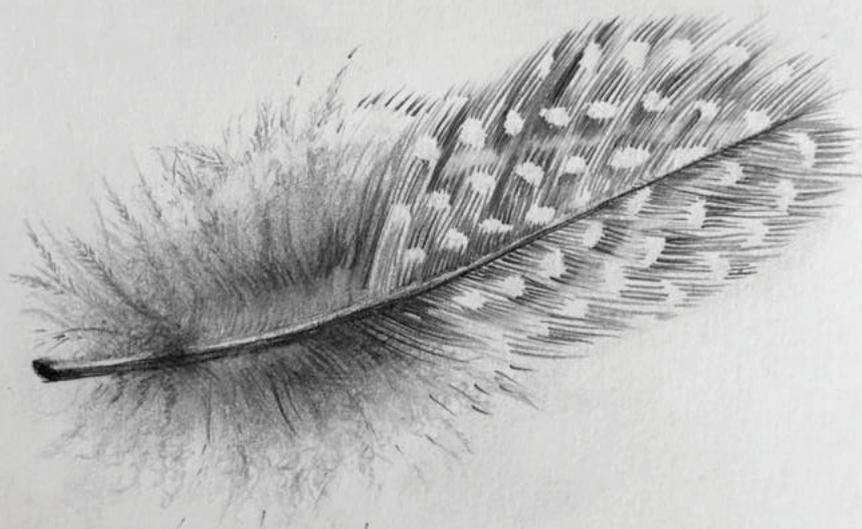


Kompetenzförderung im Freispiel

Spielgestaltung und Spielbegleitung

am Beispiel MINT



© 2018, www.je-desto.ch

Fachliche Begleitung

Werner Düro,
Dozent für Technik an der gewerblich
industriellen Berufsschule Bern

Urs Lauterburg mit Jonas Beck,
Verantwortliche für die
Demonstrationsexperimente
an den Grundlagenphysikvorlesungen
der Universität Bern

Hans Röthlisberger,
Dozent für Informatik an der
Berner Fachhochschule, Standort Biel

Philippe Sasdi,
Dozent Mathematik an der Pädagogischen
Hochschule Bern

Stufengerechte Ausarbeitung

Doris Ballif, Michèle Bartlome, Ilona Birrer,
Livia Blaser, John Botkin, Claudine Brodbeck,
Nadine Bühlmann, Sandra Burri, Marina
Castrovillari, Christiane Däepp, Gabriela
Danner, Camilla Dettwyler, Christine Dober,
Stephanie Eichenberger, Tina Furrer,
Franziska Gardi, Dorothea Gfeller, Frauke
Gordon, Silvia Götz, Jennifer Grubenmann,
Andrea Grütter, Kim Hasler, Sabrina Heni,
Katharina Herren, Nicole Hofer, Christine
Huber, Rachel Huber, Mirjam Lanz, Jessica
Lehmann, Béatrice Lehner, Andrina Leiser,
Renate Moser, Agnieska Mroz, Mirjam
Nyffenegger, Rosmarie Pfander, Rachel
Pollheimer, Annina Rindlisbacher, Jasmin
Rösch, Sabrina Sabatino, Pia Saier, Andrea
Scherler, Sophie Schmidt, Pia Schneuwyl,
Silvia Schweizer, Regula Socchi, Sasa
Sprecher, Selina Stoller, Pascale Strugulla,
Denise Trachsel, Sybille Trachsel, Ursula
Trachsel, Livia Weber, Simeon Wetter, Nadine
Witschi, Eva Zulliger und Jasmin Zurbriggen

