

# Lass uns drüber reden

Lehrmittel für Vorschulkinder schiessen ins Kraut. Verunsicherte Eltern geben teures Geld dafür aus. Doch Fachleute sind sich einig: Die beste Frühförderung findet im Alltag statt. **Von Regula Freuler**

Vor genau 40 Jahren ging die deutsche «Sesamstrasse» auf Sendung. Und schon damals wussten die Macher des Vorschulkinderprogramms, wovon sie redeten, als sie den Titelsong dichteten: «Der, die, das / Wer, wie, was? / Wieso, weshalb, warum? / Wer nicht fragt, bleibt dumm. / Tausend tolle Sachen / gibt es überall zu sehn ...» Über den letzten Satz sind sich bis heute alle Fachleute einig: Kinder können ohne oftmals teure Hilfs- und Lehrmittel alles lernen, was sie wissen müssen. Man kann ihnen beim Tischdecken das Zählen beibringen. Man kann ihren Wortschatz erweitern, indem man ihnen das eigene Tun erklärt. Und man trainiert ihren Gleichgewichtssinn und ihr Koordinationsvermögen, wenn man sie über einen liegenden Baumstamm balancieren lässt.

«Aber reicht das?», fragen sich viele Eltern. Immer mehr von ihnen fühlen sich verpflichtet, den Nachwuchs bereits im Kindergartenalter oder schon vorher mit ausgewählten Lehrmitteln fit für die Schule zu machen. Woher rührt diese Verunsicherung? «Bis zum Jahr 2000 hat niemand von Frühförderung gesprochen», sagt Christine Tresch vom Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien (SIKJM) in Zürich. «Aber dann kam die Pisa-Studie.» Die internationalen Vergleiche von schulischen Leistungen haben dazu geführt, dass Eltern einen Bildungsauftrag ins Kinderzimmer mitbekommen haben. Laut Tresch wird gerade in bildungsnahen Milieus rasch einmal befürchtet, dass die Kinder den Anschluss verpassen. Man will ja nur das Beste für sie – auch bezüglich Bildung.

Als Folge herrscht heute ein gigantischer Wildwuchs auf dem Markt von Lehrmitteln für Vorschulkinder. Umso besser tun Eltern daran, der Versicherung von Christine Tresch, ja von sämtlichen Fachstellen zu vertrauen: Man fördert Kinder am besten, wenn man sie im Alltag aufmerksam begleitet.

## Wann Apps sinnvoll sind

Wer trotzdem Lehrmittel kaufen will, sollte dem Miteinander Priorität beimessen. Das heisst konkret: Man kann das Kind nicht allein vor einem Lernblock oder einem Computerprogramm «parkieren», sondern sollte die Aufgaben gemeinsam lösen. Das gilt auch für Bücher: Ein Bilderbuch als solches ist noch keine Leseförderung. «Kindern Geschichten vorzulesen und mit ihnen



Auch Tablets können sinnvoll eingesetzt werden: Kindergartenkinder malen ein Waldbild. (Küttingen, 25. 9. 12)



**Die Pisa-Studie hat dazu geführt, dass die Eltern einen Bildungsauftrag ins Kinderzimmer mitbekommen haben.**

darüber zu reden, ist viel wichtiger als jedes Lehrmittel», sagt Christine Tresch. Dem pflichtet Sandra Baumann Schenker, Dozentin für Sprache, Sprachentwicklung und Kommunikation an der Pädagogischen Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz (FHNW), bei. «Der Wortschatz wird in der Familie beziehungsweise im täglichen sozialen Umfeld aufgebaut. Eltern sollten ihr Tun kommentieren, auf diese Weise lernen die Kinder.» Natürlich kann man den Prozess mit Lehrmitteln ergänzen. Bei der Auswahl ist es wichtig, sich nicht von überraschenden Effekten – Beispielsweise ein Bilderbuch mit Klappen – verleiten zu lassen. Die Effekte sollten eine Funktion haben, sonst bringen sie nichts.

