



Shaker, Bird & Teddy Set

Ursache und Wirkung durch unterschiedliche Handlungen: drehen, drücken, klopfen. Fördert das Vorhersagen von Ergebnissen, die feinmotorische Kontrolle und die sensorische Erkundung von Geräuschen und Gesichtsausdrücken.

INHALT
3 Spielzeuge

MARKT
Beides – Zuhause & Bildung

DAS IST IM SET



Magic Shaker
13,5 × 5,5 × 12 cm



Crazy Eyed Bird
9,5 × 9,5 × 15 cm



Roly Poly Teddy Bear
9,5 × 8,5 × 12 cm

WAS KINDER LERNEN



Ursache & Wirkung

Drehen, schieben, anstoßen – drei verschiedene Handlungen, drei verlässliche Ergebnisse. Hier beginnt das Vorhersagen.



Feinmotorik

Beidhändiges Drehen des Shakers, Fingerspitzenarbeit an den Augen des Vogels, ein Schub mit der ganzen Hand beim Teddy.



Visuelles Verfolgen

Perlen, die von einer Kammer in die andere rieseln, und ein Bär, der in seine Ausgangsposition zurückschaukelt – langsame Bewegungen, denen die Augen folgen können.



Sprache

Hoch und runter, hinein und heraus, nochmal und Stopp. Die Gesichter des Vogels laden zu froh, traurig, überrascht ein.



Emotionale Kompetenz

Mit den beweglichen Augen des Vogels lassen sich Gesichtsausdrücke darstellen, die das Kind nachahmen, benennen und lustig finden kann.



Soziale Kompetenz

Stoßen Sie den Teddy in Richtung eines anderen Kindes an, sodass er zurückschaukelt. Dieses Hin und Her ermöglicht schon Babys eine erste Erfahrung mit dem Abwechseln.

THEMEN

Ursache und Wirkung

Gesichter und Gefühle

Hoch und runter

Hinein und heraus

Geräusche

Abwechseln



■ EIN SET, FÜNF JAHRE SPIEL



■ VIER MÖGLICHKEITEN, DAS SET ZU NUTZEN

Allein entdecken – 6–18 Monate
 Ein Spielzeug auf der Matte, die erwachsene Person daneben. Der Teddy allein beschäftigt ein Baby minutenlang.

Zu zweit mit Anleitung – ab 9 Monaten
 Rieseln lassen, wackeln, Gesichtsausdrücke nachahmen. Die erwachsene Person macht es vor, wartet und übergibt dann das Spielzeug an das Kind.

Kleingruppe – 18 Monate–3 Jahre
 Schieben Sie den Teddy im Kreis herum; raten Sie, was als Nächstes passiert. Zwei oder drei Kinder auf einmal.

Dauerhaftes Angebot
 Alle drei auf einem niedrigen Regal in der Babygruppe. Sie brauchen keinen Aufbau und sind leicht aufzuräumen.

■ IN DER EINRICHTUNG

Keine Kleinteile, keine Batterien – sicher zum Zuhauen

Abwischbar; die eingeschlossenen Perlen des Shakers kommen nie heraus

Drei Spielzeuge, ein Regal; die Kinder räumen sie selbst zurück

Je ein Spielzeug für drei Kinder, oder ein Korb

■ WORAUF ZU ACHTEN IST

☐ Schaut das Kind zum oberen Ende des Shakers, bevor die Perlen wieder rieseln?

☐ Kann das Kind die Augen des Vogels mit Daumen und Zeigefinger bewegen?

☐ Stößt das Kind den Teddy zu einer Person hin und nicht ins Leere?

☐ Stößt das Kind den Teddy an und wartet dann, oder stößt es ihn fortlaufend an?

☐ Macht das Kind ein Gesicht nach, und kann es es benennen?

☐ Sagt das Kind, was passieren wird, bevor es etwas tut?

■ LERNBEREICHE

Körperliche Entwicklung

Kommunikation & Sprache

Persönlich, sozial & emotional

Die Welt verstehen

Mathematik

Kreatives Gestalten

■ DAS SET ERWEITERN

Mehr von derselben klaren Ursache und Wirkung für die Baby- und Kleinkindgruppe – jedes fügt eine neue Handlung mit verlässlichem Ergebnis hinzu. Kombinieren Sie es mit dem Rattles Set für eine vollständige Schale für das erste Lebensjahr.