Projektleitung

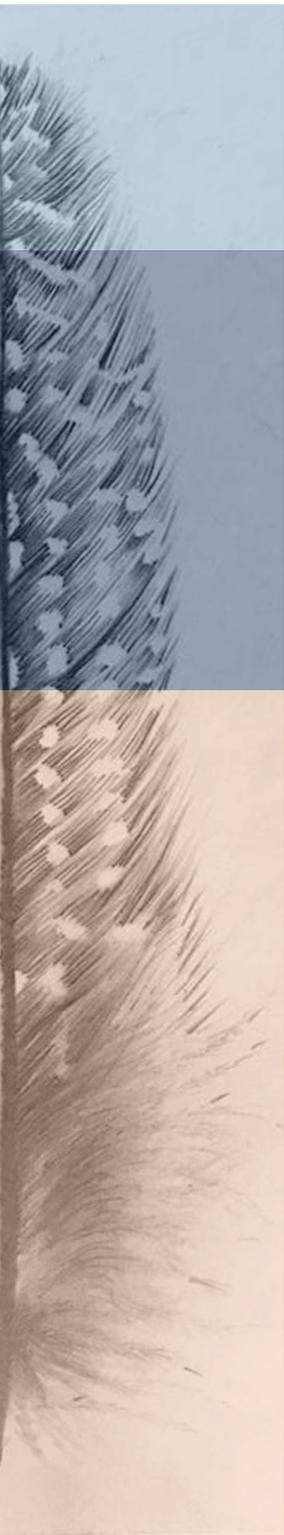
Nathalie Glauser-Ismail,
Kindergartenlehrperson und Dozentin an der
Pädagogischen Hochschule Bern

Illustration

Hayan Thamer Zaher Aldeen

Gestaltung

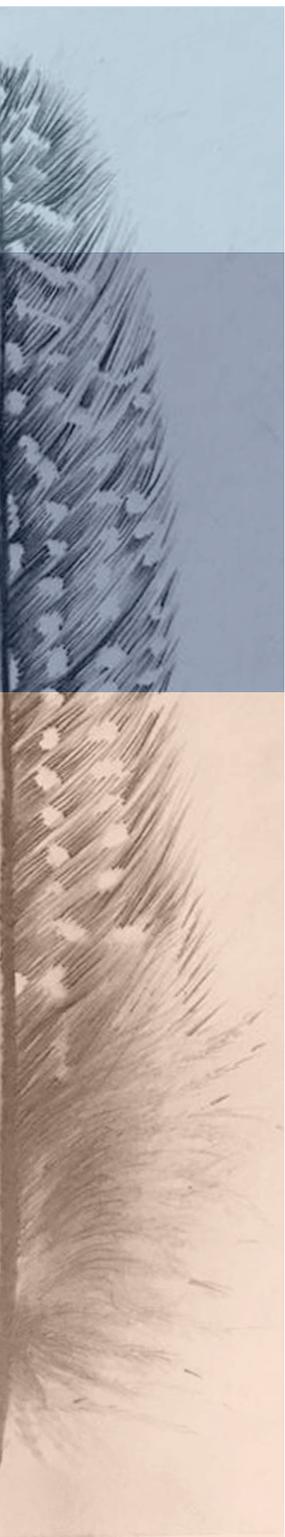
Melanie Blaser, www.melanieblaser.ch



Kompetenzförderung im Freispiel

Spielgestaltung und Spielbegleitung

am Beispiel MINT



VORWORT

Das Kind ist Kind. Und sein Kind-Sein in eingebettet in einen Kontext: Kinder leben in einer bestimmten Zeit, an einem bestimmten Ort, in einem bestimmten Umfeld. Dieser Kontext hat eine formende Kraft. Das Aufwachsen von Kindern ist nicht nur Selbstentfaltung sondern Entwicklung in einem sozialen Kontext. So beschreibt es unter anderen Lev Vygotski.

Wollen wir Kinder in ihrem Selbst stärken, können wir das nicht losgelöst vom Kontext angehen. Oder anders gesagt: der Lebensweltbezug ist entscheidend. Und der sind wir, den gestalten wir mit.

Diese Umsetzungshilfe zur Kompetenzförderung im Freispiel zeigt am Beispiel MINT konkret auf, wie wir Spielangebote mit Lebensweltbezug gestalten können.

Unsere neuzeitlich abendländische Lebenswelt ist geprägt von der Anwendung von exakten, harten Wissenschaften wie Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik (MINT). Exaktwissenschaftliche Erkenntnisse sind die Erkenntnisse, die am zweifellosesten gelten, sie sind unser Kontext und haben formende Kraft auf unser Mensch- und Kindsein. Wollen wir Kinder in ihrem Selbst stärken, ist ein sensibilisiertes Bewusstsein und eine differenzierte Wahrnehmung, was MINT ist, will und kann (und was nicht) hilfreich.