Welche Lehrmittel eignen sich nun für welches Alter? Bei der Altersfrage ist zu berücksichtigen, dass Kinder ihre Lernformen ab dem zweiten Lebensjahr um abstrakte Formen erweitern. Erst dann können sie Medienangebote zunehmend verstehen und interpretieren. So eignen sich für Zwei- bis Drei-

jährige animierte Bilderbücher. Für Kinder ab vier Jahren gibt es ein breites Angebot an Lernblöcken und -heften sowie verschiedenen Lernsystemen mit Tafeln, Plättchen, Kästchen. Gleichermaßen verlockend wie verunsichernd

**30 Min.**

**Vier- bis sechsjährige Kinder sollten maximal 20 bis 30 Minuten täglich vor einem Bildschirm verbringen.**

sind für Eltern elektronische Lehrmittel wie Apps, Computerspiele, Internet und Fernsehen beziehungsweise Filme. Manche Eltern lehnen elektronische Lehrmittel generell als unpersönlich ab. «Gezielt, unter elterlicher Begleitung und dosiert eingesetzt», sagt jedoch Sandra Baumann Schenker, «haben solche Lehrmittel einige bestechende Vorteile.» Im Gegensatz zu Lehrmaterialien

auf Papier können sie nämlich unendlich oft wiederholt werden. Im Fall von Apps enthalten sie auch ein taktiles Element, und sie sind preisgünstiger als klassische Lernsysteme.

Lern-Apps sind laut Baumann Schenker sinnvoller als Gameboys, «bei denen nur Jump and Run gilt». In der Regel sind sie auch intellektuell anspruchsvoller als Brettspiele. «Darum haben sie mehr Suchtpotenzial», weist die Deutschdidaktikerin auf die Kehrseite hin. Hier sind die Eltern gefordert, eine Zeitlimite zu setzen. Vier- bis Sechsjährige sollten nicht länger als 20 bis 30 Minuten täglich vor einem Bildschirm (Computer, Fernseher, Handy) sitzen, jüngere noch weniger. Generell lautet die Faustregel: 3 6 9 12. Das heisst: kein Bildschirm unter 3 Jahren, keine eigene Spielkonsole vor 6, kein Internet vor 9 und kein unbeaufsichtigter Internetgebrauch vor 12. Vorsicht ist bei kostenlosen Apps geboten: Oft erweisen sie sich als Köder. Das erste Level ist gratis, für weitere muss bezahlt werden.

## Kein Fernsehen für die Kleinen

Essenziell bei elektronischen Lehrmitteln ist eine Einführung, die das Spiel in einfachen Worten erklärt. Bei jüngeren Kindern sollten Eltern darauf achten, dass es eine Vorlesefunktion gibt. Relevant ist auch der Wiederspielwert: Lohnt es sich nicht, das Spiel zu wiederholen, weil es dann langweilt, sieht man von einem Kauf besser ab.

Von Fernsehen im Vorschulalter rät Sandra Baumann Schenker ab. «Filme sind eindeutig besser als das normale Sendeprogramm», sagt die Pädagogin. «Man kann sie unterbrechen, wenn Fragen auftauchen, und wiederholt anschauen.» Auch hier gilt: Das Gespräch über das Gesehene ist mindestens gleich wichtig wie der Inhalt selbst.

Das wohl grösste Problem stellt die schiere Menge an Angeboten dar. Der Markt ist überflutet. Als Informationshilfen für elektronische Lehrmittel können Medienpreise (z. B. Giga-Maus) dienen. Oder man geht von der Website eines Verlags beziehungsweise Anbieters aus, von dem man bereits eine App hat, die man schätzt. Dasselbe gilt für Hefte und klassische Lernsysteme.

«Alle diese Lehrmittel», betont Sandra Baumann Schenker, «sind aber nur dann sinnvoll, wenn sie Eltern und Kindern nichts wegnehmen, sondern eine Nische füllen.» Allzu gross ist diese im Normalfall nicht, denn nach wie vor verhält es sich doch so: Vorschulkinder müssen nicht gebildet werden – sie bilden sich selbst.

