



3. Februar 2026

Die Welt begreifen

Kognitive Entwicklung von Anfang an unterstützen

Simone Sprecher
Bereichsleitung Pädagogik

- Gründung 1957 durch Marie Meierhofer, Kinderpsychiaterin und Zürcher Stadtärztin
- Das Kind im Zentrum
- Fokus auf der Frühen Kindheit
- Multidisziplinäre Arbeitsweise
- Verbindung von Wissenschaft und Praxis



Agenda

1. Das Bild vom Kind: Kompetenzen, Lernen, Bedürfnisse
2. Kognitive Entwicklung in der frühen Kindheit
3. Pädagogisches Handeln: Die Rolle der Erwachsenen
4. Impulse aus und für die Praxis – gemeinsame Diskussion



...sind Persönlichkeiten und lernen auf ihre eigene Art und Weise.

...sind reich an Ressourcen.

...gestalten ihre Entwicklung und ihren Bildungsprozess aktiv mit: **Sie bilden sich selbst!**

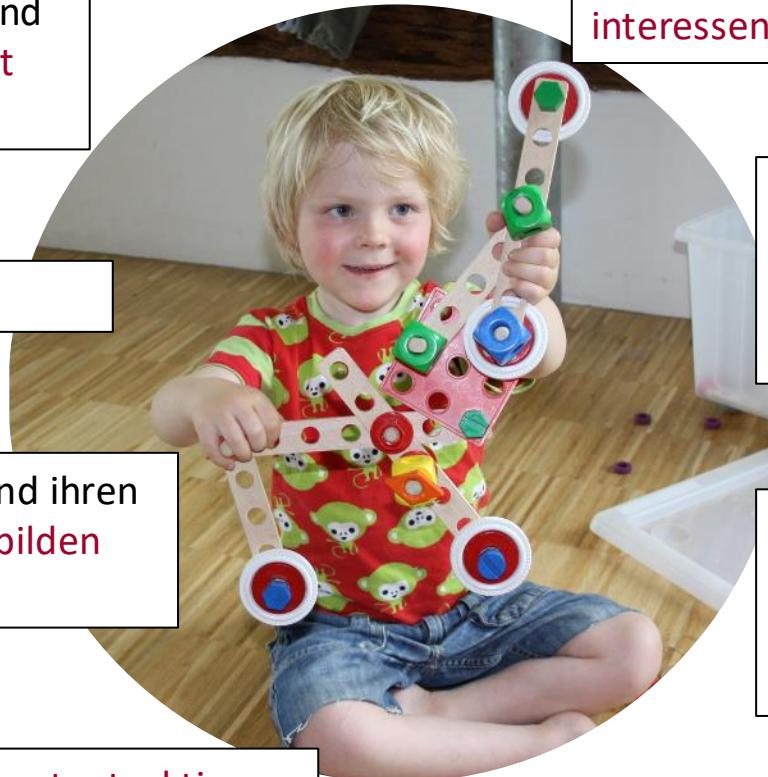
...sind von Geburt an kompetent, aktiv und wissbegierig.

...lernen im Spiel und interessensgeleitet.

...erfahren, verstehen und entdecken ihre Welt ganzheitlich mit all ihren Sinnen.

...lernen durch Erfahrungen im Alltag. Dafür brauchen sie eine anregungsreiche Umgebung.

...bilden und entwickeln sich im sozialen Miteinander.