Abacus Rattle

Roller Rattle

Gripper Rattle

Twist and Turn Rattle



1 Zusehen, wie es rieselt

6–12 Monate
1 Kind + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Magic Shaker. Das Baby sitzt mit Unterstützung oder liegt auf dem Rücken, während die erwachsene Person den Shaker über ihm hält.

SO GEHT'S

1. Halten Sie den Shaker aufrecht auf Augenhöhe des Kindes. Sagen Sie „Schau“.
2. Drehen Sie ihn langsam um. Lassen Sie die Perlen rieseln und rasseln. Sagen Sie „Da fallen sie“.
3. Pause. Drehen Sie ihn zurück. Sagen Sie „hoch“ – und lassen Sie es noch einmal rieseln.
4. Legen Sie ihn in die Hände des Kindes. Helfen Sie ihm beim Drehen, lassen Sie dann los und sehen Sie, was es tut.

LERNSCHWERPUNKT

Verfolgen mit den Augen

Ursache & Wirkung

Fassen

Aufmerksamkeit

Einfacher — Drehen Sie den Shaker sehr langsam und halten Sie ihn etwas näher an das Kind, damit es die Bewegung leichter verfolgen kann.

Schwieriger — Reichen Sie ihn dem Kind und warten Sie: Dreht es ihn ohne Hilfe?

BEOBACHTEN SIE

Folgt der Blick den Perlen bis ganz nach unten, und hebt er sich nach oben, bevor es wieder rieselt? Die Bewegung vorwegzunehmen ist das Zeichen, dass das Muster gelernt wurde.

2 Zurückwackeln

6–15 Monate
1 Kind + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Roly Poly Teddy Bear. Eine ebene, harte Fläche.

SO GEHT'S

1. Stellen Sie den Teddy vor das Kind. Stoßen Sie ihn sanft an. Sagen Sie „hin – und zurück“.
2. Warten Sie. Tun Sie nichts. Schauen Sie, ob eine Hand sich ausstreckt.
3. Führen Sie die Hand des Kindes zum Anstoßen und lassen Sie dann los. Drücken Sie den Bauch für das Quietschen.
4. Wiederholen Sie es, solange Interesse da ist. Warten Sie jedes Mal etwas länger, bevor Sie helfen.

LERNSCHWERPUNKT

Ursache & Wirkung

Greifen

Vorfreude

Ausdauer

Einfacher — Legen Sie die Hand des Kindes auf Ihre Hand, während Sie den Teddy anstoßen.

Schwieriger — Stoßen Sie den Teddy so an, dass er zum Kind hin schaukelt, und lassen Sie es ihn aufhalten.

BEOBACHTEN SIE

Das Warten ist wichtiger als das Anstoßen. Ein Kind, das zusieht, wie der Bär zur Ruhe kommt, und dann wieder anstößt, hat verstanden, dass die Handlung die Wirkung neu auslöst.

3 Ein Gesicht machen

12 Monate – 3 Jahre
1–2 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Crazy Eyed Bird. Ein Spiegel ist nützlich, aber nicht nötig.

SO GEHT'S

1. Zeigen Sie den Vogel. Bewegen Sie die Augen nach oben. Machen Sie selbst dasselbe Gesicht.
2. Bitten Sie das Kind, es nachzumachen. Benennen Sie es: „überrascht“.
3. Bewegen Sie die Augen wieder – nach unten, zur Seite, schielend. Benennen Sie jedes Mal ein Gefühl oder einen Blick.
4. Lassen Sie das Kind die Augen bewegen und das Gesicht wählen. Sie machen es nach.

LERNSCHWERPUNKT

Feinmotorik

Gefühle

Nachahmen

Wortschatz

Einfacher — Nur zwei Gesichter: froh und überrascht.

Schwieriger — Fragen Sie „Wann fühlst du dich so?“ und hören Sie auf die Antwort.

