

## Schulfähigkeit heute

Liebe Eltern,

wenn Kinder in die Grundschule kommen, so lassen sich oft große Unterschiede in Bezug auf das Lernen und den Lernerfolg feststellen.

Etwa im Fach Deutsch. Hier gibt es Kinder, denen gelingt es bereits nach einem halben Jahr sehr gut, das unserer Schriftsprache zugrunde liegende alphabetische Prinzip umzusetzen und sie entwickeln sich problemlos zu kompetenten Lesern und Schreibern. Andere wieder plagen sich am Ende des zweiten Schuljahres noch damit herum, Wörter zu erlesen und sie haben größte Probleme beim Rechtschreiben. In Extremfällen kommt es sogar dazu, dass diese Kinder im Laufe ihrer Schulzeit eine sogenannte Lese-Rechtschreibschwäche entwickeln.

Ähnliche Unterschiede lassen sich auch im Fach Mathematik feststellen. Manche Kinder rechnen am Ende des ersten Schuljahres sicher Plus- und Minusaufgaben bis 20, andere haben dabei immer noch große Schwierigkeiten und auch hier gibt es eine extreme Form, die Rechenschwäche.

Wie lassen sich solche Unterschiede erklären? Sind die erst genannten fleißig und die anderen einfach nur faul oder gibt es Faktoren, welche die Entwicklung bereits vor Eintritt in die Schule in die eine oder andere Richtung lenken? Natürlich liegt es nahe, in solch einem Kontext an den Intelligenzquotienten eines Kindes zu denken. Kinder mit einem hohen IQ, so könnte jemand sagen, haben keine Probleme beim Lernen und die Kinder, denen dies schwerer fällt, eben einen geringeren.

Heute wissen wir jedoch, dass solch ein Zusammenhang in dieser Einfachheit nicht existiert. Der IQ eines Kindes hat nachgewiesenermaßen nicht diesen ausschließlichen Einfluss auf die schulische Entwicklung und ein hoher IQ ist keineswegs ein Garant für einen unproblematischen Schriftsprachenerwerb. So gibt es Kinder mit ausgeprägten Lese-Rechtschreibschwäche und nichtsdestoweniger sehr hoher Intelligenz.

Dennoch ist es so, dass nicht alle Kinder beim Eintritt in die Schule die gleichen Erfolgsaussichten besitzen. Woran, wenn nicht am IQ, lassen sich diese Unterschiede dann festmachen?

Heute wissen wir durch Forschungsarbeiten sehr genau, dass wichtige Weichenstellungen, wie eine Schulkarriere verlaufen wird, bereits vor Schuleintritt gestellt werden.

Kinder brauchen, um in der Schule erfolgreich zu sein, gewisse Vorläuferfertigkeiten in verschiedenen Bereichen. Dieses notwendige Vorwissen ist recht gut bekannt. Dabei handelt es sich um nichts Spektakuläres, sondern vielmehr um Inhalte, die viele Eltern vermitteln, ohne dies eigentlich zu wissen.

Eltern, um nur ein Beispiel zu nennen, die mit ihren Kindern etwa „Mensch ärgere dich nicht“ spielen, vermitteln den Kindern eine Fülle von Regeln und Wissen, welche von großer Bedeutung sind.

Kinder lernen dabei Zahlbilder auf dem Würfel auf einen Blick zu erkennen, sie lernen Bilder abzuzählen, sie lernen kleine Enttäuschungen auszuhalten, zu warten und vieles mehr.

Unser kleiner Ratgeber stellt eine Sammlung dar, wie Sie ihr Kind im Hinblick auf die Schule effektiv fördern, ohne jedoch langweilige theoretische Begründungen mitzuliefern.

Wenn wir Ihnen also nun einige Spielvorschläge, Tipps und Informationen geben, so hat dies nichts mit übertriebenem pädagogischen Ehrgeiz zu tun.

Vielmehr geht es uns darum, Ihrem Kind Grundlagen und notwendige Voraussetzungen für einen erfolgreichen Schulbesuch zu vermitteln. Freude und Spaß sollen dabei immer im Vordergrund stehen.

Um **eines** bitten wir allerdings: **um etwas tägliche Zeit; denn Sie als Eltern haben die wichtigste Schlüsselstellung** für einen erfolgreichen Schulanfang!

