



Orientierungshilfen für den Spielzeugkauf im Überblick

Alter	Das können und wollen die Kids	Das macht Spaß, spornt an und fördert die Entwicklung (Beispiele)
0 - 6 Monate	<ul style="list-style-type: none"> • hören, sehen, tasten, greifen (erste Versuche) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rasseln, Mobiles, Spieluhren, Greifspiele (über dem Bett)
6 - 12 Monate	<ul style="list-style-type: none"> • sitzen, krabbeln, erste Schritte • Gegenstände ergreifen, wegwerfen, erforschen (auch, indem sie sie in den Mund stecken) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bälle, Bewegungsspiele, Lauflernhilfen zum Festhalten • Plüschtiere, Stoffpuppen, einfache Stecksysteme, Eimer mit Gegenständen zum Ein- und Ausräumen
1 - 3 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> • laufen (zunehmende Beweglichkeit) • sprechen (Wort- und Satzbildung) • Verhaltensweisen nachahmen, eigenständig spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiere zum Schieben, Nachziehwagen, Schaukelpferde • Bilderbücher, Kassetten und CDs mit Kinderliedern • Puppen, Stofftiere, Spielzeugautos, großteilige Puzzles, Bauklötze, Aufziehfiguren
3 - 6 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> • laufen, hüpfen, fahren (großer Bewegungsdrang) • neue Rollen im erweiterten sozialen Umfeld (z.B. Kindergarten) erlernen und erproben • kombinieren, malen, basteln, bauen (Entwicklung der Feinmotorik) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bälle, Dreirad, Roller, Schlitten und Go-Kart, Hüpfseile • Bilderbücher, Gedächtnis- und Gesellschaftsspiele, Spielfiguren, Zubehör für Rollenspiele mit Bezug zur Erlebniswelt: Miniküche, Arztkoffer, Wohnmobil, Puppen • Steckspiele, Knete, Malutensilien und Bastelmaterial, Puzzles (bis 50 Teile), Musikspielzeug, einfach zu bedienende Instrumente
6 - 10 Jahre	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegung in der Gruppe, sich auf Lieblingssportarten spezialisieren (z.B. im Verein) • Regeln verstehen und anwenden (Erfolgserlebnisse im Spiel) • künstlerische und handwerkliche Fähigkeiten wie Malen, Basteln, Bauen erweitern und komplexer einsetzen • fremde und künstliche Welten erkunden 	<ul style="list-style-type: none"> • Sportgeräte wie Fahrrad, Rollerblades, Inline-Skates, Bälle, Tore, Federballschläger • Schreib- und Rechenspiele, Lerncomputer, Gesellschaftsspiele mit festen Regeln • Kinderwerkzeug, Handarbeiten, Musikinstrumente, Experimentier- und Konstruktionsbaukästen • Sach- und Unterhaltungsbücher, Spielfiguren, Kostüme • geeignete, sinnvolle, den Eltern bekannte Computerspiele

Pressekontakt Mehr Zeit für Kinder e.V.:

Regina Lindhoff, Fellnerstraße 12, 60322 Frankfurt, Tel. 069 / 15 68 96-17, Fax -10