



Eine Bildungsinitiative von  
**Microsoft Deutschland**  
und Partnern

## Eltern-Infobrief

Projektbüro Schlaumäuse

im Herbst 2003

Liebe Eltern,

wir begrüßen Sie und Ihr Kind herzlich als Teilnehmer der Bildungsinitiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“. Vor einigen Wochen hatten wir Ihnen als Erstinformation einen Info-Flyer zukommen lassen. Nun, zum Start des Projekts in den Kindergärten, möchten wir Ihnen ausführlich erklären, wie wir Ihr Kind in seiner sprachlichen Entwicklung unterstützen möchten, welchen pädagogischen Ansatz wir dabei verfolgen und wie Sie, liebe Eltern, bei Interesse auch zu Hause daran Anteil nehmen können. Wir sind davon überzeugt, dass Ihr Kind sich mit Freude beteiligen und dabei Lernfortschritte machen wird.

Was wir erreichen möchten:

Sprachliche Fähigkeiten sind von größter Bedeutung – im Lebensalltag und für das Lernen; nicht nur für das Lernen in der Schule und der späteren Ausbildung. Die Lebensbedingungen und Berufe ändern sich so schnell, dass Ihr Kind lebenslang weiterlernen muss – und das möglichst selbstständig, auch ohne Lehrer. Darum ist es sehr wichtig, dass die *natürliche Lernfähigkeit* Ihres Kindes herausgefordert und weiterentwickelt wird. Dies ist ein wichtiges Ziel unseres Schlaumäuse-Projektes.

Sowohl für die Sprachentwicklung als auch zur Unterstützung des allgemeinen Lernens kann der Computer eine ganz besondere Rolle einnehmen: Er eignet sich zum Beispiel als Erzähler und Vorleser, als Postbote oder Bücherei, als Malkasten, und Schreibmaschine. Geeignete Lernsoftware ermöglicht bereits Kindern selbstständiges Lernen. Darum haben wir Ihrem Kindergarten oder Ihrer Kindertagesstätte u.a. einen Computer zur Verfügung gestellt, mit dem Ihr Kind zusammen mit anderen Kindern spielerisch die deutsche Sprache entdecken und seine Fähigkeit zum *forschenden Lernen* verbessern kann. Ganz nebenbei macht Ihr Kind dabei auch Erfahrungen im Umgang mit einem Computer.

Vielleicht meinen Sie, Lernanforderungen kommen in der Schule noch früh genug auf Ihr Kind zu? Vielleicht möchten Sie, dass Ihr Kind bis zur Einschulung unbeschwert spielen darf statt lernen zu müssen? Vielleicht befürchten Sie also, dass Ihr Kind in dem Schlaumäuse-Projekt überfordert wird? Auch wir sind der Meinung, dass vier- bis sechsjährige Kinder nicht unter Leistungsdruck gesetzt werden dürfen. Aus der Forschung wissen wir aber, dass Kinder in diesem Alter lernen *möchten*. Sie sind wissbegierig und neugierig auf ihre Umwelt; sie möchten vertrauten Personen nacheifern

– kurzum: Sie möchten die Welt entdecken und erobern und sich darin behaupten, solange man ihnen ihren natürlichen Forscherdrang nicht abgewöhnt.

Häufig bezeichnen wir Erstklässler als „Lernanfänger“. In Wirklichkeit aber sind Kinder zum Zeitpunkt ihrer Einschulung bereits Experten im Lernen! Unsere Erfahrung ist, dass Kinder bereits mit vier Jahren das Lernen tatsächlich, und zwar in besonderem Maße beherrschen. Denken Sie nur daran, dass Ihr Kind seine Muttersprache zumindest in Grundzügen erlernt hat – ohne Schulunterricht und ohne Lehrer. Wie ist ihm das eigentlich gelungen?

Wir möchten Ihnen anhand einiger Beispiele Grundprinzipien des Spracherwerbs erläutern. Sie sind das „pädagogische Gerüst“, auf dem wir unsere Schlaumäuse-Software entwickelt haben. Wir hoffen, Ihnen so einen konkreten Einblick in die Ziele und Inhalte unserer Initiative geben zu können. Und da uns Ihre Unterstützung und Teilnahme sehr wichtig ist, würden wir uns sehr freuen, wenn wir Ihnen so den einen oder anderen Tipp geben können, wie Sie ihr Kind in Zukunft noch besser in seiner sprachlichen Entwicklung fördern können.