Liebe Eltern,

im Sommer im nächsten Jahr kommt Ihr Kind in die Schule. Sicherlich machen Sie sich Gedanken, was auf Ihr Kind zukommt. Wenn Sie Lust haben, mit Ihrem Kind spielerisch ein paar Ideen umzusetzen, um es auf die Schule vorzubereiten, sind im Folgenden ein paar Vorschläge aufgelistet.

Setzen Sie sich und Ihr Kind nicht unter Druck! Sie müssen nicht alle Vorschläge „durcharbeiten“. Es ist wichtig, dass Sie und Ihr Kind Spaß an den Spielen haben und nichts mit Zwang geschieht. Ermutigen Sie Ihr Kind und loben Sie es, wenn etwas besonders gut gelingt. Viel Freude Ihnen und Ihrem Kind!

### → Körper / Motorik / Koordination

- ❖ kneten, malen, kleben, Blatt falten, reißen, schneiden
- ❖ Körperteile benennen (z.B. beim Anziehen und Baden)
- ❖ Wäscheklammern am Rand eines Pappkartons befestigen
- ❖ Kuchen mit Rosinen, Silberperlen u.ä. verzieren
- ❖ Origami spielen: Papier zu Figuren und zu Flugzeugen falten
- ❖ Samen aussäen, Setzlinge pflanzen
- ❖ Erbsen aushülsen
- ❖ Nägel in ein Brett schlagen
- ❖ Mit dem Finger Bilder auf den Rücken malen z.B. Blume, Zahl, Herz, Kreuz,...  
(taktile Körperwahrnehmung)
- ❖ Gegenstände ertasten, unterscheiden
- ❖ Turnen; z.B. Hampelmann, auf einem Bein stehen, rückwärts gehen, auf einer kleinen Mauer balancieren, auf Linien gehen, klettern, hüpfen,....
- ❖ Knoten machen, Schleifen binden, Fingerspiele, Kreisel drehen,
- ❖ über ein am Boden liegendes Seil springen, dazu vielleicht einen Vers sprechen z.B. „eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sie-ben, in der Schu-le wird geschrie-ben,“ oder „Re-gen-bo-gen“..., über den Graben springen: zwei Seile mit Abstand zueinander auf den Boden legen und drüber springen
- ❖ „Aschenputtel“: in eine kleine Schüssel mit Reis ein paar getrocknete Kidney-Bohnen / getrocknete Erbsen geben, das Kind heraussuchen lassen, evtl. auch mit Pinzette
- ❖ Hüpfkästchen mit Kreide aufmalen und hüpfen
- ❖ Mikado-Spiel
- ❖ Ball spielen, Ball prellen (z.B. Zehnerle,...) – beobachten: mit welcher Hand wirft das Kind?

## **Sprache:**

- ❖ Liedtext behalten
- ❖ Reime sprechen, Gedichte lernen
- ❖ Bilder beschreiben (Was kann man auf dem Bild sehen? Welche Personen? Was machen sie? Welche Farben siehst du?...)
- ❖ Fragen der Kinder beantworten
- ❖ Menschen, Tiere, Gegenstände benennen und beschreiben
- ❖ Erlebnisse erzählen lassen
- ❖ Bilderbücher vorlesen, gemeinsam anschauen und auch das Kind erzählen lassen, vom Kind wiederholen lassen
- ❖ Rollenspiele (z.B. Kaufladen, verkleiden, Kasperletheater,...)
- ❖ Mit dem Kind spielen

