

**Alphabet  
vivant et vécu**

Ainsi marche le cerveau

Un bon début  
pour une bonne fin!



**Loved living  
Alphabet**

That's how  
the brain works

Beginning good  
all good!



**Geliebt gelebtes  
Alphabet**

so lernt das Gehirn

Anfang gut  
alles gut!



**Alfabeto  
vivente e vissuto**  
così funziona il cervello

Un buon inizio  
per un gran finale!



**Malovaná -  
milovaná  
abeceda**  
tak se učí mozek  
Začátek dobrý  
všechno dobré!



**Mylima gyva  
abėcėlė**  
taip veikia smegenys.

Gera pradžia-  
gera ir pabaiga!



**Iubim  
alfabetul viu**  
așa funcționează  
creierul.  
Începem bine,  
totul bine!



**An Aibítir Bheo  
Bheathach Ghrámhar**  
sin mar a fhoghlaimíonn  
an inchinn  
Dea-thoradh a thagann  
ó dhea-thús!



# Fun For Families

Musik-Union e.V.  
Mömpelgarder Weg 5  
D-72072 Tübingen  
info@music-union.org

## ABCDirekt-Aktivitäten zwischen 2. April und 15. Mai

### 2. April Internationaler Kinderbuch-Tag

WORKSHOPS für verschiedene Altersstufen.

### 15. April Welt-Kunst-Tag "Kleine Helden" VIELFALT – WETTBEWERB

Kinder stellen ihre gemalten Bilder aus. Es gibt nur Gewinner: jedes Werk ist ausgemaltes mit einer Auszeichnung : das Farbigste, das Sorgfältigste, das Lustigste etc.

### 15. Mai Internationaler Tag der Familien:

ABCDirekt Spiele-Spaß für die ganze Familie



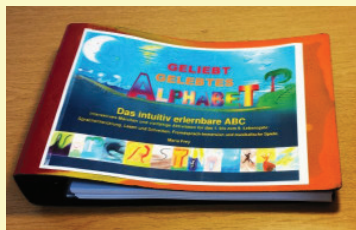
# MATERIALIEN - GELIEBT - GELEBTES - ALPHABET

## Bild und Schrift



Das **Poster** (auch als Spielfeld verwendet) ist für jede Altersstufe die Grundlage für den Aufbau eines konzentriert arbeitenden Gehirns. Aus der Vogelperspektive zeigt es das Land, in dem die Alphabet-Erzählung spielt. Die runde Form vermittelt Geborgenheit und Sicherheit. Es enthält auch die Schlüsselsätze der Buchstaben als Kurzform der Erzählung. ISBN 978-3-948214-02

**Geeignet vom 2. bis 6. Lebensjahr**



Der **Ordner** im DIN A4 Querformat ist das 'Zuhause' der Materialien. Ein farbiges Daumenregister ermöglicht es selbst kleinen Kindern selbständig die Bögen der Aktivitäten übersichtlich und griffbereit beisammen zu halten und sich am Wachstum ihres Werkes zu erfreuen. ISBN 978-3-948214-00



Das **Bilderbuch** ist der erste Baustein im Ordner. Es enthält 28 große Bilder sowie den Volltext der Erzählung mit farbigen Lesehilfen und Erläuterungen für Eltern und Erzieher. Es ist die Grundlage aller weiteren Aktivitäten. ISBN 978-3-948214-00



Das **Malbuch** ist die Schülerversion des Bilderbuchs. Es vermittelt Sicherheit durch Skizzen der Figuren. Gleichzeitig bietet es Raum für freie Gestaltung von eigenen Erlebnissen. Der Leitfaden für Erzieher bietet Aktivitäten, um hierbei soziale Fähigkeiten in der Gruppe zu üben. ISBN 978-3-948214-03



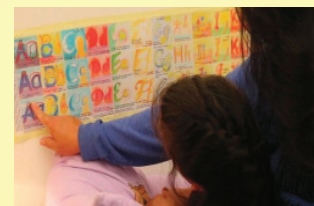
**Geeignet vom 4. bis 9. Lebensjahr**

Die **Context-Transparenzfolien** werden zu den Bildern im Ordner gefügt. Sie setzen Bild und Buchstabe wie 'Legobausteine' für das Gehirn aufeinander. ISBN 978-3-948214-04

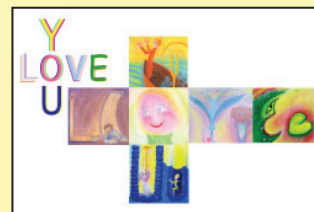


Das **Schwungübungsheft** ist die Schülerversion der Context-Transparenzfolien.

