



Medienkompetenz in der Kita – Kostenloser Service für Kitas in Nordrhein-Westfalen

THEMA IM BLICK



Thema im Blick: Spielend die Welt entdecken



Kinder spielen gern. **Spiele** hilft bei **der kindlichen kognitiven Entwicklung** (durch Anregungen, Beobachten, Reagieren) und bringt Kinder in körperliche Bewegung.

Es hilft die Umwelt kennenzulernen oder bestimmte Gefühle auszudrücken und zu verarbeiten. Auch soziales Verhalten lässt sich im Spiel mit anderen üben.

Heute spielen viele Kinder auch digital.

Dieses wird mitunter als Konkurrenz für

nichtmediales Spielen und als weniger förderlich betrachtet. Doch auch digitales Spielen kann mehr sein als ablenkendes „Daddeln“ und je nach Spiel und Kontext einen Mehrwert haben, den auch die Kita aufgreifen sollte. So können durch digitale Spiele u.a. die Hand-Augen-Koordination gefördert oder spielerisch Lerninhalte vermittelt werden. Sogenannte Lern-Apps ermöglichen Mobile Learning – ein Lernen unterwegs und fast überall. Gezielt eingesetzt, können digitale Spiele Kita-Projekte thematisch unterstützen und bereichern. In dieser Ausgabe des MekoKitaService geben wir Ihnen Anregungen welche Apps Sie einsetzen können und wie Sie selbst mit Kinder kreative Spiele erstellen können.

Spiele macht jedem Kind Spaß und die Möglichkeiten zu spielen sind vielfältig. Hierbei kann zwischen dem Regelspiel und dem freien Spiel unterschieden werden. Das Regelspiel hat einen gesetzten Rahmen (z.B. Brettspiele), im Gegensatz zum Freispiel,

THEMA IM BLICK



bei dem das Kind Material, Dauer, Ort und MitspielerInnen selbst wählt. Im Regelspiel werden Logik und Strukturen erlernt, hinterfragt und ausgehandelt, während im freien Spiel der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind, Neues erschaffen wird und auch Alltägliches spielerisch verarbeitet werden kann.

Oft ergänzt die eine Art zu spielen die andere, zum Beispiel im Umgang mit Medien: Eine Serie wird geschaut und das dazu passende Computerspiel gespielt. Im freien Spiel wird dies oftmals aufgegriffen, nachgestellt und verarbeitet. Kinder setzen sich hierbei mit dem Gesehenen auseinander, entwickeln Ideen, Geschichten und schlüpfen in selbsterfundene Rollen. Kinder können in ihren verschiedenen Spielarten unterstützt und angeregt werden, indem sie die Möglichkeit und das Material bekommen regelgestützt zu spielen und ebenso genug Zeit für freies Spiel gelassen wird.



MEDIEN IN GESPRÄCH UND SPIEL



Spiele lassen



Spiele lösen unterschiedliche Gefühle bei Kindern aus.

Bei welchem Spiel sich ein Kind wohlfühlt, sich entspannt, sich anregen lässt, nervös oder aggressiv wird, lässt sich häufig schon durch aufmerksame Beobachtung des Kindes ausmachen. Fühlt sich ein Kind durch gewisse Regeln oder die Geschwindigkeit eines Spieles unter Druck gesetzt, gesteht es sich diese Gefühle längst nicht immer ein, weil das Spiel vielleicht von anderen Kindern als „cool“ oder „einfach“ bezeichnet wird. Durch ein Gespräch über das Spiel können Sie das Kind auf seine jeweilige

Stimmung aufmerksam machen oder es dazu befragen. Ebenso können Sie gezielt digitale Spiele einsetzen, um spielerisch Lerninhalte zu vermitteln, Kinder anzuregen und Projekte in der Kita thematisch zu bereichern.

Um mit den Kindern in eine Reflexion zu ihrem eigenen Spielverhalten zu kommen, können Sie diese Fragen als Anregung verwenden:

- Was spielst du am liebsten zu Hause / in der Kita?
- Was spielst du am liebsten draußen?
- Mit wem spielst du am liebsten?
- Was ist dein Lieblingsspielzeug?
- Spielst du auch manchmal am Computer, Handy oder Tablet?
- Was brauchst du für dein Lieblingsspiel?
- Wie fühlst du dich beim Spielen mit Kindern, am PC, am Tablet?
Was spielen andere?
- Spielst du auch manchmal jemanden aus dem Fernsehen/aus einem Spiel nach?
- Spielen auch Erwachsene?