Die Ausbildung von Sprachmustern – ein Beispiel:

Paradoxaerweise können wir gerade an den Fehlern, die die Kinder machen, besonders gut erkennen, wie sie lernen. Ein Beispiel: Michael sagt: „Da sind zwei Hunde.“ Richtig heißt es jedoch: „Da sind zwei Hunde.“ Also ist „Hünde“ falsch. Aber es ist nicht *nur* falsch. Etwas daran ist auch richtig, denn es gibt tatsächlich Mehrzahlformen, die genau so gebildet werden, z.B.: Kühe, Nüsse, Hüte. An solchen Wörtern hat Michael ein Muster für die Mehrzahlform entdeckt: Aus dem „u“ in der Einzahlform wird in der Mehrzahlform ein „ü“ und an das Wortende wird ein „e“ angehängt. Nach diesem Muster konstruiert er – ganz und gar logisch – die Mehrzahlform „Hünde“, die er gewiss nie gehört hat.

Dieses Beispiel zeigt, dass Kinder Sprache nicht durch bloßes Nachsprechen lernen, sondern durch selbstständiges Entdecken von Regeln und durch eigenes, diesen Regeln folgendes Konstruieren von Sprachformen. Auch wenn die Eigenkonstruktionen schließlich falsch sind (wie „Hünde“), schmälert dies in keiner Weise die Denkleistung des Kindes.

Diese Einsicht in das Lernen weist uns den Weg, wie wir Kinder in ihrer Sprachentwicklung fördern können: Zu allererst müssen wir in den Fehlern die Denkleistung des Kindes überhaupt bemerken und achten. Dann müssen wir dem Kind – beiläufig, ohne Kritik am Fehler – geeignetes Sprachmaterial geben und ihm die Möglichkeit lassen, dieses neue Material wiederum geistig selbstständig zu verarbeiten.

Bezogen auf das Beispiel heißt das: Wir reagieren auf Michaels Wortschöpfung „Hünde“ nicht etwa mit: „Das ist falsch. Es heißt ´Hunde´.“ oder gar: „Sag es mal richtig: ´Da sind zwei Hunde´!“ Stattdessen antworten wir auf den Sinn der Äußerung und benutzen dabei ganz natürlich die korrekte Mehrzahlform – etwa so: „Ja, die Hunde sind wirklich groß, findest du nicht?“ So, ohne direktes Korrigieren, liefern wir Michael das Sprachmaterial, das er zum Entdecken eines weiteren Musters der Mehrzahlbildung benötigt.

Das neue Muster wird er wieder austesten. Er wird wahrscheinlich demnächst korrekt „Hunde“ sagen, aber möglicherweise dann auch „Nusse“ statt „Nüsse“. Dann braucht er wieder eine Reaktion, in der wir die korrekte Form ganz natürlich verwenden,

beispielsweise: „Ja, die Nüsse schmecken mir auch gut.“ So wird Michael allmählich herausfinden, welches Mehrzahlmuster bei welchen Wörtern üblich ist.

Fehler sind also für das Lernen nötig! Sie sind meistens Anzeichen durchaus richtiger und für weiteres Lernen notwendiger Denkleistungen. Eine direkte Korrektur würde das Kind entweder an seiner Denkfähigkeit zweifeln lassen oder in ihm den Eindruck erwecken, dass die Sprache zu kompliziert oder zu chaotisch ist, als dass man darin Muster entdecken könnte. Also würde sich das Kind schlimmstenfalls bald nicht mehr auf die Suche nach solchen Mustern machen. Der Lernprozess wäre gestört und das Kind bekäme unter Umständen Lernschwierigkeiten.

Sprachförderung in alltäglichen Situationen:

Das Schlaumäuse-Projekt greift die hier an einem Beispiel beschriebene natürliche Fähigkeit der Kinder zu forschendem und entdeckendem Lernen auf. Das Projekt macht Ihrem Kind entsprechende Angebote. Aber Ihr Kind entscheidet, ob und wie es sich damit beschäftigt. So wird es nicht überfordert. Es macht nur das, wofür es sich interessiert und was es sich selbst zutraut. Das allerdings kann erfahrungsgemäß manche Erwachsene durchaus verblüffen! Kinder wagen sich oft an Dinge, die ihnen nicht zugetraut werden. Dabei sind sie nicht selten zu überraschenden Anstrengungen bereit und verfolgen ihr Ziel sehr ausdauernd. Meistens lassen sie sich nicht einmal bei Misserfolgen entmutigen, sondern setzen erst recht allen Ehrgeiz daran, ihr Ziel doch noch zu erreichen.