Exakte Wissenschaften befassen sich mit Eigenschaften, Abläufen, Programmen, Systemen, Zusammenhängen, Mustern. MINT erklärt uns nicht, wie die Welt «ist», sondern wie Kräfte wirken. Auf der Stufe Kindergarten wird hier von «Beziehungen und Gesetzmässigkeiten» gesprochen. Bereits der Lehrplan Kindergarten 1999 des Kantons Bern hat dazu in der Sachkompetenz das Richtziel «Beziehungen und Gesetzmässigkeiten erkennen und darstellen» formuliert und 2004 eine viel beachtete Umsetzungshilfe dazu veröffentlicht.

Unser Projekt je-desto ist eine Weiterführung dieser Entwicklungsarbeit und fokussiert dabei im Speziellen auch auf einen entwicklungsangemessenen Zugang zur Auseinandersetzung mit MINT.

«je-desto» beschreibt «Beziehungen und Gesetzmässigkeiten», es geht also um Verhältnisse und Proportionalitäten, im Unterschied zu «wenn-dann», da geht es um Ursache und Wirkung. Proportionalitäten lassen Spielraum zu, denn wichtig ist hier nicht die eine genaue Lösung, sondern das Prinzip. Oder anders gesagt: das Wirken der Kräfte. Zum Beispiel: je länger eine schwingende Saite, desto tiefer der Ton. Je kürzer, desto höher. Aber ob der Ton ein g oder cis ist, ist völlig Wurst.

Wollen wir Kinder in ihrem Selbst stärken, ist das Spiel mit dem Wirken der Kräfte zielführend.

«**Kinder leben in einer bestimmten Zeit, an einem bestimmten Ort, in einem bestimmten Umfeld. Dieser Kontext hat eine formende Kraft.**»

Denn Kräfte stehen in Beziehung zueinander, Kräfte wirken in Beziehungen und nach Gesetzmässigkeiten, sind verbunden miteinander in Systemen, Kreisläufen und grösseren Zusammenhängen. Einzelne Wissenschaften wie Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften oder Technik, fokussieren auf

einzelne Aspekte des grossen Ganzen. Kinder nehmen die Welt nicht in dieser Weise wahr, alles ist mit allem verbunden, beseelt. Die Welt besteht eben nicht nur aus MINT. Aber MINT ist ein grosser, prägender Teil von ihr. Daher: Wollen wir Kinder in ihrem Selbst stärken, müssen wir ganzheitlich wirken - auch im Spezifischen. Diese Umsetzungshilfe zur Kompetenzförderung im Freispiel orientiert sich an einem ganzheitlichen Ansatz zur MINT-Förderung im Kindergartenalltag. Daher besteht sie nebst der Sammlung an MINT-Freispiel-Ideen auch aus Planungshilfen, welche Verknüpfungen ermöglichen.

Der Lehrplan 21 geht sehr ins Spezifische, ist in den Kompetenzbeschreibungen der einzelnen Fachbereiche äusserst detailreich. Dadurch kann der falsche Eindruck entstehen, dass Kompetenzen aufzubauen einem atemlosen Erledigen gleich komme. Aber: der Kindergarten kennt seit seinem Lehrplan 1999 einen kompetenzorientierten Lehrplan - auf der Stufe Kindergarten besteht also eine fast 20 jährige Erfahrung, wie Kompetenzen gefördert werden können: aufbauend auf den Voraussetzungen, ganzheitlich, vernetzend, gemeinsam. Kompetenzen aufzubauen heisst, Situationen zu bewältigen, nicht sie nur zu erledigen. Situationen zu bewältigen aktiviert und schafft Raum für viele Aspekte des Kind-Seins: das Wissen, das Können aber auch das Wollen, das Sich-Angesprochen-Fühlen, das Sich-Engagieren, das Sich-Organisieren, das gemeinsame Tun,....

Diese Umsetzungshilfe zur Kompetenzförderung im Freispiel baut auf die langjährige Erfahrung der Stufe Kindergarten und entwickelt gewonnene Erkenntnisse weiter. So werden zum Beispiel im Kapitel «Der kleine Perlhahn 21» alle Kompetenzen des Zyklus I nach Lehrplan 21 aus ihrer Fachstruktur gelöst und anhand ihrer Handlungsaspekte neu geordnet. Einerseits soll so ein stufengerechter, verbindender Kompetenzaufbau verdeutlicht werden und andererseits soll dieses Denkmodell trotzdem anschlussfähig an die Fachdidaktik bleiben.