## **→ Wahrnehmung:**

- ❖ Puzzle spielen
- ❖ singen, klatschen, reimen
- ❖ Perlen auffädeln (Visuomotorische Koordination)
- ❖ Ordnen von Tieren, Fahrzeugen, Spielzeug, Besteck, Kleidungsstücken, Obst,... nach Farben, Formen, Größen (z.B. beim Aufräumen: sammle alle roten Autos,...)
- ❖ „ich sehe was, was du nicht siehst“ – Spiel, z.B. beim Autofahren oder beim Spaziergang (Figur-Grund-Wahrnehmung) (z.B. ich sehe einen großen gelben Kran, ich sehe eine rot blühende Blume, ich sehe ein Haus mit einem runden Fenster... )
- ❖ Wo ist das Tier / der Gegenstand? Oben, unten, rechts, links, vor, hinter, in, auf, neben, ... ) (Wahrnehmung der Raumlage)
- ❖ Bauklötze / Legosteine bauen; Dinge im Raum nach Anweisung verstecken (Wahrnehmung räumlicher Beziehungen)
- ❖ Alltagsgeräusche erkennen. Gegenstände, Personen, Tiere zuordnen können (auditive Differenzierung)
- ❖ Die Richtung erkennen aus der ein Geräusch kommt: z.B. das Kind schließt die Augen, die Eltern klatschen, flüstern, stampfen,... aus einer Richtung, und das Kind zeigt mit geschlossenen Augen in diese Richtung (Hörschulung, Richtungshören)
- ❖ Gehörte Geräusche in der richtigen Reihenfolge erkennen und wiedergeben, z.B. Papier schneiden, rascheln, falten, reißen,... (Auditive Lokalisation der Zeit)
- ❖ „Ich packe meinen Koffer“-Spiel, erfundene Wörter -„Zauberwörter“ nachsprechen (auditiv-sprachliche Fähigkeit / auditive Merkfähigkeit)

- ❖ Hör-Rätsel mit geschlossenen Augen (Wie viele Vögel zwischern gerade? Welche Fahrzeuge hörst du?)

→ **Soziale Kompetenz:**

- ❖ Viele Spielmöglichkeiten mit anderen Kindern schaffen. Wenig Fernsehen und wenig Computerspiele. (Kinder nicht alleine Fernsehen lassen!)
- ❖ Brettspiele spielen (z.B. „Mensch ärgere dich nicht“), bei denen Kinder lernen, dass sie auch verlieren können (Konfliktfähigkeit / Kritikfähigkeit), gleichzeitig lernen die Kinder, Regeln einzuhalten und trainieren nebenher geistige Fähigkeiten (je nach Spiel sprachliche, mathematische, ...)
- ❖ Wahrnehmen, was Ihr Kind schon kann und es bestärken, loben! „Toll, dass du dir schon die Schuhe alleine anziehen kannst!“

→ **Kognitive Fähigkeiten**

- ❖ Memory,... (Kurzzeitgedächtnis)
- ❖ Kinderlieder, Bewegungslieder,... (Langzeitgedächtnis)
- ❖ Abzählverse
- ❖ Puzzles legen (problemlösendes Denken)
- ❖ Name, Alter, Straße, Telefonnummer, Geschwister benennen, Wege beschreiben lassen

## **Der Orientierungsplan für Bildung und Erziehung**

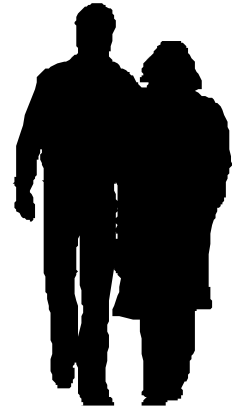
### **für die baden-württembergischen Kindergärten,**

beschreibt Kompetenzen, die die Kinder im Laufe der Kindergartenjahre (und somit bis zum Schuleintritt) erworben haben sollen:

#### Die Kinder

- Können Freude am Spiel empfinden und sich im Spiel ausdrücken
- Können mit verschiedenen Mal- und Schreibmaterialien und Werkzeugen umgehen und damit kreative Produkte herstellen
- Können einige Reime und Lieder auswendig und genießen das gemeinsame Singen
- Können Freude an der Bewegung empfinden und sind den psychischen und physischen Anforderungen eines rhythmisierten Schultages gewachsen, der Rücksicht auf Schulanfänger nimmt
- Können sich in einer fremden Umgebung orientieren
- Sind der deutschen Sprache soweit mächtig, dass sie dem Unterricht folgen können
- Haben ein Buch zu ihrem Lieblingsbuch erkoren, aus dem ihnen vorgelesen wurde und können anderen daraus erzählen
- Können in ganzheitlichen Zusammenhängen Muster, Regeln, Symbole und Zahlen entdecken
- Können Mengen erfassen und Ziffern benennen
- Können über Naturphänomene staunen und Fragen dazu stellen
- Können in einer Gruppe gemeinsam eine Aufgabe bewältigen, mit anderen Kindern angemessen kommunizieren und bringen Einfühlungsvermögen und Mitgefühl auf
- Können Sinnfragen stellen und miteinander nach Antworten suchen
- Beginnen sich ihrer religiösen und weltanschaulichen Identität bewusst zu werden