Beispiel 1:

Möglicherweise hat auch Ihr Kind schon mal eine Zeitung oder ein Buch zur Hand genommen und so getan, als ob es liest oder vorliest? Daran erkennen Sie, dass Ihr Kind bereits erfasst hat, dass in der Schrift Gedanken bzw. gesprochene Sprache versteckt ist. Das ist eine für das Lesenlernen sehr wichtige Entdeckung. Sofern Sie Ihrem „lesenden“ Kind zuhören, als ob es wirklich lesen würde, unterstützen sie seine Neugierde an der Sprache. Ein Satz wie „Du kannst doch noch gar nicht lesen.“ kann hingegen demotivierend wirken.

Beispiel 2:

Möglicherweise kritzelt Ihr Kind etwas auf Papier und sagt, dass es etwas geschrieben hat. Eine förderliche Reaktion wäre eine Frage wie: „Was hast du denn geschrieben? Lies es mir mal vor!“ Vielleicht finden Sie die Kritzelpapiere Ihres Kindes einfach süß – letztlich sind sie viel mehr als das. Sie spiegeln wieder, was Ihr Kind vom Schreiben bereits erfasst hat. Beispielsweise:

- dass man in Zeilen von links nach rechts schreibt,
- dass man mit dem Schreiben seine Gedanken festhalten und mitteilen kann,
- dass die Hand beim Schreiben von Handschrift Auf- und Ab-Bewegungen macht,
- dass Druckschrift aus einzelnen Strichen und „Kringeln“ besteht

Wenn Ihr Kind Sie lesen und schreiben sieht und merkt, dass dies wichtige Tätigkeiten für Sie sind, wird es diese ebenfalls ausführen wollen – auf seine Weise natürlich. Lassen Sie Ihr Kind also kritzeln mitmachen, wenn Sie einen Einkaufszettel schreiben, ein Kreuzworträtsel raten, etwas in einen Kalender eintragen usw.

Wie wir Sprachförderung mit Hilfe der Schlaumäuse-Software umsetzen möchten:  
Auch im Schlaumäuse-Projekt wird Ihr Kind zum Schreiben und zum Entdecken der Schrift angeregt. Wir haben eine spezielle Lernsoftware zur Förderung sprachlicher Fähigkeiten entwickelt – die „Schlaumäuse-Software“.

Diese Software enthält folgende Abteilungen:

- das Lexikon der Schlaumäuse,
- Postkarten des Wunderbären von Unicef,
- das Haus des Zauberers Kilibob,
- die Schreibwerkstatt von Pop,
- drei Lernspiele von Lolli
- ein Buchstabenspiel des Gorillas
- und ein Silbenspiel der Zauberin Tutti.

Das *Lexikon* enthält Bilder, zu denen die beiden Schlaumäuse Geschichten erzählen. Diese Geschichten regen dazu an, darüber nachzudenken und zu sprechen, die Geschichten nachzuerzählen oder andere Geschichten zu den Bildern zu erfinden und mit Sprache so zu spielen, dass die Kinder dabei Entdeckungen machen können. Außerdem machen die Schlaumäuse in ihren Geschichten auch Vorschläge für allerlei Tätigkeiten jenseits des Computers, z.B. zum Spielen, Basteln und Experimentieren.

Zu seinen *Postkarten* erzählt der Wunderbär, wie Unicef sich weltweit für Kinder einsetzt. Die Kinder üben sich auch hier im Zuhören und werden dazu angeregt, Postkarten für Unicef zu malen oder an den Wunderbären zu schreiben. Darüber hinaus möchten wir den Kindern auf diese Weise andere Lebenswelten nahe bringen.

Im *Zauberhaus*, das in Unordnung geraten ist, können die Kinder dem Zauberer Kilibob helfen, alles wieder in Ordnung zu bringen. Dabei werden jene Fähigkeiten, auch nichtsprachliche, gefördert, die für einen erfolgreichen Schulstart im Allgemeinen erwartet werden. Hierzu gehören Allgemeinwissen und Logik, die Wahrnehmung von Geräuschen, Formen, Farben und das Erkennen zeitlicher Abfolgen. Zur Belohnung verrät der Zauberer den Kindern schließlich vier Zaubertricks, die sie nachmachen können.