Kompetenzen beziehen sich auf ein konstruktivistisches Lernverständnis, das heisst, es wird davon ausgegangen, dass sich jedes Kind die Welt selbst «erbauen», verstehen, aneignen muss. Wassilios Fthenakis streicht bei diesem Erbauen zwei wertvolle Gedanken besonders hervor: als Kind bin ich in diesem Prozess der «Welterbauung» nicht alleine, sondern er spielt sich im ständigen Austausch mit den Menschen um mich ab. Und zweitens bringe ich als Kinder immer schon Erfahrungen mit, Lernen heisst daher vor allem Kompetenzen erweitern – und gerade darum ist es so wichtig zu wissen, was denn die konkreten Voraussetzungen sind. Obschon die Stufendidaktik eine lange Traditi-

on aufweist, sich an den Voraussetzungen der Kinder zu orientieren, ist der Gedanke, dass dies auch fachliches Vorwissen miteinschliesst, eher neu. Diesbezüglich will unser Projekt einen Beitrag in der Bewusstseinsförderung der Lehrpersonen Stufe Kindergarten leisten.

Im Freispiel sind Kinder autonom und selbstaktiv, ihr Inneres äusserst sich in ihrem Tun. Durch Beobachtung und Dialog erfahren wir als Lehrperson, wo die Kinder stehen und damit auch wo wir mit unserer Arbeit anknüpfen und hinführen können – entwicklungspsychologisch, aber eben auch fachlich. Diese

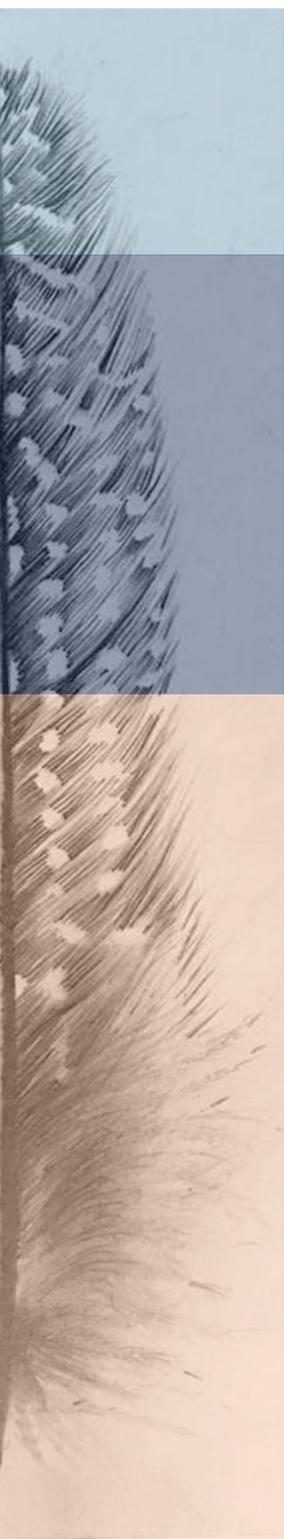
Umsetzungshilfe zur Kompetenzförderung im Freispiel zeigt daher auch auf, wie wir die Spielprozesse der Kinder in den MINT-Spielangebote beobachten und begleiten können.

Diese Umsetzungshilfe ist dank der finanziellen Unterstützung der Akademien der Wissenschaften Schweiz und der Erziehungsdirektion des Kantons Bern möglich geworden.

Die fachlichen Begleiter des Projektes haben unsere MINT-Freispiel-Ideen, entstanden in der ersten Projektrunde, auf ihre fachliche Richtigkeit geprüft. Die Kindergarten-, Basisstufen-, 1./2. Klasse- und Speziallehrpersonen haben am Mitwirkungsanlass WORLD CAFE vom 30. Mai 2018 die stufenspezifischen Gelingensbedingungen der geprüften MINT-Freispiel-Ideen hervorgehoben. Aus diesem Dialog entstanden ist diese Umsetzungshilfe zur Kompetenzförderung im Freispiel.

Herzlichen Dank allen Unterstützenden, Beteiligten und Interessierten.

