

## **Pädagogische Informationen zur Schlaumäuse-Initiative für die Eltern**

Liebe Eltern,

rund 3.000 Kindertagesstätten mit über 90.000 Kindern beteiligten sich bis zum Sommer 2008 an unserer Bildungsinitiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“. Wir haben sie 2003 gestartet. Die ersten 200 Schlaumäuse-Kindergärten mit knapp 4.000 Kindern sind bei ihren Schlaumäuse-Aktivitäten wissenschaftlich begleitet worden. Die Studie weist nach, dass sehr viele Kinder schon nach einem halben Jahr beeindruckende Lernerfolge erreicht haben. (Den Bericht über die Ergebnisse der Untersuchung können Sie sich von unserer Homepage [www.schlaumaeuse.de](http://www.schlaumaeuse.de) herunterladen.) Dieser Erfolg unseres pädagogischen Konzepts und unserer Lernsoftware „Schlaumäuse“ hat bei immer mehr Kindergärten und Eltern den Wunsch geweckt, dass auch ihre Kinder mit den Schlaumäusen lernen sollen. Inzwischen haben wir eine weitere Software entwickelt: „Neues von den Schlaumäusen“. Diese steht Ihren Kindern in Ihrer Kindertageseinrichtung nun zur Verfügung.

Wir möchten Ihnen nun ausführlich erklären, wie wir Ihr Kind in seiner sprachlichen Entwicklung unterstützen möchten, welchen pädagogischen Ansatz wir dabei verfolgen und wie Sie, liebe Eltern, bei Interesse auch zu Hause Anteil daran nehmen können. Wir sind davon überzeugt, dass Ihr Kind sich mit Freude beteiligen und dabei Lernfortschritte machen wird.

### **Was wir erreichen möchten**

Sprachliche Fähigkeiten sind von größter Bedeutung – im Lebensalltag und für das Lernen; nicht nur für das Lernen in der Schule und der späteren Ausbildung. Die Lebensbedingungen und Berufe ändern sich so schnell, dass Ihr Kind lebenslang weiterlernen muss – und das möglichst selbstständig, auch ohne Lehrer. Darum ist es sehr wichtig, dass die natürliche Lernfähigkeit Ihres Kindes herausgefordert und weiterentwickelt wird. Dies ist ein wichtiges Ziel unseres Schlaumäuse-Projektes.

Sowohl für die Sprachentwicklung als auch zur Unterstützung des allgemeinen Lernens kann der Computer eine ganz besondere Rolle einnehmen: Er eignet sich zum Beispiel als Erzähler und Vorleser, als Postbote oder Bücherei, als Malkasten und Schreibmaschine. Geeignete Lernsoftware ermöglicht bereits Kindern selbstständiges Lernen. Darum haben wir Ihrem Kindergarten oder Ihrer Kindertagesstätte u. a. die Schlaumäuse-Software zur Verfügung gestellt, mit dem Ihr Kind zusammen mit anderen Kindern spielerisch die deutsche Sprache entdecken und seine Fähigkeit zum forschenden Lernen verbessern kann. Ganz nebenbei macht Ihr Kind dabei auch Erfahrungen im Umgang mit einem Computer.

Vielleicht meinen Sie, Lernanforderungen kommen in der Schule noch früh genug auf Ihr Kind zu? Vielleicht möchten Sie, dass Ihr Kind bis zur Einschulung unbeschwert spielen darf statt lernen zu müssen? Vielleicht befürchten Sie also, dass Ihr Kind in dem Schlaumäuse-Projekt überfordert wird? Auch wir sind der Meinung, dass vier- bis sechsjährige Kinder nicht unter Leistungsdruck gesetzt werden dürfen. Aus der Forschung wissen wir aber, dass Kinder in diesem Alter lernen möchten. Sie sind wissbegierig und neugierig auf ihre Umwelt; sie möchten vertrauten Personen nach- eifern –

kurzum: Sie möchten die Welt entdecken und erobern und sich darin behaupten, solange man ihnen ihren natürlichen Forscherdrang nicht abgewöhnt.