Die Figuren *Lolli und Pop* sowie der *Gorilla* und die Zauberin *Tutti* im Urwald laden dazu ein, aus Wörtern bestimmte Laute oder Silben herauszuhören und erste Erfahrungen damit zu machen, wie Schrift funktioniert, d.h. wie sich Buchstaben und Laute auf einander beziehen.

Pop bietet dazu eine kindgerechte Schreibwerkstatt an. Hier können sie mit Buchstaben und deren Lauten frei spielen und experimentieren. Es gibt hier eine *Schreiblerntabelle*, die den Kindern den zu einem bestimmten Laut passenden Buchstaben „liefert“. So können Kinder eigene Gedanken zu Papier bringen, ohne schon Buchstaben zu kennen. Die Arbeit der Kinder besteht dabei darin, die einzelnen Laute aus der gesprochenen Sprache herauszuhören. Die Buchstaben lernen sie dabei erst allmählich kennen. Aber von Anfang an erfahren die Kinder, wozu Schreiben für sie selbst gut ist und welche Rolle dabei die Buchstaben spielen. Das erhöht den Anreiz, die Buchstaben – sei es jetzt, sei es später in der Schule – zu erlernen.<sup>1</sup>

Natürlich können die Kinder mit der *Schreiblerntabelle* noch nicht korrekt schreiben. Das brauchen sie auch noch gar nicht. Es ist bereits eine große Leistung, wenn sie nach

---

<sup>1</sup> Hinweis: Das „Zauberhaus“ gibt es auch einzeln im Handel zu kaufen. Die Angebote von Lolli und Pop sind ebenfalls im Handel erhältlichen Lernsoftware „LolliPop Multimedia – Deutsch Klasse 1“ (Lernweltversion) entnommen, wenn auch in vorschulgerecht abgewandelter Form. Beide Produkte sind beim Cornelsen Verlag erschienen.

Gehör schreiben. Zu Anfang ist das Ergebnis meistens noch nicht zu entziffern. Hierzu ein Beispiel:

Max hat über seine Flugreise Folgendes geschrieben:

RLFLT  
SFURLSOTSDDT  
OTFLKLS

Das heißt:

Rollfeld

Es fuhr los und startete  
und flog los.

Bei genauer Betrachtung wird deutlich, dass Max zwar nicht jeden Laut herausgehört hat, dass sich seine Buchstaben aber auf Laute beziehen, die tatsächlich zu hören sind, wenn man seinen gemeinten Text spricht – und das sogar in der richtigen Reihenfolge:

RLFLT  
**Rollfeld**

Zwar schreibt man Rollfeld am Ende mit d, aber man hört und spricht dort den Laut „t“.

Auch im weiteren Text finden wir Entsprechungen zwischen den von Max geschriebenen Buchstaben und der Lautung des gemeinten Textes.

SFURLSOTSDDT  
**Es fuhr los und startete**

OTFLKLS  
**und flog los.**

Wenn Kinder solche Schreibversuche machen, wollen sie hören, was sie geschrieben haben. Nicht immer ist jemand da, der ihnen das vorliest. Das Schreibprogramm von Pop verfügt über eine „Flüstertüte“, von der sich das Kind seinen Text vorlesen lassen kann. So kann es mit Beziehungen zwischen Lautung und Schreibung experimentieren und dabei wichtige Entdeckungen machen, die für seine Sprachentwicklung wichtig sind.

Der Multimedia-Computer bietet für das Schreibenlernen bietet entscheidende Vorteile:

- Das Tastaturschreiben ist für Kinder zunächst interessanter und leichter als das Handschreiben. Dabei machen sie Erfahrungen, die auch für das Schreiben mit der Hand wichtig sind.
- Der Multimedia-Computer kann die stumme Sprache zum Klingen bringen. So können Kinder auf spielerische Weise, früher als bisher und selbstständig Beziehungen zwischen gesprochener Sprache und Schrift entdecken.