« **Auf der Stufe Kindergarten besteht also eine fast 20 jährige Erfahrung, wie Kompetenzen gefördert werden können.** »



Inhaltsverzeichnis

Kompetenzorientiert Spielen im Kindergarten 7

21 MINT-Freispiel-Ideen 17

Planung- und Dokumentationshilfen 40

BILDUNGSauftrag auf der Stufe Kindergarten

Bedeutung der Institution Kindergarten

Der Kindergarten als erste staatliche Bildungsinstitution hat eine wichtige gesellschaftliche und pädagogische Funktion. Mit der Einführung des Lehrplans 21 zählen die zwei Jahre Kindergarten nun in allen Deutschschweizer Kantonen zu den 11 Jahren obligatorischer Schulbildung.

Gesellschaftlich betrachtet hat der Kindergarten mehrschichtige Wirkungsebenen, nebst der Förderung aller Kinder übernimmt er auch immer für einzelne Kinder oder Kindergruppen kompensatorische und integrative Aufgaben. Ebenfalls spielt die Zusammenarbeit mit Eltern, Speziallehrpersonen, Institutionen und weiteren Beteiligten eine zentrale Rolle.

Pädagogisch betrachtet ist die Aufgabe nicht minder komplex; die frühkindliche Art zu Lernen stellt hohe Anforderungen an die Kompetenzen der Lehrpersonen in der Gestaltung und Begleitung der Lernprozesse im Kindergarten. Zur fachlichen Kompetenz kommen hier unter anderem vor allem das Wissen über entwicklungspsychologische Grundlagen aber auch das Analysieren von individuellen Voraussetzungen wie auch das Integrieren von gesellschaftlichen Veränderungen in die pädagogische Arbeit hinzu. Nur in dieser Komplexität gelingt auf der Stufe Kindergarten eine Didaktik, die das Kind in der Weiterentwicklung seiner Kompetenzen fördert und fordert.

Bildungsauftrag auf der Stufe Kindergarten

Der Kindergarten blickt seit seiner Gründung im Jahre 1840 auf eine bewegte und bewegende pädagogische und gesellschaftliche Geschichte.

Im Rahmen unseres Projektes konzentrieren wir uns auf die letzten 20 Jahre der Kindergartengeschichte. Und seit dieser Zeit kennt der Kindergarten einen klaren und fortschrittlichen Bildungsauftrag. Besonders hervorgehoben gehören unseres Erachtens zwei Errungenschaften in diesen 20 Jahren, die auch von Wannack (2008) betont werden: zum einen die Einführung des Kindergartenobligatoriums in den meisten Kantonen ab 1999 und die Einführung

des Berner Lehrplans für den Kindergarten, ebenfalls im Jahr 1999. Bemerkenswert ist hier, dass dieser Lehrplan von 10 anderen deutschsprachigen Kantonen (AG, BS, FR, LU, NW, OW, SZ, UR, VS, ZG) übernommen und als verbindlich erklärt wurde.

Auf der Stufe Kindergarten hat also bereits vor dem PISA-Schreck eine tiefgreifende pädagogische Weiterentwicklung stattgefunden und eine Harmonisierung der Bildungsziele – nicht verordnet und lange vor dem Lehrplan 21.

« **Auf der Stufe Kindergarten hat also bereits vor dem PISA-Schreck eine tiefgreifende pädagogische Weiterentwicklung stattgefunden.** »

Aktuell hat der Lehrplan 21 den Lehrplan Kindergarten abgelöst und bezüglich Bildungsauftrag teilen sich Kindergarten und 1./2. Klasse gemeinsame Kompetenzbeschreibungen (Zyklus I). Die kantonalen Versionen und Umsetzungen des Lehrplans 21 unterscheiden sich im Zyklus I teils massiv. So gibt es unterschiedliche empfohlen und sogar obligatorische Lehrmittel je nach Fach und Kanton. Das rührt unter anderem daher, dass einige Kantone die entwicklungsorientierten Zugänge dem Kindergarten zuordnen und die Fachkompetenzen dem 1./2. Schuljahr, während andere Kantone hingegen im Zyklus I Orientierungspunkte in den Fachkompetenzen setzen und damit der Stufe Kindergarten verbindliche Fachkompetenzen zuordnen. Die originäre Version des Lehrplans 21 hat das Lernen in den ersten vier Jahren der Volksschu-

le von der Entwicklungsorientierung hin zur Fachstruktur als Kontinuum beschrieben, der Kanton Bern zum Beispiel hat diese originäre Version übernommen.