Anregungen zum Gespräch, auch über das digitale Spielen, finden Sie im Newsletter „Das macht Spaß! Spiele entdecken und erleben“.

MEDIEN IN GESPRÄCH UND SPIEL



Einsatz von Apps bei Kita-Projekten

Digitales Spielen bietet die Möglichkeit, Kindern gezielt und spielerisch Lerninhalte zu vermitteln (Edutainment). So wird in vielen digitalen Spielen die Hand-Auge-Koordination durch das gleichzeitige Schauen auf den Bildschirm und Reagieren auf dem Touchscreen oder mit der Maus geschult. Ebenso gibt es Spiele, die zur Sprachförderung und zum Hörverstehen eingesetzt werden können oder bei denen logisches und räumliches Denken, Farbverstehen und Konzentration gefördert werden. Apps bieten im Vergleich zu Büchern verschiedene interaktive Möglichkeiten, die die Kinder gezielt anregen und altersgerecht fördern. Die Kinder können interessegeleitet und meist intuitiv die App bedienen und oft gibt es unterschiedliche Spiele für verschiedene Niveaus. Selbstverständlich ist bei der Auswahl der entsprechenden App der aktuelle Entwicklungsstand, die Vorlieben des Kindes sowie die Altersfreigabe der jeweiligen App zu beachten, um Langeweile oder Überforderung und damit Frustration zu vermeiden.

Einige dieser Apps, die Sie zur Ergänzung eines Projektes oder Themas in der Kita nutzen können, werden im Folgenden vorgestellt.

Die Spiele sind als Ergänzung zum aktions- und sinnesorientierten nonmedialen Lernen zu verstehen.

Lern-Apps

Buchstaben

Die App „Drawnimal“ dient dem spielerischen Lernen der Buchstaben. Hier wird das Lernen der Buchstaben A-Z mit dem analogen Zeichnen von Tierfiguren kombiniert. Dazu wird das mobile Gerät (Tablet oder Smartphone) auf ein Blatt Papier gelegt, so dass noch genug Platz zum Zeichnen ist. Es werden digital verschiedene Tiere gezeigt, die malerisch vervollständigt werden sollen. Ein Sprecher begleitet das Malen, indem er formuliert um welchen Buchstaben und welches Tier es sich handelt, z.B. „L wie Löwe“.

Zahlen

Es gibt einige Apps, die sich mit der Förderung des Zahlenverständnisses auseinandersetzen, wie z.B. die App „Zahlen lernen von 1 bis 10“. Alle Figuren, Gegenstände wie auch die Zahlen sind aus Knete geformt und digitalisiert worden. Ab drei Jahren können Kinder die Zahlen kennenlernen, zählen üben und Mengen zuordnen.

Englisch

Eine App zum Englischlernen schon ab drei Jahren ist „Squirrel & Bär – ein Abenteuerspiel zum Englisch lernen“. Hier gehen die Kinder gemeinsam mit den beiden tierischen Protagonisten auf eine Reise, um eine Heilpflanze zu finden. Dabei begegnen sie allerlei Situationen, in denen sie nur mit englischen Begriffen weiterspielen können und diese von verschiedenen Tieren in unterschiedlichen Umgebungen erlernen. Kleine eingebaute Spiele, wie ein Memory sorgen für die nötige Erholung zwischen den Lernphasen.

MEDIEN IN GESPRÄCH UND SPIEL



Sachwissen/Umwelt

In den „Tierwelten für Kinder“-Apps können Kinder verschiedene Tiere in ihren natürlichen Umgebungen kennenlernen und sprechen lassen. So werden die Tierwelten Afrikas, Asiens, Brasiliens, des Nordpols und des Ozeans durch lustige Bilder für Kinder ab drei Jahren erforschbar gemacht. Informationen über das Wetter, die Jahreszeiten und das Klima können Kinder ab vier Jahren in der App „*Das ist mein Wetter – Meteorologie für Kinder*“ erhalten. Dabei werden sie von einer anfangs selbst erstellten Figur begleitet. Außerdem werden Experimente vorgestellt, die die Kinder in der Kita oder zu Hause durchführen können.