Auch die Lernspiele von Lolli, dem Gorilla und der Zauberin Tutti sind als Angebot zum spielerischen Untersuchen von Sprache und Schrift gedacht, nicht als Leistungsanforderung. Es ist für das Lesen- und Schreibenlernen in der Schule sehr wichtig, dass Ihr Kind gelernt hat, gesprochene Sprache wie einen Gegenstand zu untersuchen. Die Lernspiele enthalten deshalb Werkzeuge zum Erkunden der Sprache (Lautsprecher, Lupe und Stethoskop). Fehlerhafte Lösungen des Kindes ziehen keine negative Reaktion nach sich um das Kind nicht zu entmutigen. Stattdessen erhält das

Kind - über die Werkzeuge hinaus - weitere Hilfe zur Selbsthilfe, beispielsweise durch einen gesprochenen Kommentar zu seiner Lösung oder durch Tipps. So unterstützt und mit einiger Ausdauer über mehrere versuche hinweg, können selbst Kinder ohne jede Buchstabenkenntnis die recht kniffligen Rätsel des Gorilla und der Zauberin Tutti lösen. Alle Aufgaben sind bewusst so gestaltet, dass häufig erst mehrere Versuche zur richtigen Lösung führen. Es geht um die Entdeckungen, die das Kind bei diesen Versuchen macht. Nachweislich ist für den Lernerfolg die Dauer und Intensität der Bemühungen des Kindes entscheidend - unabhängig davon, ob es die Aufgabe richtig gelöst hat.

Im Schlaumäuse-Projekt kann Ihr Kind neben der Schlaumäuse-Lernsoftware auch Standard-Software zum Schreiben und Malen kennen lernen. Dazu schlagen wir Projekte vor wie z.B. die Gestaltung einer (Klapp-)Karte oder eines Kalenders. So erfährt Ihr Kind, dass es den Computer nicht nur zum Spielen und Lernen benutzen kann, sondern – unter Anleitung durch Erwachsene oder computererfahrene Kinder – auch zum Gestalten. Diese Projekte schlagen auch eine Brücke zu Computern, die Ihrem Kind vielleicht außerhalb des Kindergartens zugänglich sind, möglicherweise bei Ihnen zu Hause. Lassen Sie Ihr Kind getrost Ihren Computer zu Hause nutzen! In diesem Zusammenhang möchten wir Sie gern nochmals darauf hinweisen, dass wir allen Eltern bei Interesse die Schlaumäuse-Software als PC-Version kostenlos zur Verfügung stellen. Wenden Sie sich in diesem Fall einfach an Ihren Kindergarten, der die Bestellungen sammelt und sie dann an uns weiterleitet. Natürlich ist Ihre persönliche Begleitung des Projekts nicht an einen Computer gebunden. Ihr Kind wird Ihnen sicherlich nicht nur hinsichtlich des Schlaumäuse-Projektes viel über seine Erlebnisse aus dem Kindergarten erzählen.

Abschließend möchten wir auf zwei Befürchtungen eingehen, die wir häufig in Gesprächen mit Eltern und Erziehern gehört haben:

- Es besteht die Sorge, dass das Sitzen am Computer die ohnehin oft nicht ausreichenden Möglichkeiten zu körperlicher Bewegung noch mehr einschränken. Uns ist es wichtig, dass zu sitzender Tätigkeit, welcher Art auch immer, ein Bewegungsausgleich für die Kinder geschaffen wird.
- Es wird befürchtet, dass die Kinder allein vor dem Computer sitzen. Bedenken Sie: Auch Lesen ist etwas, was man allein macht (abgesehen vom Vorlesen). Trotzdem macht sich wohl niemand Sorgen über lesende Kinder. Hinzu kommt, dass Ihr Kind im Kindergarten nur selten allein am Computer spielen oder arbeiten wird. Erfahrungsgemäß wollen meistens ohnehin mindestens zwei Kinder gemeinsam an den Computer. Dies empfehlen wir auch. Es hat den Vorteil, dass die Kinder über das sprechen, was sie am Computer machen. Auch dies fördert die Sprachentwicklung.

Für die meisten Erzieherinnen oder Erzieher ist es etwas Neues, einen Computer in die tägliche Arbeit mit den Kindern einzubeziehen. Sie verdienen alle Anerkennung dafür, dass sie zugunsten der Kinder bereit sind, Neues auszuprobieren. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Microsoft Deutschland GmbH haben sich freiwillig bereit erklärt, diesen mutigen Erzieherinnen und Erziehern auf Wunsch hilfreich als Paten zur Seite zu stehen. Sicherlich freuen sich die Erzieherinnen und Erzieher (und die Kinder), wenn sie auch von Ihnen unterstützt werden, sofern Sie Erfahrungen im Umgang mit einem Computer haben.

