

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort zur 16. Auflage	9
Kapitelchen 1:	
DAS KIND ZUHAUSE	15
Lernen tritt automatisch ein	18
Erfolgskontrollen sind eingebaut	19
Das Kind ist der geborene Imitator	20
Wichtige Überlegungen für Eltern/Erzieher	22
1. Lernprobleme	23
2. Schulprobleme	24
So könnte Ihre Checkliste aussehen	24
Kapitelchen 2:	
DAS KIND IN DER SCHULE	28
Grund Nr. 1: Damit die Kinder etwas lernen	31
Grund Nr. 2: Um Fähigkeiten zu wecken und zu fördern	31
Grund Nr. 3: Um für eine gute Allgemeinbildung im Volk zu sorgen	32
Grund Nr. 4: Weil niemand freiwillig etwas lernen würde	32
Man muß sinnlose Dinge lernen	33
Kinder verlieren ihre wache Intelligenz	33
Die Rolle von Frage und Antwort	34
Zweifel und Fehler	34
Lernen wird passiv wie Fernsehen	37
Kapitelchen 3:	
WAS KÖNNTE DIE SCHULE TUN?	41
Grund Nr. 5: Damit Kinder lernen, kooperativ zu werden	41
Gruppenarbeit, Diskussionen	42
Kinder lehren Kinder	45
Nichtlehrer in der Schule	47
Kinder gehen nach draußen	48

1. Ganze Klassen gehen gemeinsam	48
2. Kleinere Gruppen gehen zu unterschiedlichen Einrichtungen und erstatten anschließend der Klasse Bericht	48
Neue Medien auch für Schüler	49
1. Tonband statt Schulheft (für Berichte)	49
2. Schreibmaschine (Computer)	49
3. „Report“ für den Unterricht (Tonkassette/Video)	50
4. Computer in der Schule	51
5. Computer zuhause	51
Schulpflicht: ein Experiment	52

Kapitelchen 4:

INTEGRATION	55
Was ist Integration?	56
Fallbeispiel Peter	59
Die Überkreuz-Grund-Übung	59
Weitere Überkreuz-Übungen	61
Die liegende Acht	61
Der Derwisch	62
Der „Diamond-Twist“	63
Kinder lieben Abwechslung!	63
Musik und gleichzeitiges Lernen	65
Musik und Lernen sind zu empfehlen, wenn...	65
1. Musik mit einem klaren Rhythmus	66
2. Musik, die eher von der Melodie lebt	66
Kompromisse, Kompromisse...	67

Kapitelchen 5:

GEHIRN-GERECHT SPIELEN = LERNEN	69
Richtig spielen = leicht lernen	71
Eigenkontrolle führt zu Sicherheit	71
Gehirn-gerechtes Lernen	72
Trick 1: Eine kleine Story, die manchem ein Rätsel ist . . .	74
Die Lehre aus der Geschichte	77
Trick 2: Das Ergebnis an den Fingern ablesen	78

Viele weitere Tricks: Zaubern mit Zahlen	82
Ein Zahlentrick als Fallbeispiel	82
Wenn Sie ein schlaues Buch benutzen	86
Besonders geeignet sind...	87

Kapitelchen 6:

ERSTE ECHTE LERNSPIELE	88
Basteln der Spielziffern	89
Rechenspiele für das Vorschul-Alter	91
Spiel Nr. 1: Welche Farbe hat die Drei?	91
Variation: Klopf, Klopf	92
Spiel Nr. 2: Blindekuh, aber anders	92
Spiel Nr. 3: Ziffern-Domino	93
Variationen: Farben-Domino u.s.w.	94
Spiel Nr. 4: Ziffern-Malspiele	95
Variationen	96
Erste Sprach-Spiele für das Vorschul-Alter	98
Sprachspiel Nr. 1: Ich sehe was, was du nicht siehst	99
Sprachspiel Nr. 2: Geschichten-Training	99
Sprachspiel Nr. 3: Das Teekessel-Spiel	101
Andere Spiel-Ansätze	102
Tastsinn-Schulung	102
Suchen und Finden	102
Handelsübliche (Kinder-)Spiele	103
Die Welt ist der Spielplatz	103

Kapitelchen 7:

SPIELE für Kinder von 6 bis 99 Jahren!	104
Spielidee Nr. 1: Die „bösen Sieben“	104
Spielidee Nr. 2: Wort-Spiele	105
Spielidee Nr. 3: Mein Freund Willi	107
Drei einfache Variationen	108
Weiterführende Variationen	108
Spielidee Nr. 4: Länder-Puzzle	108
Variation	109

Spielidee Nr. 5: Memory	109
Variationen	110
Spielidee Nr. 6: Quartett	110
Spielidee Nr. 7: Mensch-ärgere-dich-nicht	111
Spezielle Spiele zum Lernen	112
Spielidee Nr. 8: Unter der Bettdecke... ..	112
Bitte beachten Sie	113
Spielidee Nr. 9: Das Wissens-Quiz	114
Variante	115
Spielidee Nr. 10: Das Lese-Spiel nach Maria MONTESSORI ..	115
Variante	116
Spielidee Nr. 11: Das Schreib-Spiel nach Maria MONTESSORI	116
Spielidee Nr. 12: Zahlen-Poker nach Kathy MINGL	117
 Kapitelchen 8:	
FRAGE-SPIELE	120
Grundregel für alle Fragespiele	121
1. Eine Kategorie erraten	122
2. Eine Geschichte erraten	123
1. Apfelkuchen-Spiel: Der Mann im Aufzug	123
Hilfestellungen	125
2. Apfelkuchen-Spiel: John und Mary	126
3. Apfelkuchen-Spiel: Drama in der Sonne	130
Zum Abschluß	134
 Anhang:	
Vorbemerkung	135
MERKBLATT 1: Jungen & Mädchen SIND verschieden! .	136
MERKBLATT 2: Lernbare Intelligenz?	147
MERKBLATT 3: Drei erste Fallbeispiele für Nummern- Zeichen-Spiele	151
MERKBLATT 4: Zusatz-Informationen und Adressen ...	156
Nachwort	158
Literaturverzeichnis	161
Stichwortverzeichnis	167