Das Spielen von Computerspielen oder Spiele-Apps können Sie gemeinsam mit den Kindern erproben.

- Weitere Apps finden Sie in der **Datenbank des DJIs**.
- Beurteilung von Spielen für jüngere und ältere Kindern aus dem Bereich des Edutainment finden Sie in der **Datenbank des Spieleratgeber NRW**.

Anregung

Lassen Sie die Kinder die verschiedenen Apps bewerten. Nutzen Sie hierfür unseren Bewertungsbogen „**Das fand ich toll. Das fand ich nicht so toll**“.

Ebenso ist es anschließend möglich, die Spiele auf verschiedene Arten nachzustellen und zu besprechen. Zum Beispiel können sich die Kinder aus verschiedenen Materialien (Stoffe, Pappe, Bänder etc.) Kostüme zusammenstellen oder einzelne Figuren nachbasteln. Eine Szene kann, z.B. im freien Spiel, als Papier- bzw. Sockentheater nachgespielt werden. Entwickeln Sie mit den Kindern eine kleine Aufführung und filmen Sie diese. Die Szene kann dann mit einfachen Programmen wie dem Windows Movie Maker gemeinsam mit den Kindern geschnitten und mit Musik unterlegt.

Auf **Juki.de** ist die Erstellung eines eigenen Trickfilms möglich.

MEDIEN UND FAMILIE



Gemeinsames Spielen macht Kindern Spaß



Das Spielverhalten der Kinder zu Hause ist ebenso interessant: Haben die Kinder häufig Besuch und genug Freiraum zum Spielen? Spielen sie mit ihren Eltern (vielleicht auch am PC oder Tablet)? Regen Sie die Eltern an, Kinder beim Spielen zu beobachten und sich das Spiel erklären zu lassen.

Auch gemeinsame Zeit mit digitalen Spielen sollte in der Familie eingeplant werden.

Wenn Eltern gemeinsam mit den Kindern spielen, kann dies ein besonderer

Höhepunkt für die Kinder sein und Eltern erleben, wie ihre Kinder die Inhalte aufnehmen und verarbeiten. Die Eltern können fragen: „Was gefällt dir am Spiel?“, „Was macht besonders Spaß?“, „Was ist langweilig?“. Regen Sie die Eltern an, Spiele mit den Kindern zu erleben und z.B. die Titelmelodie des Spiels gemeinsam zu singen. Wenn die Kinder zeitweise alleine spielen, sollten Eltern später nachfragen. Denn aktive Medienerziehung bedeutet auch, sich mit den Kindern über das Gesehene und Gespielte auszutauschen.

Regeln und Vereinbarungen beim Spielen am Tablet oder PC sind wichtig und sollten festgelegt werden. Je älter die Kinder werden, desto mehr sollten sie in diesen Prozess einbezogen werden. Eltern, die Kindern einen maß- und sinnvollen Umgang mit Spielen ermöglichen wollen, sollten von Anfang an Regeln etablieren. Finden Sie sinnvolle Regeln, indem das Kind ein Level zu Ende spielen darf und den Spielstand speichern kann. Der **Mediennutzungsvertrag** von Klicksafe kann bei älteren Kindern als Anregung genutzt werden.

Altersgerechte Software nutzen: Eltern sollten nicht nur Zeiten regeln, sondern auch die Inhalte genauer ansehen, manche Spiele machen eine Unterbrechung schwer oder fordern Reaktionen und Kenntnisse, die das Kind zu sehr anstrengen. Der Spaß am Spielen sollte im Vordergrund stehen. Sinnvoll sind Spiele, die Kinder anregen, kreativ zu sein, aktiv zu entdecken und zu kombinieren. Beim Spielen sollten die Eltern beobachten: Wird das Kind entspannter, amüsiert es sich beim Spielen am Computer? Ist es im besten Sinne konzentriert bei der Sache? Oder ist es angespannt und aufgereggt? Hört es freiwillig auf zu spielen? Versteht es die Aufgaben und setzt sie um oder ist es überfordert? Die **Datenbank des DJIs** enthält Apps, die bereits pädagogisch bewertet wurden.