Häufig bezeichnen wir Erstklässler als „Lernanfänger“. In Wirklichkeit aber sind Kinder zum Zeitpunkt ihrer Einschulung bereits Experten im Lernen! Unsere Erfahrung ist, dass Kinder bereits mit vier Jahren das Lernen tatsächlich, und zwar in besonderem Maße beherrschen. Denken Sie nur daran, dass Ihr Kind seine Muttersprache zumindest in Grundzügen erlernt hat – ohne Schulunterricht und ohne Lehrer. Wie ist ihm das eigentlich gelungen?

Wir möchten Ihnen anhand einiger Beispiele Grundprinzipien des Spracherwerbs erläutern. Sie sind das „pädagogische Gerüst“, auf dem wir unsere Schlaumäuse-Software entwickelt haben. Wir hoffen, Ihnen so einen konkreten Einblick in die Ziele und Inhalte unserer Initiative geben zu können. Und da uns Ihre Unterstützung und Teilnahme sehr wichtig ist, würden wir uns sehr freuen, wenn wir Ihnen so den einen oder anderen Tipp geben können, wie Sie ihr Kind in Zukunft noch besser in seiner sprachlichen Entwicklung fördern können.

Die Ausbildung von Sprachmustern – ein Beispiel: Paradoxerweise können wir gerade an den Fehlern, die die Kinder machen, besonders gut erkennen, wie sie lernen. Ein Beispiel: Michael sagt: „Da sind zwei Hunde.“ Richtig heißt es jedoch: „Da sind zwei Hunde.“ Also ist „Hünde“ falsch. Aber es ist nicht nur falsch. Etwas daran ist auch richtig, denn es gibt tatsächlich Mehrzahlformen, die genau so gebildet werden, z. B.: Kühe, Nüsse, Hüte.

An solchen Wörtern hat Michael ein Muster für die Mehrzahlform entdeckt: Aus dem „u“ in der Einzahlform wird in der Mehrzahlform ein „ü“ und an das Wortende wird ein „e“ angehängt. Nach diesem Muster konstruiert er – ganz und gar logisch – die Mehrzahlform „Hünde“, die er gewiss nie gehört hat.

Dieses Beispiel zeigt, dass Kinder Sprache nicht durch bloßes Nachsprechen lernen, sondern durch selbstständiges Entdecken von Regeln und durch eigenes, diesen Regeln folgendes Konstruieren von Sprachformen. Auch wenn die Eigenkonstruktionen schließlich falsch sind (wie „Hünde“), schmälert dies in keiner Weise die Denkleistung des Kindes.

Diese Einsicht in das Lernen weist uns den Weg, wie wir Kinder in ihrer Sprachentwicklung fördern können: Zu allererst müssen wir in den Fehlern die Denkleistung des Kindes überhaupt bemerken und achten. Dann müssen wir dem Kind – beiläufig, ohne Kritik am Fehler – geeignetes Sprachmaterial geben und ihm die Möglichkeit lassen, dieses neue Material wiederum geistig selbstständig zu verarbeiten.

Bezogen auf das Beispiel heißt das: Wir reagieren auf Michaels Wortschöpfung „Hünde“ nicht etwa mit: „Das ist falsch. Es heißt ‚Hunde‘.“ oder gar: „Sag es mal richtig: ‚Da sind zwei Hunde‘!“ Stattdessen antworten wir auf den Sinn der Äußerung und benutzen dabei ganz natürlich die korrekte Mehrzahlform – etwa so: „Ja, die Hunde sind wirklich groß, findest du nicht?“ So, ohne direktes Korrigieren, liefern wir Michael das Sprachmaterial, das er zum Entdecken eines weiteren Musters der Mehrzahlbildung benötigt.

Das neue Muster wird er wieder austesten. Er wird wahrscheinlich demnächst korrekt „Hunde“ sagen, aber möglicherweise dann auch „Nusse“ statt „Nüsse“. Dann braucht er wieder eine Reaktion, in der wir die korrekte Form ganz natürlich verwenden, beispielsweise: „Ja, die Nüsse schmecken mir

auch gut.“ So wird Michael allmählich herausfinden, welches Mehrzahlmuster bei welchen Wörtern üblich ist.