Die wissenschaftlich fundierten, neuen "In-Place Schwungübungen" verleihen der Hand die Sicherheit einer entspannten, schönen Handschrift ab dem ersten Strich. Präzise und zugleich luftig leicht führen sie die Bewegung ISBN 978-3-948214-05



Das **Gutenacht-Poster** von A bis Z ist knapp 2 Meter lang. Über dem Bett kann das Kind entspannt darauf schauen und intuitiv lernen. Die Anleitung fördert gemeinsames Entdecken und Plaudern. ISBN 978-3-948214-12



Die **Spielkarten** für lesen und Rechtschreibung machen Orthographie zur geselligen Aktivität mit Memory, Domino-Kreuzworträtseln und, Rollenspiel. ISBN 978-3-948214-06



Der **Werkzeugkasten für kleine Autoren** erweitert den Wortschatz und fördert die Freude am kreativen Schreiben. Das Design ermöglicht grammatikalische Strukturen spontan zu erfassen. ISBN 978-3-948214-07



# MATERIALIEN - GELIEBT - GELEBTES - ALPHABET

## Auditive und haptische Mittel



Die **CD** unterstützt Erzieher (und auch Logopäden) bei jeder Altersstufe. Entwicklung von Körperkontrolle Aussprache, Zungenfertigkeit und Gschicklichkeit.

Enthalten ist die Musik der Alphabet- Geschichte mit und ohne Text und auch als Beatbox-Version für freies Spiel und Interpretation.

ISBN 978-3-948214-08

### Geeignet vom 1. bis 6. Lebensjahr

Die **Standfiguren** erlauben schon den Kleinsten 'dabei zu sein'. Während die Älteren die Verse singen, führen die Kleinen diese Akteure auf dem Tisch spazieren. So werden Gestalt und Klang der Buchstaben im Rollenspiel verinnerlicht. Die Figuren sind aus umweltfreundlichem Holz, und ermöglichen Perkussions-Effekte beim Spiel.



Die **Handpuppen** fördern Sprachentwicklung und Kommunikation sowie die manuelle Geschicklichkeit. Sie können auch ganz einfach mit den Kindern gebastelt werden. In der Hand des Erziehers, ist die Handpuppe ein altes Zaubermittel: lassen wir die Puppe für uns sprechen, fällt es dem Kind leichter, sich auf Augenhöhe mitzuteilen.

Während der ABC-Erzählung, stärken die Handpuppen sowohl die Konzentration als auch die manuelle Geschicklichkeit, als wichtige Grundlage für die Intellektuelle Entwicklung.

Spiele mit den **Figuren im Beutel**, ermöglichen schon kleinen Kindern selbständig Ruhe Systematik, Fokus und Konzentration auf spielerische Art und Weise zu schulen und mit dem Tastsinn die feinen Unterschiede ähnlicher Figuren zu identifizieren.

Einmal im Jahr informiert der Newsletter über neue kostenlose Downloads, neues Material in weiteren Sprachen, Ausbildungskurse und Stellenangebote für gehirngerechtes Lernen. Melden Sie sich hier für den Newsletter an [www.alphabetshop.eu](http://www.alphabetshop.eu)



### Geeignet vom 4. Bis 9. Lebensjahr

Zwischen Phantasie und Wirklichkeit verwebt der **Film** Hoffnungen und Möglichkeiten zu Machbarkeiten. Das Kind darf sich mit seinen Hoffnungen und Sorgen anerkannt und geschätzt fühlen. Zuversichtlich ist es unterwegs. Die integrierten Schwung- und Schreibübungen in Echtzeit, sind für Lernende und Lehrende ein Schlüssel zu spontanem Erfolg.

ISBN 978-3-948214-11



**Fremdsprach-Immersion** mit der Fremdsprach-Dekodierung von Vera F. Birkenbihl ermöglicht fremde Worte und Sätze spontan zu verstehen. Die starke Klangwirkung der Texte des Alphabet-Märchens bewirkt zusätzlich, dass fremde Worte sich rasch und nachhaltig einprägen. Verbunden mit der Dekodierung, macht dies die Erzählung zur hervorragenden Hilfe beim Einstieg in eine neue Sprache.

