

Erkunden

Erkundet oral ⁽¹⁾	tastet Gegenstand mit Mund ab
Erkundet manuell ⁽¹⁾	manipuliert Gegenstand mit Hand
Erkundet visuell ⁽¹⁾	betrachtet Gegenstand, betastet ihn mit Zeigefinger

Merkfähigkeit

Fremdet ⁽²⁾	reagiert mimisch auf unbekannte Person
Objektpermanenz ⁽²⁾	schaut heruntergefallenem Gegenstand nach
Findet Gegenstand ⁽²⁾	versteckt unter Tasse/in Tuch eingewickelt (zwei Mal)
Spricht Zahlenreihe nach ⁽¹⁾	spricht zwei Zahlen nach

Mittel zum Zweck (kausale Zusammenhänge)

Zieht Spielzeug an Schnur ⁽⁴⁾	zieht gezielt an Schnur, um Spielzeug/Gegenstand zu ergreifen
Läutet Glocke ⁽¹⁾	
Zieht an Decke um Spielzeug zu erhalten ⁽⁴⁾	zieht gezielt an Decke, um Spielzeug/Gegenstand zu erhalten

Bilder erkennen

Schaut Bilder an ⁽²⁾	schaut einfache Bilder in Bilderbuch kurz an (Teddybär, Ball)
Wendet Seiten in Buch ⁽²⁾	
Identifiziert Bilder ⁽²⁾	zeigt auf/betrachtet intensiv Bilder auf Nachfrage

Raumspiel

Leert Behälter ⁽¹⁾	entnimmt/entleert/schüttelt Gegenstände aus Behälter auf Aufforderung/spontan
Füllt Behälter ⁽¹⁾	füllt Gegenstände in Behälter auf Aufforderung oder spontan
Turm (2 Würfel) ⁽¹⁾	baut Turm spontan, auf Aufforderung oder nach Vormachen
Turm (4 Würfel) ⁽¹⁾	„
Zug (3 Würfel) ⁽¹⁾	„
Zug (4 Würfel, Kamin) spontan ⁽¹⁾	„
Brücke (3 Würfel) ⁽¹⁾	„

Kategorisieren

Legt 3-Formenbrett zurück ⁽²⁾	legt passende Formen in Leerformen zurück
Sortiert 3-Formenbrett ⁽²⁾	ordnet vertauschte Formen richtig zu (umgedrehtes Formenbrett)
Ordnet 2 Farben zu ⁽³⁾	ordnet gleichfarbene Gegenstände einander zu
Sortiert nach Grössen/Farben ⁽³⁾	sortiert grosse/kleine Plättchen, weisse/schwarze Plättchen

Zeichnen

Punktstricheln ⁽²⁾	benutzt Stift
Kritzelt spitz ⁽²⁾	führt spitze Richtungswechsel aus (spontan)
Kritzelt rund ⁽²⁾	führt runde Richtungswechsel aus (spontan)
Zeichnet vertikal nach ⁽¹⁾	zeichnet vertikalen Strich nach
Zeichnet horizontal nach ⁽¹⁾	zeichnet horizontalen Strich nach
Kreuz ⁽¹⁾	zeichnet Kreuz nach
Kreis ⁽¹⁾	zeichnet geschlossenen Kreis nach
Zeichnet Kopffüssler (ohne Augen) ⁽¹⁾	zeichnet Kopffüssler ohne Augen (auf Aufforderung)
Kopffüssler (mit Augen) ⁽¹⁾	zeichnet Kopffüssler mit Augen (auf Aufforderung)

Spiel mit Symbolcharakter

Funktionelles Spiel ⁽⁵⁾	verwendet Gegenstand (Kamm, Löffel, Telefon) an sich selber
Lässt Auto fahren ⁽²⁾	lässt Auto auf Tisch fahren
Rollt Ball ⁽²⁾	rollt Ball auf Tisch
Repräsentatives Spiel 1 ⁽⁵⁾	verwendet Gegenstand funktionell an Gegenüber (Puppe, Mutter)
Als-ob-Spiel ⁽⁵⁾	verleiht Gegenstand die Bedeutung eines anderen Gegenstandes (z. B. Holzstück als Flugzeug)
Repräsentatives Spiel 2 ⁽⁵⁾	führt Gegenüber (Puppe), um Gegenstand funktionell zu benutzen (Puppe isst mit Löffel)
Sequentielles Spiel ⁽⁵⁾	führt Sequenz mit Puppenmöbeln aus (mindestens zwei Handlungsstränge, z. B. essen am Tisch und schlafen gehen)
Rollenspiel (Erfahrungswert)	zwei oder mehr Kinder spielen gemeinsame Thematik