MEDIEN UND FAMILIE



Kostenfreie Apps und Spiele sind eine Alternative:

Im Internet gibt es viele freie, kindgerechte Apps, die für die Eltern keinen Kostenaufwand bedeuten. Auch ist es möglich PC-Spiele in der Bibliothek auszuleihen. Unter Links und Tipps findet Sie in diesem Newsletter Internetseiten mit ausgezeichneten Spielen.

Es ist wie mit Süßigkeiten: Raten Sie Eltern das Fernsehen oder das Computerspielen möglichst nicht als Druckmittel einzusetzen (z.B. „Wenn du dir nicht die Zähne putzen willst, dann darfst du morgen nicht Computerspielen“). Denn sonst wird das Interesse daran gerade erhöht.

Bewegung fördern: Eltern sollten es ihrem Kind ermöglichen, sich nach dem medialen Spielen oder auch nach dem Fernsehen zu bewegen und auch in der Wohnung herumzutollen. Kinder benötigen dies als Ausgleich und als Verarbeitung. Sie brauchen medienfreie Zeit und Zeit fürs freie Spiel. Nicht nur zu viel Medienkonsum, auch Freizeitüberfrachtung durch zu viele Hobbies kann den natürlichen Spieldrang der Kinder einschränken. Es kann helfen den Kindern verschiedene Materialien zur Verfügung zu stellen, um ihren Alltag und auch ihren Medienkonsum spielerisch zu verarbeiten.



MEDIEN AKTIV



Spielentwickler werden – kreative Ideen für eigene Spiele



Kinder lieben Spiele und denken sich gern neue Spiele aus. Sie können die Kreativität der Kinder fördern, indem Sie sie anregen, selbst zu kleinen Spieleentwicklern zu werden.

Die Möglichkeiten selbst ein Spiel zu gestalten sind vielfältig. Kinder setzen sich so aktiv mit einem Thema auseinander, werden kreativ und können später ein eigenes Produkt präsentieren. **Nutzen Sie selbstgemachte Fotos um ein Memory, ein Puzzle oder ein MixMax-Spiel zu erstellen.** Sie können diese Spiele immer wieder in ihrer Einrichtung nutzen und in den Gruppen spielen lassen. Auch digital mit Hilfe von Tablets und Apps können Kinder mittlerweile fast intuitiv selbst kleine Spiele erstellen, die dann online zu Hause oder in der Gruppe gespielt werden können.

Ein MixMax-Spiel selber machen

Fotoidee: MixMax-Bilder selber machen

Wir brauchen:

Und Aufnahme - Passende Einstellung und Position finden:

Und wechseln! → Dann wird gewechselt. Je nach Größe des Kindes sollte das Kind näher oder weiter von der Kamera entfernt stehen.

Variation: → Sie können auch die Einstellung wechseln. Lassen Sie die Kinder z.B. nur die Köpfe/Gesichter fotografieren und nicht den ganzen Körper.

Fotos zerschneiden und Spiel basteln! → Lassen Sie die Fotos entwickeln oder drucken Sie diese aus. Die entwickelten Fotos können nur z.B. an den Schultern und Beinen zerschritten werden. Jetzt können lustige neue Bilder der Kinder entstehen.

Dieses Klappspiel kennen Kinder ggf. schon aus entsprechenden Büchern. Verschiedene Tierköpfe und -körper werden neu zusammengewürfelt und es entstehen lustige Kombinationen und neue Figuren: Ein Elefant bekommt Beine des Tigers, ein Hase erhält den Kopf des Hundes.

Als Vorbereitung können Sie mit den Kindern online spielen: WDRMaus.de

Und nun sind die Kinder selbst an der Reihe: Besonders lustig wird es, wenn die Kinder sich verkleiden. Positionieren Sie die Kinder einzeln an der Wand und lassen Sie die Kinder sich gegenseitig fotografieren. Die Bilder werden ausgedruckt und dann an den gleichen Stellen auseinander geschnitten. Nun können alle Körperteile gemixt werden (Kopf von Kind A, Rumpf von Kind B, Beine von Kind C). Um die Lebensdauer des Spiels zu verlängern, laminieren Sie die einzelnen

Spielelemente ein. Achten Sie darauf, dass die Kinder möglichst ihr eigenes Bild zerschneiden, einige Kinder können sehr sensibel darauf reagieren, wenn ihr Foto von sich zerschnitten wird.

Nutzen Sie unsere **Anleitung**, um das Spiel gemeinsam mit den Kindern zu basteln.