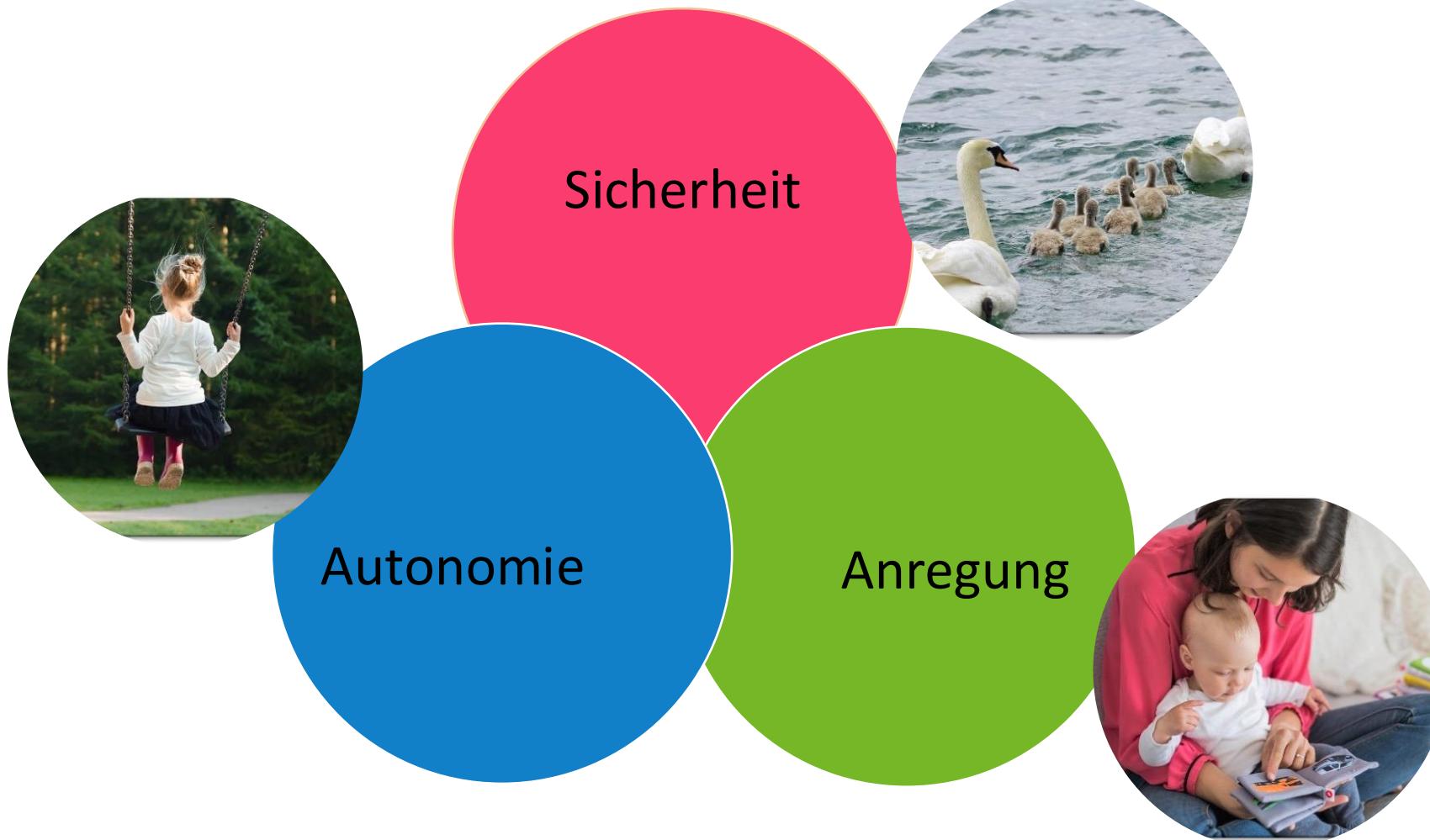


„Be-greifen“: Kinder lernen ganzheitlich



Grundbedürfnisse von Kindern

nach Bischof-Köhler (2007)



Die Bedeutung des Spiels

«Spielen ist die Hauptaktivität von Kindern und essenziell für ihre Entwicklung und das Lernen. Durch Spielen erkunden sie die Welt, lernen neue Fähigkeiten und drücken ihr Wohlbefinden aus»

(MMI, 2025, Evidence Brief 6, *Spielend die Welt entdecken*, S.1)



Evidence Brief 6

Wissenschaft und Grundlagen für die Praxis

Spielend die Welt entdecken:
Playfulness und kindliche Entwicklung

• • • Relevanz • • •

Welche Bedeutung hat Spielen für Kinder?