Fehler sind also für das Lernen nötig! Sie sind meistens Anzeichen durchaus richtiger und für weiteres Lernen notwendiger Denkleistungen. Eine direkte Korrektur würde das Kind entweder an seiner Denkfähigkeit zweifeln lassen oder in ihm den Eindruck erwecken, dass die Sprache zu kompliziert oder zu chaotisch ist, als dass man darin Muster entdecken könnte. Also würde sich das Kind schlimmstenfalls bald nicht mehr auf die Suche nach solchen Mustern machen. Der Lernprozess wäre gestört und das Kind bekäme unter Umständen Lernschwierigkeiten.

### **Sprachförderung in alltäglichen Situationen:**

Das Schlaumäuse-Projekt greift die hier an einem Beispiel beschriebene natürliche Fähigkeit der Kinder zu forschendem und entdeckendem Lernen auf. Das Projekt macht Ihrem Kind entsprechende Angebote. Aber Ihr Kind entscheidet, ob und wie es sich damit beschäftigt. So wird es nicht überfordert. Es macht nur das, wofür es sich interessiert und was es sich selbst zutraut. Das allerdings kann erfahrungsgemäß manche Erwachsene durchaus verblüffen! Kinder wagen sich oft an Dinge, die ihnen nicht zugetraut werden. Dabei sind sie nicht selten zu überraschenden Anstrengungen bereit und verfolgen ihr Ziel sehr ausdauernd. Meistens lassen sie sich nicht einmal bei Misserfolgen entmutigen, sondern setzen erst recht allen Ehrgeiz daran, ihr Ziel doch noch zu erreichen.

#### **Beispiel 1**

Möglicherweise hat auch Ihr Kind schon mal eine Zeitung oder ein Buch zur Hand genommen und so getan, als ob es liest oder vorliest? Daran erkennen Sie, dass Ihr Kind bereits erfasst hat, dass in der Schrift Gedanken bzw. gesprochene Sprache versteckt ist. Das ist eine für das Lesenlernen sehr wichtige Entdeckung. Sofern Sie Ihrem „lesenden“ Kind zuhören, als ob es wirklich lesen würde, unterstützen sie seine Neugierde an der Sprache. Ein Satz wie „Du kannst doch noch gar nicht lesen.“ kann hingegen demotivierend wirken.

#### **Beispiel 2**

Möglicherweise kritzelt Ihr Kind etwas auf Papier und sagt, dass es etwas geschrieben hat. Eine förderliche Reaktion wäre eine Frage wie: „Was hast du denn geschrieben? Lies es mir mal vor!“

Vielleicht finden Sie die Kritzelpapiere Ihres Kindes einfach süß – letztlich sind sie viel mehr als das. Sie spiegeln wider, was Ihr Kind vom Schreiben bereits erfasst hat.

#### **Beispielsweise:**

- dass man in Zeilen von links nach rechts schreibt,
- dass man mit dem Schreiben seine Gedanken festhalten und mitteilen kann,
- dass die Hand beim Schreiben von Handschrift Auf- und Ab-Bewegungen macht,
- dass Druckschrift aus einzelnen Strichen und „Kringeln“ besteht.

Wenn Ihr Kind Sie lesen und schreiben sieht und merkt, dass dies wichtige Tätigkeiten für Sie sind, wird es diese ebenfalls ausführen wollen – auf seine Weise natürlich. Lassen Sie Ihr Kind also

kritzelnd mitmachen, wenn Sie einen Einkaufszettel schreiben, ein Kreuzworträtsel raten, etwas in einen Kalender eintragen usw.

### **Wie wir Sprachförderung mit Hilfe der Schlaumäuse-Software umsetzen möchten:**

Auch im Schlaumäuse-Projekt wird ihr Kind zum Schreiben und zum Entdecken der Schrift angeregt. Unsere Software „Neues von den Schlaumäusen“ bietet einen Lernspielplatz mit folgenden Spielorten:

- Mäusetheater
- Rätselbuch
- Wippe
- Hörwürfel
- Zauberbude
- Ballwerfen
- Sandkasten
- Schreibwerkstatt
- Robi Schlau
- Partyzelt

Außerdem gibt es eine digitale „Sammelmappe“. Darin finden Sie eine Übersicht über die von Ihrem Kind schon mit erstem Erfolg besuchten Spielorte und ein Verzeichnis der Wörter, die Ihr Kind schon erfolgreich bearbeitet hat.