MEDIEN AKTIV



Medienfiguren-Memory

Lassen Sie die Kinder ihre Lieblingsfigur malen. Scannen Sie die Bilder ein und drucken Sie diese dann zweimal im gleichen Format aus. Danach sollten Sie überprüfen, ob die Farben der Bilder auf der Rückseite durchscheinen. Falls ja, kann diese mit einer Pappe verstärkt werden. Zum Schluss laminieren Sie jede Karte ein, sodass sie ein wasser- und schmutzdichtes Spiel erhalten.

Sie können die Kinder auch am PC oder am Tablet malen lassen und die Bilder abspeichern. So wird der Umgang mit der Maus oder dem Touchscreen geübt. Auf Kritzeln-Klub.de gibt es verschiedene Stiftarten, Farben und weitere Extras. Das Malen kann zunächst mit verschiedenen Spielen gelernt werden (z.B. zu Musik malen, ein Wort hören und dies malen oder ein bestehendes Bild ergänzen). Unter WDRMaus.de finden die Kinder Hintergründe, Rahmen und Gegenstände, die eingefügt werden können. Sie werden dabei vom Elefanten begleitet.

Die gemalten Medienfiguren können anschließend reflektiert werden, damit die Kinder sich noch einmal aktiv mit ihnen auseinandersetzen. Häufig finden Kinder Eigenschaften an Figuren interessant, die von Erwachsenen nicht direkt vermutet werden. Oder sie projizieren eigene Eigenschaften auf die Figuren (z.B. „Die hat auch eine Narbe“), die diese eigentlich gar nicht besitzen.

So können Sie herausfinden, was die Kinder sich wünschen oder kompensieren wollen. Viele Kinder nehmen die Medienfiguren als reale Freunde oder Gefährten wahr. Eine Differenzierung zwischen Realität und Bildschirm, Zeichentrick und „echten“ Menschen findet oft noch nicht oder ungenau statt. Fragen wie „Was findest du an der Figur besonders gut?“ können Ihnen helfen mit den Kindern ins Gespräch zu kommen. Vielleicht möchte jedes Kind der Gruppe erzählen, was seine Lieblingsfigur kann. In unserem Newsletter **„Helden geben Orientierung“** finden Sie Anregungen, wie Sie das Thema Medienhelden mit den Kindern vertiefen können.

Ein Memory können Sie selbst verständlich auch mit selbstgemachten Fotos basteln. Lassen Sie die Kinder ihre Lieblingsplätze in der Kita fotografieren, einzelne Schuhe oder Körperteile. Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Als Anregung können Sie auch das Material zum **Fotorätsel** nutzen.

Memory-App

Auf Learningapps.org haben Sie die Möglichkeit mit den Kindern eine eigene Memory-App zu erstellen. Hierfür wählen Sie die Vorlage „Paare-Spiel“ aus und klicken auf „neue App erstellen“. Dort laden Sie unter der Überschrift „Paare erstellen“ pro Paar immer zweimal den gleichen Scan der Medienfiguren hoch. Um mehr als ein Paar hochzuladen, wählen Sie „weiteres Element hinzufügen“. Im weiteren Schritt, kann die App im Vorschaumodus beliebig oft gespielt werden. Um sie zu speichern, müssen Sie allerdings ein Konto anlegen. Dann kann die App an die Eltern und Interessierte versendet werden.

MEDIEN AKTIV



Medienpädagogische Anregungen

- Auseinandersetzung mit (digitalen) Spielen
- Reflexion des eigenen Spiels
- Förderung der Sprache, Kreativität und des Spiels
- Spiel mit verschiedenen Rollen
- Technischer und kreativer Umgang mit Fotokamera, Tablet und Computer

LINKS UND TIPPS:



Hier stellen wir Ihnen monatlich Internetseiten und Materialien für die Kita-Praxis vor.

Webseiten mit Empfehlungen: Apps und digitale Spiele für Kinder

Klick-Tipps

Auf den Top 100 Kinderseiten gibt es eine Sektion „Spielen“, auf der 100 Spieleseiten mit vielen freien Spielen für Kinder empfohlen werden.