Spielen ist die Hauptaktivität von Kindern und essenziell für ihre Entwicklung und das Lernen. Durch Spielen erkunden sie die Welt, lernen neue Fähigkeiten und drücken ihr Wohlbefinden aus. Besonders wichtig ist dabei, wie Kinder spielen, was auch als Playfulness bezeichnet wird. Playfulness beschreibt die spielerische Herangehensweise mit der Kinder Herausforderungen kreativ und mit Freude bewältigen. Sie drückt ihre Bereitschaft aus, sich auf ein Spiel einzulassen. Dazu gehören die folgenden fünf Facetten: manifeste (sichtbare) Freude, soziale, motorische und log-motorische Spontanität sowie Sinn für Humor im Spiel.

Unsere Studie bringt neue Einblicke in dieses zentrale Thema – sowohl im pädagogischen Kontext (Kindertageseinrichtung, Kindergarten, Primarschule) als auch zu Hause in der Familie:

- Wie entwickelt sich die Playfulness über die Zeit – bei Kindern mit und ohne Entwicklungs-auffälligkeiten?
- Wie hängt die Playfulness mit der kognitiven, sozialen und emotionalen Entwicklung von Kindern zusammen?



Manifeste Freude und soziale Spontanität beim gemeinsamen Betrachten eines Bilderbuches.
Siehe aus dem Video <bilderbücher> www.kinder-4.ch/bilderbücher



Das Forschungsprojekt «Playfulness» in den frühen Kindheitstagen untersucht die Entwicklung der Playfulness – also der Fähigkeit, Motivation und Freude, sich auf das Spiel einzulassen – von Kindern im Alter von zwei bis acht Jahren. Im Kern stehen Fragen zu Zusammenhängen mit der kognitiven, sozialen und emotionalen Entwicklung und der Interaktionssituation in Familie, Kindertageseinrichtung, Kindergarten und Schule. Zentral sind darüber hinaus Risiko- und Schutzmechanismen bei Belastungen und Entwicklungs-auffälligkeiten.

Dieses Kooperationsprojekt zwischen der Pädagogischen Hochschule Zürich (PHZH) und dem marie meierhofer institut für das Kind (mmi) wird unter der Leitung von Prof. Dr. phil. Corina Wuttmann-Seiter und PD Dr. habil. Patricia Lannen umgesetzt.

Alle Foto dieser Ausgabe gegen kleine Monatshaufnahmen aus der amfanglichen Videosequenz «Lerngelegenheiten für Kinder bis 4» der Bildungsdirektion Kanton Zürich: www.kinder-4.ch



Kognitive Entwicklung von 0 bis 4 Jahren

Kognition

Definition

- Kognition umfasst all diejenigen geistigen Prozesse, die eine Voraussetzung für intelligentes Verhalten sind; dazu gehören Wahrnehmungs-, Denk- und Gedächtnisprozesse.

Vgl. Jenni (2021) S. 106

Bereiche der Kognition

- Gegenständliches Denken
- Räumliches Denken
- Kategoriales Denken
- Numerisches Denken
- Kausales und schlussfolgerndes Denken
- Gedächtnis

Kognitive Meilensteine im 1. Lebensjahr

- **Erkunden der Welt** mit Mund, Hand, Auge

Formen des Erkundens



Jenni (2022), S. 3.