ISBN 978-3-948214-09



Der **Leitfaden für Erzieher** bietet eine Vielfalt an Anregungen für die kreative Nutzung des Materials. Ein Überblick über seine Kapitel folgt auf der nächsten Seite. ISBN 978-3-948214-10



**Mein erstes Lesebuch:** eintauchen in ein Land!

Dies wird derzeit in mehreren Ländern entwickelt: eine Abenteuerreise und zugleich Zeitreise entlang der Sagen und Legenden und besonderen geographischen Stätten eines Landes. Eine spannende persönliche Erfahrung, welche Kinder zum Experten und Reiseführer der Familie werden lässt mit einem Wissen, das auf der Urlaubsreise Türen und Herzen öffnet.

## LEITFADEN FÜR ERZIEHER - GELIEBT - GELEBTES - ALPHABET

Der Leitfaden für Erzieher bricht Quantensprünge der Entwicklung herunter in kleine, faszinierende und leicht durchführbare Schritte. Hier ein Überblick über die Kapitel.

### 1. Klang bringt in Gang (für die Kleinsten)

Lasst uns strampeln, klatschen und stampfen. Ganzheitliche Aktivitäten, die **alle Sinne** ansprechen. **Material:**, große Spielfiguren.

### 2. Bewegung löst die Zunge (ab dem 2. Lebensjahr)

Geschickt, schlau und glücklich: musikalische Bewegungsspiele, welche die Entwicklung der **Koordination, Intelligenz** und **Sprache** durch rhythmische Mittel fördern (auch logopädisch wirksam).

**Material:** CD, Bilderbuch und Rhythmus-Instrumente.

### 3. Rollenspiel weckt Neugier und Empathie (ab 3 Jahre)

**Konzentration, Sozial-** und **Sprachkompetenz** lernen Kinder durch soziale Interaktion. Darüber hinaus unterstützt das Rollenspiel auch das **Eintauchen in eine neue Sprache**.

**Material:** Poster, CD, Handpuppen, Spielfiguren im Beutel.

### 4. EINE Welt (ab 4 Jahre)

Eigene Erlebnisse **erzählen** und Anderen **zuhören** verbindet. In dem Märchen erkennen die Kinder sich selber wieder und entdecken die fremde Welt der Buchstaben als die ihnen vertraute eigene. Gewohntes vermittelt **Vertrauen** und **Selbstsicherheit** und unterstützt das **Lernen**.

**Material:** Poster, Gutenacht-Poster, Spielkarten.

### 5. MEINE Welt (ab 5 Jahre)

Das Gestalten mit Farben und Formen fördert die **Feinmotorik**. Die emotionale Beteiligung verankert gleichzeitig die Formen der Buchstaben nachhaltig im Gedächtnis. Mit einem Vielfaltwettbewerb, bei dem es nur Gewinner gibt, üben die **Kinder soziale Fähigkeiten** und lernen sich in ihrer Unterschiedlichkeit gegenseitig zu schätzen und zu unterstützen.

**Material:** Poster, Bilderbuch, Malheft.

### 6. Juhu, schreiben macht Spaß! (ab 5 - 6 Jahre)

**Schwungübungen** werden zum Kunstwerk und **Schreiben** wird zum „Finger-Sport“. Wir genießen den natürlichen Schwung der Schwerkraft, der jede Schreibübung zur Grundlage für eine **entspannte** und **schöne Handschrift** macht.

**Material:** Bilderbuch, Context-Transparenzdruck, Schwungübungsheft

### 7. Wir lachen uns schief! (ab 6 - 7 Jahre)

Klangvolle und lustig **Geschichten schreiben**, lachen statt grübeln und **Grammatik von selbst** verinnerlichen möchte jeder. Mit dem bunten Nachschlagewerk als Werkzeugkasten und dem Vielfalt-Wettbewerb, bei dem es nur Gewinner gibt, gelingt das!

**Material:** Werkzeugkasten von A bis Z für **kleine Autoren**.

### 8. Mein erstes Lesebuch und ich, wir reisen durch ein Land! (ab 7 Jahre)

Eine Abenteuer-Geschichte, die sich in ein Schmuckkästchen schmiegt aus **geografischen und kulturellen Schätzen eines Landes**. Der Leser bereist das Land mit den Protagonisten in einer Zeitreise. Leibhaftig treffen sie auf Gestalten aus Legenden und Geschichte. Sie bestehen dabei selber herausfordernde Abenteuer und begegnen den Bräuchen und der Küche des Landes. Man möchte unwillkürlich in den nächsten Ferien diese Route selber bereisen! Wer mit der 2-sprachig dekodierten ABC-Geschichte bereits Grundlagen der **Sprache** des betreffenden Landes erworben hat, kann diese hier nun gut vertiefen.

