

Ein durchschnittlich entwickeltes 2-jähriges Kind:

Kognition und Wahrnehmung (Hören, Sehen, Spüren, Denken)

- Steckt drei verschieden grosse Becher ineinander
- Setzt mind. Quadrat, Dreieck und Kreis in das Formbrett/Formbox ein
- Baut einen Turm aus 4-6 Klötzen
- Kann einen Deckel aufschrauben

Sprache (aktive Sprache und Sprachverständnis)

- Spricht mind. 50 Wörter
- Spricht erste Zweiwortsätze
- Versteht auch Äusserungen, die nicht in Bezug zur momentanen Situation stehen
- Versteht Eigenschaften wie „gross“, „schwer“ oder „kalt“
- Bittet um Hilfe, wenn es etwas noch nicht kann
- Benennt Körperteile an sich oder einer Puppe

Feinmotorik

- Hält Malstift im Faustgriff
- Malt eine Spirale
- Dreht und/oder öffnet den Verschluss eines Fläschchens
- Zieht Spielzeug auf und lässt es fahren, dreht Kurbel einer Spieldose
- Fädelt grosse Perlen auf
- Liebt es mit Klötzen und Bechern zu spielen (Türme bauen, Dinge umfüllen etc.)

Grobmotorik

- Geht drei Stufen im Nachstellschritt (beide Füsse je Stufe) hinunter, hält sich mit einer Hand fest
- Geht in die Hocke und hebt Gegenstände auf
- Klettert auf Spielgeräte
- Tritt/kickt den Ball mit dem Fuss kräftig weg
- Kann auf den Zehenspitzen gehen
- Wirft im Stehen Bälle oder Spielsachen und hüpf (Beine geschlossen) vorwärts ohne hinzufallen

Sozial Entwicklung/Selbständigkeit

- Spielt gerne mit Gleichaltrigen Fangen
- Hilft bei kleineren häuslichen Arbeiten mit (Tisch decken, abräumen etc.)
- Ahmt häusliche Arbeiten nach (putzen, bügeln, Rasen mähen etc.)
- Kann sich für kurze Zeit von seiner Mutter/ Vater trennen
- Zieht sich die geöffnete Jacke aus und das T-Shirt, den Pulli selber an
- Isst den Teller mit wenig Kleckern leer und trocknet sich flüchtig die Hände ab

Emotionale Entwicklung/Ich-Entwicklung

- Lernt, dass es einen eigenen Willen hat, sagt „nein“, wird wütend
- Verteidigt seinen Besitz
- Nennt sich beim eigenen Namen und beginnt „Ich“ zu sagen
- Sucht Trost, wenn es traurig ist
- Spielt gerne mit anderen Kindern, es ist eher noch ein Spiel nebeneinander als miteinander
- Lächelt nach einer gelungenen Handlung

Lern- und Spielverhalten

- Löst über Versuch-Irrtum auftretende Probleme: experimentiert gerne
- Versorgt spontan Puppe oder Stofftier (beginnt einfaches Rollenspiel)
- Interessiert sich für Geschichte im Bilderbuch und zeigt auf Einzelheiten
- Gibt beim Spielen nicht sofort auf: Versucht Formen in eine Formbox zu stecken, probiert aus, was wo wie passt (Becher, Klötze etc.), erste Handlungsstrategien