Kognitive Meilensteine im 1. Lebensjahr

- **Erkunden der Welt** mit Mund, Hand, Auge
- **Objekte verstehen & ordnen**
 - Lebewesen vs. unbelebte Dinge (Gesichter bevorzugt)
 - erste Kategorien
- **Physikalisches Grundwissen**
 - Dinge fallen, Objekte stoßen ab, durchdringen sich nicht
 - Objektpermanenz
 - Überraschung auf „Unmögliches“



L. Crayton, Unsplash

Physikalische Theorie: Experiment von R. Baillargeon

- **3 Monate:** Kinder erwarten, dass die Box herunterfällt, wenn gar kein Kontakt mehr zur unteren Box besteht.
- **5 Monate:** Kinder erkennen, dass die Box auch dann herunterfällt, wenn nur noch ein kleiner Teil auf der Unterfläche steht
- **7 Monate:** Kinder erwarten, dass die Box herunterfällt, wenn mehr als die Hälfte über den Rand hinausschaut.



Baillargeon, R. (1994). How do Infants learn about the physical world? *Current Directions in Psychological Science*, 3, 133-140.

Kognitive Meilensteine im 1. Lebensjahr

- **Erkunden der Welt** mit Mund, Hand, Auge
- **Objekte verstehen & ordnen**
 - Lebewesen vs. unbelebte Dinge (Gesichter bevorzugt)
 - erste Kategorien
- **Physikalisches Grundwissen**
 - Dinge fallen, Objekte stoßen ab, durchdringen sich nicht
 - Objektpermanenz
 - Überraschung auf „Unmögliches“
- **Mengen und Zahlen:** einfache Unterschiede
- **Zeit:** Einfache Abfolgen, Routinen
 - Bedeutung von Ritualen
- **Ursache–Wirkung & Selbstwirksamkeit**
- **Gedächtnis & Aufmerksamkeit**
 - vertraute Personen erkennen,
 - aktiv suchen und erinnern (Objektpermanenz)



L. Crayton, Unsplash



J. Vanooteghem, Unsplash

Kognitive Meilensteine im 2. Lebensjahr

- **Spiel**
 - Raumspiel: Aus- und Einräumen
 - Konstruktionsspiel: Stapeln, Reihen legen

Konstruktionsspiel



a



b



c

Jenni (2022), S. 6.

Kognitive Meilensteine im 2. Lebensjahr

- **Spiel**

- Raumspiel: Aus- und Einräumen
- Konstruktionsspiel: Stapeln, Reihen legen
- Funktionsspiel: Gegenstände zweckgerichtet nutzen, erste „Als-ob“-Handlungen



www.goetz-puppen.de



<https://de.in-mind.org>

Kognitive Meilensteine im 2. Lebensjahr

- **Spiel**
 - Raumspiel: Aus- und Einräumen
 - Konstruktionsspiel: Stapeln, Reihen legen
 - Funktionsspiel: Gegenstände zweckgerichtet nutzen, erste „Als-ob“-Handlungen
- **Sortieren, Vergleichen, Kategorisieren:** nach Merkmalen, Größen und Farben (ohne benennen)
- **Mengen- und Zahlenverständnis:** „mehr vs. weniger“, erste Zahlenwörter
- **Zeitverständnis im Alltag:** Handlungsfolgen verstehen, Routinen
- **Kausalität und Selbstwirksamkeit:** “wenn ich etwas tue, passiert etwas”, zunehmend zielgerichtete Lösungen ab ca. 18 Mte.
- **Gedächtnis & Aufmerksamkeit:** Längere Merkspanne, bewusst Objekte suchen
- **Erste exekutive Funktionen:** Ablenkungen besser ausblenden



www.goetz-puppen.de



<https://de.in-mind.org>

Kognitive Meilensteine im 3. und 4. Lebensjahr

- **Denken und Verstehen**
 - Einfache Ursache-Wirkungszusammenhänge, Beginn der „warum?“-Fragen
- **Spiel**
 - Raumspiel: Zwei- dann Dreidimensional
 - Funktionsspiel und dann Rollenspiel
- **Sortieren & Kategorisieren**
 - Form, Farben, Grösse, Funktion, Unterkategorien, sprachliche Benennung
- **Mengen- und Zahlenverständnis**
 - kleine Zahlmengen, nutzt Zahlwörter, zählen bis 10
- **Zeitverständnis im Alltag**
 - gestern – heute – morgen, erkennt Länge von Aktivitäten
- **Exekutive Funktionen**
 - Konzentration, Selbstkontrolle, Spielregeln einhalten