Es gibt auch ein „Betreuertools“ für die Erzieherinnen oder Erzieher in der Kita, aber auch Sie selbst, wenn Ihr Kind mit der Software auch zu Hause spielt. Mit diesem Tool können Sie sich schneller einen Überblick über die gesamten Aufgaben der Software verschaffen und sich darüber informieren, welche Aufgaben ihr Kind bereits erfolgreich bearbeitet hat. Darüber hinaus können sie damit – mittels einfacher und kurzer Tests – überprüfen, was Ihr Kind schon kann und wodurch es noch weiter gefördert werden sollte.

Sie als Eltern brauchen Ihr Kind beim Spielen mit der Lernsoftware ebenso wenig anzuleiten wie die Erzieherinnen und Erzieher. Die Schlaumäuse-Software ist selbsterklärend, d. h. sie zeigt dem Kind, wie es die Aufgaben ohne Hilfe durch Betreuer bearbeiten kann. Die Software selbst hilft dem Kind – ganz besonders dann, wenn es einen Fehler gemacht hat. Überhaupt braucht Ihr Kind keine Angst davor zu haben, etwas falsch zu machen. Fehler gehören ja zum Lernen dazu. In Ihnen steckt oftmals eine durchaus richtige Überlegung des Kindes. Darum reagiert die Software auf Fehler auch ermutigend. Sie gibt dem Kind Tipps, wie es nach einem Fehler doch noch die richtige Lösung finden kann. Darauf können Sie vertrauen. Greifen Sie nicht vorsagend oder korrigierend ein! Mit Hilfe des Programms macht Ihr Kind gerade beim Fehlermachen lernwirksame Erfahrungen.

Das Programm ist so gestaltet, dass die Kinder sich viele ihrer Arbeitsergebnisse ausdrucken können. Wenn Ihr Kind also aus der Kita diese Papiere mitbringt, schauen Sie sich diese gemeinsam mit dem

Kind an. Nehmen Sie Anteil am Tun Ihres Kindes! Lassen Sie sich erklären, was es da mitgebracht hat und wie es zustande gekommen ist.

Im **Mäusetheater** übt sich Ihr Kind im Verstehen mündlicher Alltagssprache. Es muss nach Anweisung das Bühnenbild herrichten.

Im **Rätselbuch** lernt Ihr Kind Fachwörter, die auch im Sachunterricht wichtig sind. Die Schlaumäuse stellen den Kindern Fragen zu neun Wissensgebieten.

Im **Hörwürfel** lernt Ihr Kind in Form eines Hör- Memory-Spiels auf gleichklingende Einheiten in Wörtern zu achten. Das ist wichtig für das spätere Schreiben- und Lesenlernen.

In der **Zauberbude** lernt Ihr Kind, dass durch Austausch nur eines Lautes aus einem Wort ein anderes entsteht. Beispiele dafür sind: Dose - Hose, Schaf - Schiff, Schaf - Schal. Dies ist besonders wichtig für das spätere Schreiben- und Lesenlernen.

Beim **Ballwerfen** übt sich Ihr Kind im Lesen von Wörtern. Es lernt, die Laute der Buchstaben zu einem Wort zusammenzufügen.

Im **Sandkasten** übt sich Ihr Kind darin, beim Lesen den Sinn der Aussage zu erfassen.

In der **Schreibwerkstatt** können die Kinder mit Buchstaben und deren Lauten frei spielen und experimentieren. Es gibt hier eine Schreiberntabelle, die den Kindern den zu einem bestimmten Laut passenden Buchstaben „liefert“. So können Kinder eigene Gedanken zu Papier bringen, ohne schon Buchstaben zu kennen. Die Arbeit der Kinder besteht dabei darin, die einzelnen Laute aus der gesprochenen Sprache herauszuhören. Die Buchstaben lernen sie dabei erst allmählich kennen. Aber von Anfang an erfahren die Kinder, wozu Schreiben für sie selbst gut ist und welche Rolle dabei die Buchstaben spielen. Das erhöht den Anreiz, die Buchstaben – sei es jetzt, sei es später in der Schule – zu erlernen.

Bei dem Roboter **Robi Schlau** lernt Ihr Kind, allen Lauten eines Wortes den richtigen Buchstaben zuzuordnen. Es sammelt hier erste Erfahrungen mit der Rechtschreibung. Der Roboter begleitet es dabei mit schlaun Sprüchen.