BEOBACHTEN SIE

Ein Gesicht nachzumachen ist Nachahmung; es zu benennen ist emotionale Kompetenz. Notieren Sie, welche Kinder das Erste tun und wer beginnt, das Zweite zu tun.



4 Umdrehen

12 Monate – 2 Jahre
1 Kind + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Magic Shaker.

SO GEHT'S

1. Geben Sie dem Kind den Shaker so in die Hände, dass es ihn mit beiden Händen hält.
2. Sagen Sie „drehen“ und drehen Sie zur Vorführung Ihre eigenen Hände in der Luft.
3. Loben Sie jede Drehung. Wenn er herunterfällt, reichen Sie ihn kommentarlos zurück und versuchen Sie es noch einmal.
4. Wenn die ganze Drehung klappt, fügen Sie „und nochmal“ hinzu, sodass es eine Folge aus zwei Drehungen wird.

LERNSCHWERPUNKT

Bilaterale Koordination

Handgelenkdrehung

Ausdauer

Reihenfolgen bilden

Einfacher — Die erwachsene Person hält ein Ende; das Kind dreht das andere.

Schwieriger — Drehen Sie den Shaker um und stellen Sie ihn anschließend aufrecht an einer vorgegebenen Stelle ab, zum Beispiel auf einem Tablett.

BEOBACHTEN SIE
Arbeiten beide Hände zusammen, oder macht eine die Arbeit, während die andere hält? Zwei Hände, die sich in dieselbe Richtung drehen, sind ein Meilenstein der Koordination.
5 Zum Freund schieben

15 Monate – 3 Jahre
2–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Roly Poly Teddy Bear. Ein harter Boden, die Kinder dicht beieinander.

SO GEHT'S

1. Setzen Sie die Kinder in einen engen Kreis, die Knie berühren sich fast.
2. Stoßen Sie den Teddy so an, dass er zu einem Kind hinwackelt. Sagen Sie seinen Namen.
3. Helfen Sie diesem Kind, ihn zum nächsten weiterzuschieben. Sagen Sie den nächsten Namen.
4. Lassen Sie den Teddy weiter im Kreis wandern. Ergänzen Sie das Quietschen: Das Kind, bei dem der Teddy ankommt, drückt ihm auf den Bauch.

LERNSCHWERPUNKT

Abwechseln

Namen

Grobmotorik

Vorfreude

Einfacher — Nur zwei Kinder, der Teddy wird direkt zwischen ihnen hin- und hergeschoben.

Schwieriger — Rufen Sie vor dem Anstoßen einen Namen – das Kind muss ihn zur richtigen Person schicken.

BEOBACHTEN SIE
Schaut das Kind nach der nächsten Person, bevor es anstößt? Auf einen genannten Freund zu zielen ist der Beginn des kooperativen Spiels.
6 Was wird passieren?

2–3 Jahre
2–4 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Alle drei Spielzeuge. Ein Tuch, um sie zu verdecken.

SO GEHT'S

1. Decken Sie ein Spielzeug auf. Fragen Sie „Was passiert, wenn ich es drehe / anstoße / das hier bewege?“
2. Warten Sie auf Antworten. Zeigen, Laute und Worte sind als Antwort in Ordnung.
3. Führen Sie die Handlung aus. Sagen Sie, ob die Vermutung stimmte. Feiern Sie richtige und falsche Vermutungen gleichermaßen.
4. Lassen Sie ein Kind das nächste Spielzeug ausprobieren, während die anderen raten.

LERNSCHWERPUNKT

Vorhersagen

Frühe Naturwissenschaft

Wortschatz

Abwechseln

Einfacher — Zeigen Sie zuerst die Handlung, decken Sie zu und fragen Sie dann „Was ist passiert?“

Schwieriger — Fragen Sie „Was, wenn ich fester anstoße?“ und probieren Sie aus, wie sich das Ergebnis ändert.

BEOBACHTEN SIE
Eine Vermutung vor einer Handlung ist eine Vorhersage. Wenn ein Kind seine Vermutung nach der Beobachtung des Ergebnisses verändert, zeigt es bereits naturwissenschaftliches Denken.