Beispiel Rollenspiel

- Film “Marktstand”: <https://www.kinder-4.ch/filmfinder/marktstand>

Bildungsdirektion des Kantons Zürich (Hrsg.) (2019): Lerngelegenheiten für Kinder bis 4. 65 Kurzfilme über frühkindliches Lernen im Alltag. URL: www.kinder-4.ch

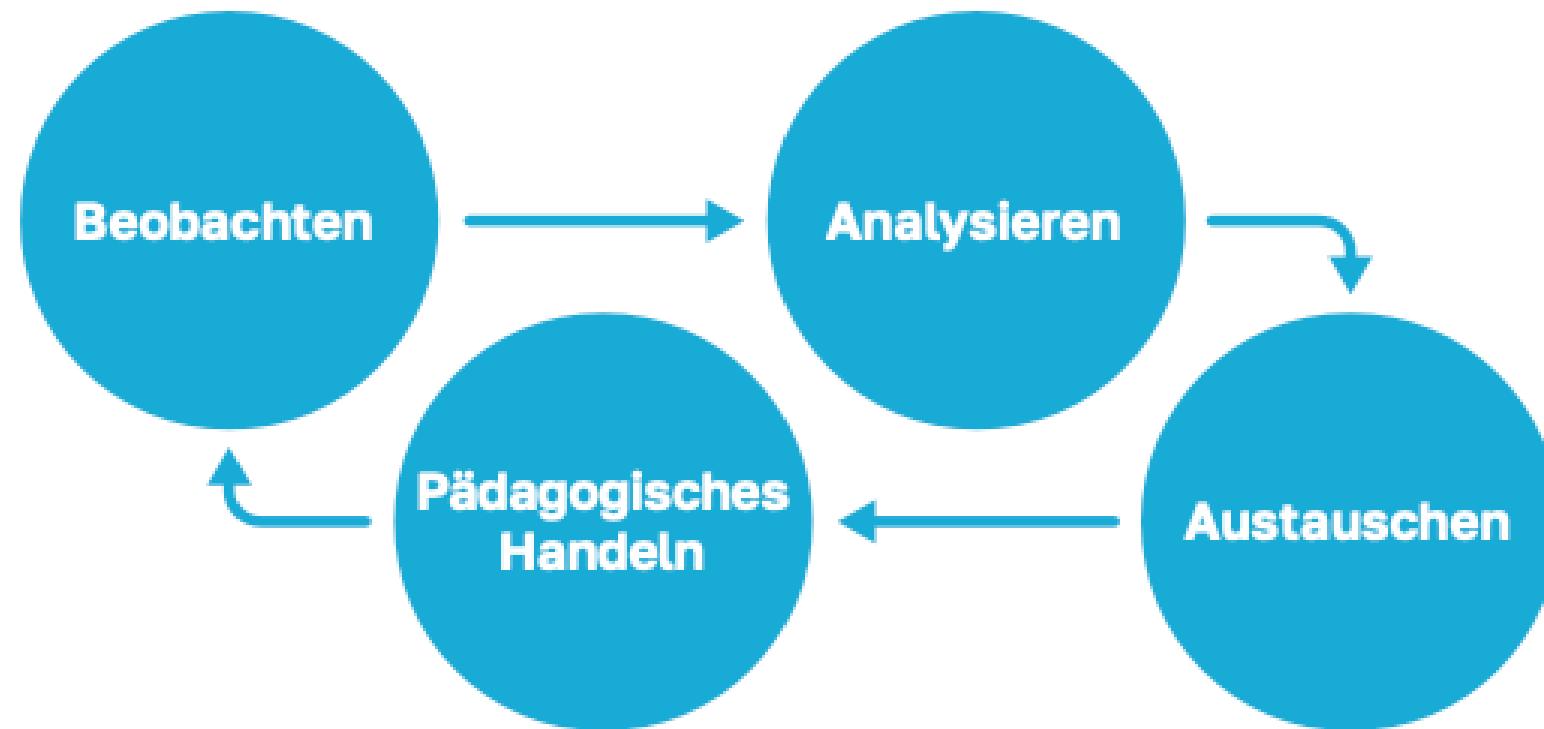


Pädagogisches Handeln

- «Pädagogisches Handeln beginnt mit der aufmerksamen Wahrnehmung der Kinder, um sich über ihr Wohlbefinden, ihre Bedürfnisse, ihr Verhalten, ihre Entwicklung und ihre Kompetenzen und Interessen bewusst zu werden.»

