten schnell und einfach einzelne Anregungen aus, um Ihr Kind in bestimmten Bereichen ganz gezielt zu unterstützen.

Aktualisierte Neuauflage



WG 484 Familie
ISBN 978-3-8338-3971-9



9 783833 839719



PEFC
PEFC/04-32-0928

€ 22,99 [D]
€ 23,70 [A]

www.gu.de

G|U