## Von Fachleuten empfohlen: Lern-Medien für Vorschulkinder



### Im Alltag

**Lerngelegenheiten für Kinder bis 4:** 40 Kurzfilme à 2–3 Minuten mit Anregungen, wie Eltern und Betreuungspersonen alltägliche Situationen zum Lernen nutzen können. Angebot in Deutsch mit Untertiteln und Off-Kommentar in 12 weiteren Sprachen. Ein Projekt der Bildungsdirektion des Kantons Zürich. Ab 14. März 2014 sind die Filme online frei zugänglich auf [www.kinder-4.ch](http://www.kinder-4.ch)

**Bernadette Griessmair: 101 Spiele für Vorschulkinder.** Verlag an der Ruhr, 2013. 112 S., Fr. 23.70.

**Gisela Tubes: Spiele im Wald.** 100 abwechslungsreiche Erlebnis- und Bewegungsideen für Grund- und Vorschulkinder. Quelle + Meyer, 2013. Fr. 24.50.

**Antje Bostelmann (Hrsg.): Spielen mit Kindern unter 3.** Verlag an der Ruhr, 2009. 94 Seiten, Fr. 33.50.



### Lehrmittel

**Die kleinen Lerndrachen:** Block- und Heft-Reihe zum Lernen von Buchstaben, Zahlen, Mengen, Farben, Formen, Konzentration. 4–6 Jahre. Klett-Verlag.

**Schau genau:** Klassiker unter den Konzentrationsspielen. Ravensburger.

**Heinevetter-Trainer für Kindergarten und Vorschule:** Lernsystem, bestehend aus Brett (wie bei Brettspiel) und Plättchen. Mit Richtigkeitskontrolle. 3–6 Jahre. Verlag Otto Heinevetter.

**LÜK:** Lernsystem, bestehend aus Symbolplättchen und Aufgabenheft. Mit Richtigkeitskontrolle. Ab 2 Jahren. Westermann-Lernspiel. Auch als App für iPad und Android.

**Bandolino/Bandolo:** Lernspiel mit Kartenfächer und Schnur. Ab 3 Jahren. Arena-Verlag. Vom selben Verlag auch zahlreiche Lernblocks und -hefte.

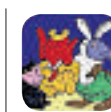
**Tiptoi:** Audiodigitales Lernsystem für Bücher, Spiele und Spielzeug. Mit einem Stift tippt das Kind auf ein Bild oder einen Text, und es erklingen Geräusche, Sprache oder Musik. Ab 4 Jahren. Ravensburger.

**Hervé Tullet: Das Mitmach-Buch.** Velber-Verlag, 2010. 60 S., Fr. 18.90. Kinder lernen Farben, Zahlen, Raum-Lage-Orientierung. Auch als App «Un Jeu»: 15 Spiele, mit Geräuschen und Musik. Ab 2 Jahren; kostenpflichtig.

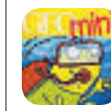
### Apps

**Der kleine Pirat:** Basierend auf dem gleichnamigen Buch. Gewinner des Softwarepreises Giga-Maus 2012. 4–6 Jahre. Für iPad, Android; kostenpflichtig.

**Lexico-Verstehen:** Übungen zur Sprachförderung, bestehend aus Frageserien. Ab 3 Jahren. Für iPad; kostenpflichtige sowie Gratis-Kategorien.



**Karneval der Tiere:** Basierend auf dem gleichnamigen Kinderbuch. Für iPad, iPhone; kostenpflichtig.



**Geo Mini:** Vermittelt Sachwissen zur Natur (Ozean, Dschungel usw.). Ab 4 Jahren. Für iPad; kostenpflichtig.



**Meine Freundin Conni:** Zahlen und Buchstaben lernen. Ab 4. iPad, iPhone, Android; kostenpflichtig, Gratis-Lite-Version.



**Petterssons Erfindungen:** Fördert kognitive Fähigkeiten. Ab 4 Jahren. Für iPad, iPhone, Android; kostenpflichtige und Gratis-Lite-Versionen.



**Book Creator und My Story – Book Maker for Kids:** Fördert gestalterische Kreativität. Ab 4 bzw. 5 Jahren. Für iPad, iPhone; kostenpflichtig. (ruf.)