## Eltern....



- ❖ sprechen, spielen, basteln mit ihrem Kind.
- ❖ stellen Material (Pinsel, Stifte, Kleber, Schere, Farben Papier ) bereit
- ❖ sehen mit ihren Kindern Bilderbücher an, lesen ihnen vor.
- ❖ sorgen für Bewegungsmöglichkeiten (Rad fahren, wandern, schwimmen, hüpfen, balancieren, toben), ausreichend Schlaf und eine ausgewogene Ernährung.
- ❖ lassen ihr Kind gezielt, aber wenig (höchstens eine halbe Stunde am Tag!) Fernsehen oder an den Computer. Ein Fernseher im Kinderzimmer ist Gift für die Entwicklung des Kindes.
- ❖ können ihrem Kind zuhören, verlieren nicht gleich die Geduld, wenn ihm etwas nicht gelingt.
- ❖ erfüllen dem Kind nicht jeden Wunsch
- ❖ loben ihr Kind und freuen sich mit ihm über seine persönlichen Fortschritte (vergleichen nicht ständig mit anderen Kindern)
- ❖ lassen ihr Kind am eigenen Leben teilnehmen (einkaufen, backen, kochen, aufräumen,...)
- ❖ trauen ihrem Kind etwas zu und geben ihm dadurch Sicherheit und Selbstvertrauen
- ❖ können ihr Kind „los-lassen“
- ❖ nehmen die Kinder mit ihren Anliegen (Sorgen, Ängsten, Fragen, Interessen) ernst
- ❖ geben dem Tag und der Woche durch feste Riten Struktur (dies schafft Vertrauen, gibt Ruhe und Sicherheit und fördert die Konzentrationsfähigkeit)
- ❖ fördern den Kontakt zu gleichaltrigen Kindern
- ❖ besprechen mit den Kindern Regeln und achten dabei auf Konsequenz (z.B. Kinderzimmer aufräumen)

## 5-Minuten Spiele zum Thema Deutsch

*Alle Spiele erfordern kaum einen Aufwand und Sie können sie leicht mit Ihrem Kind spielen.*

### **Ich sehe was, was Du nicht siehst**

Dieses Spiel zählt zu den Klassikern der Kinderspiele. Es lässt sich leicht zu einem Anlautspiel verwandeln: „Ich sehe was, was Du nicht siehst, und es fängt mit dem Buchstaben E an“.

Errät ihr Kind den sichtbaren Gegenstand richtig, darf es Ihnen eine Aufgabe stellen.

### **Guten Appetit**

Dies ist ein Spiel für ganz Hungrige. Sagen Sie leise das Alphabet auf. Ihr Kind darf mitsprechen und nach Belieben "stoppl!" rufen. Jetzt gilt es Essbares mit dem Buchstaben zu nennen, der auf diese Weise ausgewählt wurde, z. B. "F":

Fisch, Fischstäbchen, Frischkäse, Feigen, Filet, Frikadellen, Fleischkäse, Frühlingsrolle, Fritten, Frikassee, ...

### **Wortkombinationen**

Sagen Sie Ihrem Kind ein Wort, welches sich gut mit anderen Wörtern zu zusammengesetzten Begriffen kombinieren lässt, z. B. Wasser. Die Aufgabe besteht nun darin zusammengesetzte Wörter zu finden: Wasserfall, Duschwasser, Badewasser, Regenwasser, Wasservogel, Wasserlache, ... Finden sich keine Wörter mehr, so wird ein neuer Begriff vorgegeben.

### **Anlaurätsel**

Es geht darum, ein Wort über den Anlaut und über eine Beschreibung zu erraten. Stellen Sie Ihrem Kind ein Rätsel: z. B.: „Rate mal, an was ich denke. Es beginnt mit „R“ und wenn der „R“ herunterfällt, benutzen wir einen Schirm.“ Oder: „Rate mal, an was ich denke. Es beginnt mit „S“ und wenn die „S“ scheint, wird uns warm“.



### **Der Vogel fliegt**

Bei diesem einfachen Spiel bilden wir Bandwurmsätze und zwar folgendermaßen: Ihr Kind bildet einen kurzen Satz aus Subjekt und Prädikat und Sie verlängern ihn abwechselnd an irgendeiner Stelle. Der Satz sollte dabei immer sinnvoll bleiben.