Der Computer, den Ihr Kindergarten bzw. Ihre Kindertagesstätte für die Teilnahme am Schlaumäuse-Projekt geschenkt bekommt, ist ein besonderer Computer: ein Tablet-PC. Das ist ein Notebook, also ein Computer, der mobil und handlich ist, und deshalb nicht an einen festen Platz gebunden. Das ermöglicht, dass er ohne Aufwand dorthin gebracht werden kann, wo es für die Kinder sinnvoll und angenehm ist. Der Tablet-PC ist noch

dazu handlicher als andere Notebooks: Man kann ihn ohne den Tastatur-Teil benutzen, weil auch auf dem Bildschirm eine Tastatur aufgerufen werden kann. Auch dadurch wird er noch leichter und räumlich flexibler einsetzbar. Für die Benutzung gerade durch Kinder erscheint es uns vorteilhaft, dass er nicht durch die sonst übliche Maus gesteuert werden muss, sondern stattdessen auch ein elektronischer Stift benutzt werden kann. Ein Stift ist den Kindern zunächst vertrauter als die Maus. Die Kinder können mit dem elektronischen Stift direkt auf den Monitor mit der Hand zeichnen und schreiben. Auch dies – Zeichnen, Kritzeln, Schreiben mit einem Stift in der Hand – ist den Kindern vertraut. Sie können also von vertrauten Techniken aus übergehen zur üblichen Handhabung eines Computers.

Das Schlaumäuse-Projekt wird durch eine wissenschaftliche Studie begleitet. Mit der Durchführung dieser Studie ist die ComputerLernWerkstatt der Technischen Universität Berlin beauftragt, die seit über 20 Jahren Erfahrungen gesammelt hat zur Nutzung des Computers für sprachliches Lernen insbesondere durch Kinder. Es ist von öffentlichem Interesse herauszufinden, wie das Projekt umgesetzt und aufgenommen wurde und wie es künftig verbessert werden kann. Dazu bitten wir die Erzieherinnen und Erzieher, Fragebögen auszufüllen. Und auch Sie bitten wir, nach Ablauf etwa eines halben Jahres einen Fragebogen auszufüllen. Wir versichern Ihnen, dass wir den Datenschutz beachten und dass wir keine persönlichen Daten Ihres Kindes erfassen. Die Lernfortschritte Ihres Kindes werden nicht individuell ermittelt. Auf dem Computer im Kindergarten ist ein Programm installiert, das lediglich registriert, wie lange sich die Kinder mit welchem Bereich der Schlaumäuse-Software beschäftigt haben. Diese elektronischen Protokolle verschickt der Kindergarten in regelmäßigen Abständen an die ComputerLernWerkstatt.

Abschließend, liebe Eltern, zitieren wir einen weltberühmten Computerwissenschaftler, der sich seit über 20 Jahren ganz besonders mit dem Nutzen des Computers für Kinder beschäftigt. Seymour Papert hat in seinem lesenswerten Buch „Die vernetzte Familie“ 1999 geschrieben: „Was Eltern am dringendsten über Computer wissen müssen, handelt im Grunde nicht von Computern, sondern vom Lernen“. Schon 1994, in seinem Buch „Revolution des Lernens. Kinder, Computer, Schule in einer digitalen Welt“ hat er darauf aufmerksam gemacht, dass beim Lernen die „Kinder die Schöpfer und nicht die Konsumenten von Wissen sind“.

Falls Sie weitere Informationen wünschen oder Fragen haben, können Sie uns jederzeit gern anrufen oder uns schreiben. Vielleicht besuchen Sie bei Gelegenheit auch mal unsere Website? Wir haben sie insbesondere für Eltern und Erzieher eingerichtet. Neben einem Forum berichten wir dort selbstverständlich regelmäßig über den Verlauf des Projekts. Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind Freude und interessante Erfahrungen durch die Teilnahme am Schlaumäuse-Projekt.

Ihr Schlaumäuse-Team

Projektbüro Schlaumäuse  
c/o ECC Public Affairs  
Hausvogteiplatz 2  
D – 10117 Berlin  
Telefon + 49 – 30 – 72 61 39 – 899  
Telefax + 49 – 30 – 72 61 39 – 898  
info@schlaumaeuse.de  
www.schlaumaeuse.de