Natürlich können die Kinder mit der Schreiberntabelle noch nicht korrekt schreiben. Das brauchen sie auch noch gar nicht. Es ist bereits eine große Leistung, wenn sie nach Gehör schreiben. Zu Anfang ist das Ergebnis meistens noch nicht zu entziffern.

Hierzu ein Beispiel:

Max hat über seine Flugreise Folgendes geschrieben:

**RLFLT**

**SFURLSOTSDDT**

**OTFLKLS**

Das heißt:

**Rollfeld**

## **Es fuhr los und startete**

### **und flog los.**

Bei genauer Betrachtung wird deutlich, dass Max zwar nicht jeden Laut herausgehört hat, dass sich seine Buchstaben aber auf Laute beziehen, die tatsächlich zu hören sind, wenn man seinen gemeinten Text spricht – und das sogar in der richtigen Reihenfolge:

### **RLFLT**

#### **Rollfeld**

Zwar schreibt man Rollfeld am Ende mit d, aber man hört und spricht dort den Laut „t“.

Auch im weiteren Text finden wir Entsprechungen zwischen den von Max geschriebenen Buchstaben und der Lautung des gemeinten Textes:

### **SFURLSOTSDDT**

## **Es fuhr los und startete**

### **OTFLKLS**

### **und flog los.**

Wenn Kinder solche Schreibversuche machen, wollen sie hören, was sie geschrieben haben. Nicht immer ist jemand da, der ihnen das vorliest. Das Schreibprogramm verfügt über eine „Flüstertüte“, von der sich das Kind seinen Text vorlesen lassen kann. So kann es mit Beziehungen zwischen Lautung und Schreibung experimentieren und dabei Entdeckungen machen, die für seine Sprachentwicklung wichtig sind.

Der Multimedia-Computer bietet für das Schreibenlernen entscheidende Vorteile:

- Das Tastaturschreiben ist für Kinder zunächst interessanter und leichter als das Handschreiben. Dabei machen sie Erfahrungen, die auch für das Schreiben mit der Hand wichtig sind.
- Der Multimedia-Computer kann die stumme Sprache zum Klingen bringen. So können Kinder auf spielerische Weise, früher als bisher und selbstständig Beziehungen zwischen gesprochener Sprache und Schrift entdecken.

Auch die schriftbezogenen Lernspiele sind als Angebot zum spielerischen Untersuchen von Sprache und Schrift gedacht, nicht als Leistungsanforderung. Es ist für das Lesen- und Schreibenlernen in der Schule sehr wichtig, dass Ihr Kind gelernt hat, gesprochene Sprache wie einen Gegenstand zu untersuchen. Die Lernspiele enthalten deshalb Werkzeuge zum Erkunden der Sprache (Lautsprecher, Lupe und Stethoskop). Fehlerhafte Lösungen des Kindes ziehen keine negative Reaktion nach sich um das Kind nicht zu entmutigen. Stattdessen erhält das Kind – über die Werkzeuge hinaus – weitere Hilfe zur Selbsthilfe, beispielsweise durch einen gesprochenen Kommentar zu seiner Lösung oder durch Tipps. So unterstützt und mit einiger Ausdauer über mehrere Versuche hinweg, können selbst Kinder ohne jegliche Buchstabenkenntnis die recht kniffligen Aufgaben bei Robi Schlauf und im Sandkasten lösen. Alle Aufgaben sind bewusst so gestaltet, dass häufig erst mehrere Versuche zur richtigen Lösung führen. Es geht um die Entdeckungen, die das Kind bei diesen Versuchen macht.

Nachweislich ist für den Lernerfolg die Dauer und Intensität der Bemühungen des Kindes entscheidend – unabhängig davon, ob es die Aufgabe richtig gelöst hat.