Der Vogel fliegt. Der Vogel fliegt schnell.

Der Vogel fliegt schnell und zwitschert.

Der Vogel fliegt schnell und zwitschert ein Lied. usw.

### **Koffer packen**

Das bekannte Spiel Kofferpacken lässt sich sehr einfach zum Buchstaben- und Anlautspiel abändern: Ein Koffer soll gepackt werden, aber immer nur mit Dingen, die mit dem gleichen Anlaut beginnen, z. B. Kerze, Kekse, Kleider. Als Hilfestellung können Sie Ihrem Kind auch zwei Wörter zur Auswahl nennen. Das Kind muss dann entscheiden, welches Wort das Passende ist, z. B. Buch oder Kalender. Das Spiel lässt sich wie auch das klassische Kofferpacken als Gedächtnisspiel erweitern. Der Koffer wird gepackt: Im Koffer ist eine Kerze. Im Koffer sind eine Kerze und ein Keks, im Koffer sind eine Kerze, ein Keks und ein Kleid, usw.

Ideen entnommen aus:

Friedrich, G. u. Galgóczy, V. (2006). *Komm mit ins Buchstabenland*. Eine spielerische Entdeckungsreise in die Welt der Buchstaben. Freiburg: Christophorus.

## **5-Minuten Spiele zum Thema Mathematik**

### **Nimm und Gewinn**

Auf einem Tisch wird eine bestimmte Anzahl von Gegenständen (Murmeln, Nüsse, Cent Stücke usw.) ausgeschüttet. Gewürfelt wird abwechselnd und man darf so viele Gegenstände wegnehmen, wie es Augen gewürfelt hat. Nachdem der letzte Gegenstand weggenommen wurde, werden die gewonnenen Gegenstände verglichen. Wer am meisten besitzt, hat gewonnen. Natürlich lässt sich dieses Spiel auch in umgekehrter Logik spielen. Jeder Spieler erhält einen gewissen Vorrat an Gegenständen (zum Beispiel 10, 12 oder 14). Entsprechend der gewürfelten Augenzahl darf er Gegenstände weglegen.

Gewonnen hat derjenige, der als erstes alle Gegenstände losgeworden ist. Eine besondere Schwierigkeit kann man dadurch aufbauen, dass der letzte Wurf genau stimmen muss.

### **Alles oder nichts**

Zu Beginn wird eine gewisse Menge an Gegenständen (z.B. 20 Kastanien, Streichhölzer, Reihnägeln etc.) halbiert und dann wird abwechselnd gewürfelt.

Die Augenzahl, die gewürfelt wird, darf dem Gegner weggenommen werden. Dann ist dieser an der Reihe. Das Spiel „purzelt“ auf diese Weise hin und her, bis entweder Sie oder ihr Kind keine Gegenstände mehr hat. Eine besonders interessante und lehrreiche Variante besteht darin, mit echten Geldwerten zu spielen. Jeder Spieler erhält eine 5-Cent-Münze, zwei 2-Centmünzen und eine 1-Centmünze. Je nachdem welche Zahl gewürfelt wird, muss man die Geldbeträge dem Gegner geben.

Diese Erschwernis führt dazu, dass Spielzüge entstehen, bei denen „herausgegeben“ werden muss.

### **Welche Zahl liegt unten?**

Ihr Kind würfelt mit einem normalen Würfel. Nun muss das Kind sagen, welche Augenzahl es gewürfelt hat. Diese Augenzahl liegt natürlich „oben“ und die Antwort fällt einfach.

Wer weiß aber, welche Augenzahl unten liegt? (Die Summe aus gegenüberliegenden Augenzahlen ergibt stets 7.) Sicher können die Kinder diese Aufgaben nicht beim ersten Spielen beantworten, sie geraten aber immens ins Staunen, wenn ein Erwachsener die Antwort immer weiß und sind sie einmal hinter das Geheimnis gekommen, so haben sie größte Freude daran, das Ergebnis selbst „auszurechnen“ und es dann zu überprüfen.

Ideen entnommen aus:

Friedrich, G. u. Galgóczy, V. (2004). *Komm mit ins Zahlenland*. Eine spielerische Entdeckungsreise in die Welt der Mathematik. Freiburg: Christophorus.