[Klick-Tipps](#)

SIN-Studio im Netz – Softwarepreis PÄDI

Für qualitativ herausragende Apps vergibt die medienpädagogische Einrichtung ihren pädagogischen Interaktiv Preis - den PÄdi. Die Auswahlkriterien für den Preis sind: Zielgruppengerechte und altersgemäße Inhalte, gelungene Mischung aus Spielen und Lernen, gefällt Kindern bzw. Jugendlichen, Multimedialität, Interaktivität, Ästhetik, Anspruch sowie Phantasie und Kreativität.

[Interaktiv-Preis PädI](#)

Kindersoftwarepreis Tommy

Eine Auswahl an ausgezeichneten bzw. nominierten Apps für Kinder mit Altersempfehlung.

[Kindersoftwarepreis](#)

Spielen ist gesund! – Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Warum ist Spielen für Kinder zwischen null und sechs Jahren so wichtig und gesund? Dieser Frage geht die Seite nach und gibt zudem noch Tipps zum Spielkauf und zur Integration von Spielen in den Alltag.

[Kindergesundheit-info.de](#)

Zum Thema Digitale Spielwelten bei Drei- bis Sechsjährigen gibt es zudem eine gute Zusammenfassung:

[3-6jährige: Kindergesundheit-Info.de](#)

Frühförderung vs. Spielen

Ein kritischer Videobeitrag zum Thema Frühförderung als Überforderung von Kindern.

[daserste.de](#)

LINKS UND TIPPS:



Mediennutzungsvertrag

Wie lange dürfen Kinder surfen? In vielen Familien sind besonders die Nutzungszeiten oder die Art der erlaubten Inhalte immer wieder Streitthema. Um dies zu regeln und damit Streit oder Diskussionen zu vermeiden, kann ein gemeinsam und frühzeitig erstellter Mediennutzungsvertrag helfen.

[Zum Mediennutzungsvertrag](#)

Als Unterstützung zum Onlineangebot gibt es hier noch einen Flyer.

[Download Flyer](#)

Broschüre: Sprachförderung mit Medien unterstützen

Die Broschüre der Bremischen Landesmedienanstalt und Blickwechsel e.V. enthält kreative Methoden und Anregungen, wie Sprachförderung durch den Einsatz mit Medien umgesetzt werden kann.

[Zum PDF der Broschüre](#)

Handbuch: Making-Aktivitäten mit Kindern und Jugendlichen zum kreativen Gestalten

Wie können wir gemeinsam mit Kindern die Welt rund um Digitales und Technik kreativ gestaltet und neu erfinden? In diesem Buch werden Projekte rund um das kreative digitale Gestalten mit Kindern und Jugendlichen in der Schule, in der Freizeit und MINT-Initiativen vorgestellt.

[Handbuch](#)

Fotoidee: MixMax-Bilder selber machen

Wir brauchen:



Und Aufnahme - Passende Einstellung und Position finden:



Und wechseln!

→ Dann wird gewechselt. Je nach Größe des Kindes sollte das Kind näher oder weiter von der Kamera entfernt stehen.



Variation:

→ Sie können auch die Einstellung wechseln. Lassen Sie die Kinder z.B. nur die Köpfe/Gesichter fotografieren und nicht den ganzen Körper.

Fotos zerschneiden und Spiel basteln:

→ Lassen Sie die Fotos entwickeln oder drucken Sie diese aus. Die entwickelten Fotos können nun z.B. an den Schultern und Beinen zerschnitten werden. Jetzt können lustige neue Bilder der Kinder entstehen.



IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf
www.lfm-nrw.de

Bereich Kommunikation

Verantwortlich: Dr. Peter Widlok
Koordination: Regina Großefeste

Bereich Medienkompetenz und Bürgermedien

Verantwortlich: Mechthild Appelhoff
Redaktion: Rainer Smits
E-Mail: mekokitaservice@lfm-nrw.de

REDAKTION

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V., gemeinnütziger
Verein zur Förderung der Medienpädagogik und Medienbildung in Deutschland
www.gmk-net.de

Ansprechpartnerinnen

Anja Pielsticker, Renate Röllecke, Tanja Kalwar
E-Mail: gmk@medienpaed.de



GESTALTUNG

Katharina Künkel, Büro für Gestaltung, Bielefeld | E-Mail: post@kkuenkel.de

ILLUSTRATION

Matthias Berghahn, Bielefeld | E-Mail: berghahn@teuto.de