Im Schlaumäuse-Projekt kann Ihr Kind neben der Schlaumäuse-Lernsoftware auch Standard-Software zum Schreiben und Malen kennen lernen. Dazu schlagen wir Projekte vor wie z. B. die Gestaltung eines Bilderlexikons oder eines Ich-Buches oder eines Wir-Buches. So erfährt Ihr Kind, dass es den Computer nicht nur zum Spielen und Lernen benutzen kann, sondern – unter Anleitung durch Erwachsene oder computererfahrene Kinder – auch zum Gestalten. Diese Projekte schlagen auch eine Brücke zu Computern, die Ihrem Kind vielleicht außerhalb des Kindergartens zugänglich sind, möglicherweise bei Ihnen zu Hause. Lassen Sie Ihr Kind getrost Ihren Computer zu Hause nutzen! In diesem Zusammenhang möchten wir Sie darauf hinweisen, dass die Schlaumäuse-Software unter dem Titel „Lolli, Pop und die Schlaumäuse“ beim Cornelsen Verlag erschienen und im Handel erhältlich ist. Sie wurde auf der Frankfurter Buchmesse 2006 mit der „Goldenen GIGA-Maus“ als beste Software des Jahres 2006 ausgezeichnet und für den Kindersoftwarepreis „Tommy“ nominiert. Natürlich ist Ihre persönliche Begleitung des Projekts nicht an einen Computer gebunden. Ihr Kind wird Ihnen sicherlich nicht nur hinsichtlich des Schlaumäuse-Projektes viel über seine Erlebnisse aus dem Kindergarten erzählen.

Abschließend möchten wir auf zwei Befürchtungen eingehen, die wir häufig in Gesprächen mit Eltern und Erziehern gehört haben:

- Es besteht die Sorge, dass das Sitzen am Computer die ohnehin oft nicht ausreichenden Möglichkeiten zu körperlicher Bewegung noch mehr einschränken. Uns ist es wichtig, dass zu sitzender Tätigkeit, welcher Art auch immer, ein Bewegungsausgleich für die Kinder geschaffen wird.
- Es wird befürchtet, dass die Kinder allein vor dem Computer sitzen. Bedenken Sie: Auch Lesen ist etwas, was man allein macht (abgesehen vom Vorlesen). Trotzdem macht sich wohl niemand Sorgen über lesende Kinder. Hinzu kommt, dass Ihr Kind im Kindergarten nur selten allein am Computer spielen oder arbeiten wird. Erfahrungsgemäß wollen meistens ohnehin mindestens zwei Kinder gemeinsam an den Computer. Dies empfehlen wir auch. Es hat den Vorteil, dass die Kinder über das sprechen, was sie am Computer machen. Auch dies fördert die Sprachentwicklung.

Für die meisten Erzieherinnen oder Erzieher ist es etwas Neues, einen Computer in die tägliche Arbeit mit den Kindern einzubeziehen. Sie verdienen alle Anerkennung dafür, dass sie zu Gunsten der Kinder bereit sind, Neues auszuprobieren. Abschließend, liebe Eltern, zitieren wir einen weltberühmten Computerwissenschaftler, der sich seit über 20 Jahren ganz besonders mit dem Nutzen des Computers für Kinder beschäftigt. Seymour Papert hat in seinem lesenswerten Buch „Die vernetzte Familie“ 1999 geschrieben: „Was Eltern am dringendsten über Computer wissen müssen, handelt im Grunde nicht von Computern, sondern vom Lernen.“ Schon 1994, in seinem Buch „Revolution des Lernens. Kinder, Computer, Schule in einer digitalen Welt“ hat er darauf aufmerksam gemacht, dass beim Lernen die „Kinder die Schöpfer und nicht die Konsumenten von Wissen sind“.

Falls Sie weitere Informationen wünschen oder Fragen haben, können Sie uns jederzeit gerne schreiben. Vielleicht besuchen Sie bei Gelegenheit auch mal unsere Website? Wir haben sie insbesondere für Eltern und Erzieher eingerichtet. Neben einem Forum berichten wir dort selbstverständlich regelmäßig über den Verlauf des Projekts. Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind Freude und interessante Erfahrungen durch die Teilnahme am Schlaumäuse-Projekt.

**Ihr Schlaumäuse-Team**

**Schlaumäuse-Projektbüro  
Microsoft Deutschland GmbH  
Katharina-Heinroth-Ufer 1  
10787 Berlin  
[www.schlaumaeuse.de](http://www.schlaumaeuse.de)  
[info@schlaumaeuse.de](mailto:info@schlaumaeuse.de)**