Alliance Enfance & MMI, 2025, Orientierungsrahmen für Bildung und Betreuung von Kindern, S. 36

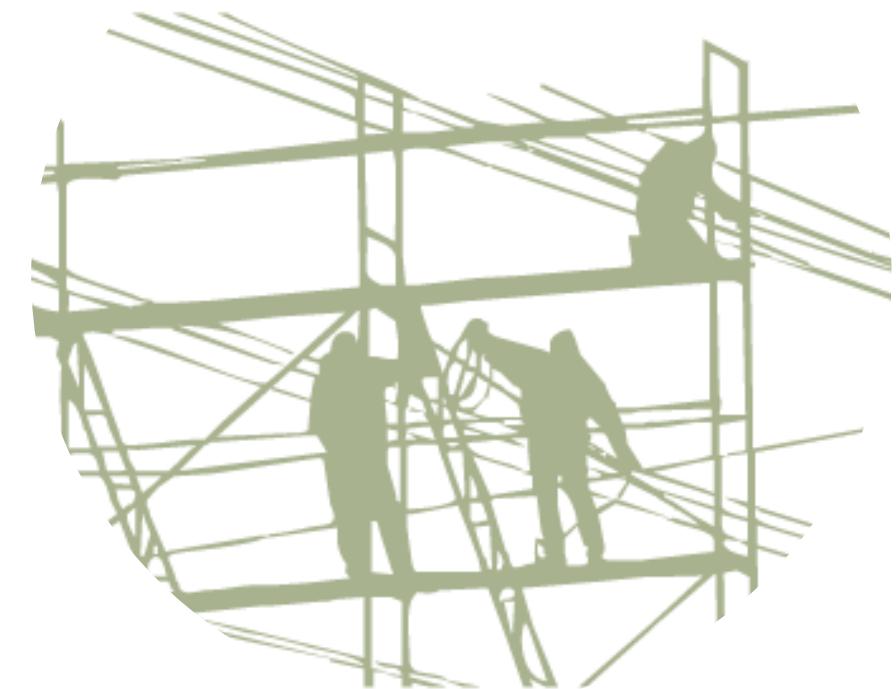
Systematisches Wahrnehmen



Alliance Enfance (2025): Orientierungsrahmen für Bildung und Betreuung von Kindern. S. 37

Prinzip des „Scaffoldings“

- Dieses Vorgehen „*basiert auf dem Prinzip des „scaffoldings“, was bedeutet, an Lernerfahrungen geschickt anzuknüpfen und diese bewusst zu erweitern und auszubauen.*“ (König, 2007)