Diese Kultur-Embleme werden in weiteren Länder entwickelt. Sie wecken den **Forsergeist** in der Familie und öffnen Türen und Herzen auf Reisen.

**Material:** Kulturelles Emblem eines Landes als Illustriertes Bilderbuch, zweisprachig dekodiertes Textheft, CD und DVD.

### 9. In fremde Sprachen eintauchen

Fremdsprachinteressierte aufgepasst: die Materialien werden in immer mehr Sprachen hergestellt, von Musik begleitet. Die Dekodierung und die Klangwiederholungen der Erzählung ermöglichen es jedem, Worte spontan zu verstehen und rasch und nachhaltig zu erinnern. Hier kann die ganze Familie mit Spaß ihre Sprachkenntnisse gemeinsam erweitern.

**Material:** zweisprachig dekodiertes Textbuch, zweisprachig dekodierte CD.

**Für die kontinuierliche Verbesserung des Materials sind Ihre Hinweise sehr wichtig.** Schreiben Sie ihre Erfahrungen an [deutschland@ABCDirekt.eu](mailto:deutschland@ABCDirekt.eu)

# WEITERBILDUNG - GELIEBT - GELEBTES – ALPHABET

Passend zu Ihren Zielen, Vorstellungen und Voraussetzungen stellen wir Ihnen einen individuellen Ausbildungslehrgang zusammen. Schreiben Sie uns, was Sie suchen und welche Erfahrung Sie mitbringen an: [info@didactic-pilot.eu](mailto:info@didactic-pilot.eu)

Folgende Qualifizierungen können auf unterschiedlichen Niveaus erlangt werden:

- 1 **Coach für gehirngerechte Alphabetisierung**
- 2 **Berater für gehirngerechte Bildung**
- 3 **Gestalter von gehirngerechten Lernmitteln**

1 und 2 stehen jedem offen. 3 richtet sich an kreativ tätige Menschen wie Film-, oder Tontechniker, Darsteller, Programmierer, Designer, sowie dichterisch, schriftstellerisch und musikalisch Tätige.

## 1 GEHIRNGERECHTE ALPHABETISIERUNG

Modul 1.1: **Assistent** (bereits für 14-18 Jährige möglich)  
Die Teilnehmer werden befähigt, Lernende bei Schreib- und Leseübungen zu unterstützen im Klassenzimmer oder als Au-pairs und Babysitter.

### Module 1.2: **Coach**

Die praktische Kompetenz von 1.1 wird in Module 1.2 ergänzt durch ein klares Verständnis, was das Gehirn zur Alphabetisierung braucht. Absolventen sind in der Lage Gruppen eigenständig zu unterrichten.

### Modul 1.3: **Ausbilder**

Aufbauend auf 1.1 und 1.2 werden die Teilnehmer in Module 1.3 befähigt, Personen in den beiden Modulen 1.1 und 1.2 auszubilden.

## 2 GEHIRNGERECHTE BILDUNG

### Modul 2.1: **Berater**

Die Teilnehmer erwerben einen umfassenden Einblick in die Funktionen der unterschiedlichen Areale des Gehirns und erfahren, welche Bedingungen das Gehirn für produktive Arbeit benötigt.

### Modul 2.2: **Ausbilder**

Aufbauend auf 2.1, wird in 2.2 die Befähigung erworben, lehrend tätig zu werden und Teilnehmer von Modul 2.1 auszubilden.

## 3 GEHIRNGERECHTE LEHRMITTEL

### Modul 3.1: **Gestalter**

Die Teilnehmer erwerben ein detailliertes Verständnis der Wechselwirkung von Sinneseindrücken und Gehirnentwicklung. Von Anfang an ist der Kurs mit praktischen Übungen verbunden.

### Modul 3.2 : **Ausbilder**

Aufbauend auf den praktischen Kompetenzen der Module 1 und dem theoretischen Wissen aus den Modulen 2, wird nach einem zweimonatigen Praktikum die Fähigkeit erworben, Kreative in Modul 3.1 auszubilden.

Die Module 1 und 2 können sowohl als einwöchige Präsenz-, wie auch als Korrespondenz-Kurse absolviert werden.

Die Module 3 sind Präsenz-Kurse.

Stipendien sind möglich bei besonderer Eignung oder finanzieller Benachteiligung.