

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 SINNLICHEN 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



DRAINBLEIBEN: 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
Spontinität 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-

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.



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

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. 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.
	Zweite 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. Das Kind kann jetzt bestimmte Dinge zuordnen (»Was gehört wem ?«). Es durchschaut das Prinzip einfacher Verschlüsse. Es beginnt, Farben zu erkennen.
Im dritten 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 vierten Lebensjahr	Erste Hälfte	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.
	Zweite Hälfte	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.
Im fünften Lebensjahr		
Im sechsten Lebensjahr		

Das Leben entdecken, die Umwelt erkunden

Kinder fragen ständig, wollen ihre unbegreifbare 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?

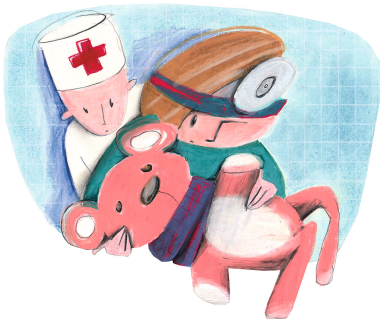
■ ab 3 Jahre

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 drauflos experimentieren 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 ...

SCHNEEFLOCKCHEN, 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 Tieren 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 schuften,
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 Mikrofon

› Den Rekorder mit eingelegerter Kassette bereistellen: 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	Denken	Konzentration	Musikalische Fähigkeiten	Selbst-erkenntnis	Soziales Verhalten	SPIELE	
Geschichtenerfinder	169	2	***	*		*		**				Geschichtenerfinder	
Rapunzel	177	2	***	*		**		*	*	**		Rapunzel	
Sonne, Mond und Sterne	170	2	***	**		***		*			**	Sonne, Mond und Sterne	
Was gehört wohin?	169	2	***	*		*	**	*		*		Was gehört wohin?	
Die Geisterfamilie	171	3	***			***		*			**	Die Geisterfamilie	
Die Zeitungsfritzzen	171	3	***	*	*		*	*			***	Die Zeitungsfritzzen	
Im Kaufhaus	170	3	***			***		*	*		**	Im Kaufhaus	
Sammelbilder	171	3	***	*	*	**		*			**	Sammelbilder	
Ball der Tiere	179	4	***	*	**	***		**	**	**		Ball der Tiere	
Der alte Zauberer	177	4	***			***		**			**	Der alte Zauberer	
Der Knatsch	173	4	***	***	*	***			**	*	*	Der Knatsch	
Der Mann aus Tumberland	177	4	***			***		**			**	Der Mann aus Tumberland	
Die Flugreise	173	4	***	*	*	*		***			**	Die Flugreise	
Die Kastanie	172	4	***	*	*			**	**		*	Die Kastanie	
Dornröschen	178	4	***	*	**	**		**	***		**	Dornröschen	
Federn im Wind	181	4	***	**	**	*			**	**		Federn im Wind	
Hänsel und Gretel	178	4	***	*	**	***		*	**		**	Hänsel und Gretel	
In unserem Garten	172	4	***	*	*	***	*	**	**		*	In unserem Garten	
Lügendgeschichten	172	4	***			***	**	*	**		**	Lügendgeschichten	
Tassenspiel	173	4	***	*	**	***	**	*			**	Tassenspiel	
Belauschte Gespräche	175	5	***		*	***	**	*				Belauschte Gespräche	
Bilderbriefe	176	5	***			***		**			***	Bilderbriefe	
Die Faxenmacher	174	5	***	**	*	***		*	*	*		Die Faxenmacher	
Endlos-Geschichte	175	5	***	*		**	*	*	*			Endlos-Geschichte	
Fee auf Rutschpartie	179	5	***	*	**	***		**				Fee auf Rutschpartie	
Hexe Minka	176	5	***			***		**	*		**	Hexe Minka	
Lauter Rätsel	181	5	***				***	*			*	Lauter Rätsel	
Märchenbilder	179	5	***	*	**	***		**			**	Märchenbilder	
Mein Bilderbuch	175	5	***	*	**	***		*			**	Mein Bilderbuch	
Mit dem Spiegel sprechen	175	5	***	**	*	**		*		***		Mit dem Spiegel sprechen	
Theater spielen	174	5	***			**		*			*	Theater spielen	
Trarira	182	5	***	**	**	*		**	**	*	*	Trarira	
Und wie geht's weiter?	182	5	***			*	**	**	*			Und wie geht's weiter?	
Verrückte Namen	182	5	***			***		*	**			Verrückte Namen	
Was fehlt?	183	5	***			*	***	**	*		**	Was fehlt?	
Zehn zottelige Zebras	183	5	***			**	*	**		*	*	Zehn zottelige Zebras	
Zu Besuch bei den Büchern	176	5	***	*		**	**	**			***	Zu Besuch bei den Büchern	
Zuckelzug	174	5	***	*	**	***		*				Zuckelzug	
Zungenbrecher	181	5	***		**			**	*	**		Zungenbrecher	

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

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/014-33 0928

€ 22,99 [D]

€ 23,70 [A]

www.gu.de

G|U