Zone proximaler Entwicklung nach Lew Wygozki



Abbildung 4: Die Zone der nächsten Entwicklung nach Carusi-Lees, 2017, 3

Beispiel „Scaffolding“

- Film “Autoanhänger”: <https://www.kinder-4.ch/filmfinder/autoanhaenger>

Bildungsdirektion des Kantons Zürich (Hrsg.) (2019): Lerngelegenheiten für Kinder bis 4. 65 Kurzfilme über frühkindliches Lernen im Alltag. URL: www.kinder-4.ch



Impulse aus und für die Praxis

- Gemeinsame Diskussion an Tischinseln

Diskussionsthemen

1. Alltagsmomente als Lerngelegenheiten

2. Spiel als Motor der Entwicklung

3. Gemeinsam über die Welt nachdenken

4. Anregungsreiche Umgebung

5. Teamarbeit

6. Zusammenarbeit mit Eltern und Erziehungsberechtigten



Herzlichen Dank für die Aufmerksamkeit!

Simone Sprecher
sprecher@mmi.ch

Illustrationen: Anna-Lea Guarisco



Quellen

- Alliance Enfance (Hrsg.) (2025). Orientierungsrahmen für Bildung und Betreuung von Kindern. Nationales Referenzdokument für pädagogische Qualität in der Arbeit mit Kindern von 0 bis 12 Jahren. Basel: Alliance Enfance.
- Baillargeon, R. (1994). How do Infants learn about the physical world? Current Directions in Psychological Science, 3. Verfügbar unter: https://infantcognition.web.illinois.edu/wp-content/uploads/2021/11/Baillargeon_1994-How-do-Infants-Learn-about-the-Physical-World.pdf
- Bildungsdirektion des Kantons Zürich (Hrsg.) (2019): Lerngelegenheiten für Kinder bis 4. 65 Kurzfilme über frühkindliches Lernen im Alltag. URL: www.kinder-4.ch
- Bischof-Köhler, D. (2007). Zusammenhänge zwischen Bindung, Erkundung und Autonomie. In: Brisch, K.H. & Hellbrügge, T. (Hrsg.) Die Anfänge der Eltern-Kind-Bindung (325-340). Stuttgart: Klett Cotta.
- Jenni, O. (2021). Die kindliche Entwicklung verstehen. Praxiswissen über Phasen und Störungen. Heidelberg: Springer.
- Jenni, O. (2022). Was ist frühkindliches Spiel - und warum spielen Kinder? In: *undKinder* 109, Marie Meierhofer Institut für das Kind, S. 1-10.
- König, A. (2007). Dialogisch-entwickelnde Interaktionsprozesse als Ausgangspunkt für die Bildungsarbeit im Kindergarten. Bildungsforschung 4 (1), (URL: <http://www.bildungsforschung.org/bildungsforschung/Archiv/2007-01/interaktion>).
- Marie Meierhofer Institut (Hrsg.) (2025). Kinder wollen die Welt entdecken – was brauchen sie dazu? Dossier im Rahmen des Programms MegaMarie^{plus}. Verfügbar unter: https://www.mmi.ch/uploads/MegaMarie/Kinder-wollen-die-Welt-entdecken_ES.pdf
- Marie Meierhofer Institut & Pädagogische Hochschule Zürich (Hrsg.) (2025). Evidence Brief 6. Spielend die Welt entdecken: Playfulness und kindliche Entwicklung. Verfügbar unter: https://www.mmi.ch/uploads/Wissen/Veranstaltungen/MMI_Evidence_Brief_6.pdf
- Schäfer, G. E. (2011). Was ist frühkindliche Bildung? Kindlicher Anfängergeist in einer Kultur des Lernens. Weinheim: Juventa.
- Schmitt, A.; Simon, E. (2020): Ko-Konstruktion in der Kita-Praxis. In Hürth : Carl Link, S.79. Berichte aus dem Kompetenzzentrum Frühe Bildung (KFB). https://www.pedocs.de/volltexte/2021/23378/pdf/Schmitt_Simon_2020_Ko-Konstruktion_in_der_Kita.pdf