Der Bildungsauftrag im Kindergarten im Kanton Bern erstreckt sich also mit dem Lehrplan 21 von den entwicklungsorientierten Zugängen, über die fachlichen Kompetenzen und den Kompetenzen aus dem Modulen hin zu den überfachlichen Kompetenzen.

Gut 20 Jahre Erfahrung mit kompetenzorientiertem Unterrichten

Der weitverbreitete Berner Kindergartenlehrplan 1999 orientierte sich bereits an Kompetenzen, er gilt als belastbares Modell und liefert daher gut 20 Jahre Erfahrung mit kompetenzorientiertem Unterrichten. Trotzdem gilt es im Hinblick auf den Lehrplan 21 Entwicklungsbedarf zu beachten.

Es gibt in deutschsprachigen Raum unterschiedliche Kompetenzbegriffe, eine kurze Klärung dieser verschiedenen Konzepte hilft, den Entwicklungsbedarf zu klären. Der Berner Kindergartenlehrplan 1999 folgte dem Kompetenzbegriff von Roth. Dieser führte den Begriff Kompetenz 1971 im deutschsprachigen Raum in die Erziehungswissenschaften ein. Roth verstand Mündigkeit als höchste Kompetenz für verantwortliche Handlungsfähigkeit. Die Handlungsfähigkeit teilte er ein in die Bereiche Selbst-, Sozial- und Sachkompetenz, so wie sich der auch der Berner Kindergarten Lehrplan 1999 gliederte. Typisch für dieses Modell sind fachunspezifische Kompetenzbereiche.

Im Rahmen der KliemeExpertise und PISA-Studie werden Kompetenzen anders definiert, entsprechend der Definition von Weinert (2001). Er beschreibt Kompetenzen als «die bei Individuen verfügbaren oder durch sie erlernbaren kognitiven Fähigkeiten und Fertigkeiten, um bestimmte Probleme zu lösen, sowie die damit verbundenen motivationalen, volitionalen und sozialen Bereitschaften und Fähigkeiten, um

die Problemlösungen in variablen Situationen erfolgreich und verantwortungsvoll nutzen zu können.» Typisch für dieses Modell sind die Domänenspezifikation und Kontextabhängigkeit, das heisst, es wird davon ausgegangen, dass vermeintlich übergeordnete Kompetenzen, wie zum Beispiel die Problemlösefähigkeit, immer abhängig ist von ihren Gegenstandsbereich und Kontext und nicht losgelöst von diesen betrachtet werden kann. Typisch für dieses Modell sind also fachspezifische Kompetenzbereiche, wie zum Beispiel im Lehrplan 21.

Trotz dieses Unterschieds im Kompetenzbegriff kann man sich in der Umsetzung des Lehrplans

21 auf die gut 20 Jahre Erfahrung des Kindergartens beziehen. Zum einen hat der Berner Lehrplan Kindergarten 1999 im Bereich der Sachkompetenz bereits fachspezifische Kompetenzen formuliert, zum anderen bauen alle Kompetenzen aller Bereiche des Lehrplans 21 auf fachunspezifische Handlungsaspekte wie wahrnehmen, ausdrücken, ordnen, vergleichen, etc.

« **Trotz dieses Unterschieds im Kompetenzbegriff kann man sich in der Umsetzung des Lehrplans 21 auf die gut 20 Jahre Erfahrung des Kindergartens beziehen.** »

Zum Beispiel MINT-Förderung im Kindergarten

Der Lehrplan Kindergarten 1999 hat im Bereich der Sachkompetenz das Richtziel «Beziehungen und Gesetzmässigkeiten erkennen und darstellen» formuliert und 2004 eine viel beachtete Umsetzungshilfe dazu veröffentlicht. Es wurden Grobziele formuliert wie «Abfolgen in gestalterischen Motiven, Musikstücken, Versen, Tänzen wahrnehmen und umsetzen», «mathematische Beziehungen erfahren», «Zeitabschnitte wahrnehmen» und «physikalische Gesetzmässigkeiten beschreiben».

Unser Projekt ist eine Weiterführung dieser Entwicklungsarbeit und fokussiert dabei im Speziellen auch auf einen entwicklungsangemessenen Zugang zu MINT mit explizitem Lebensweltbezug.

KOMPETENZEN FÖRDERN

Kompetenzbegriff in unserem Projekt

Wir orientieren uns an Kompetenzen. Kompetenzen bestehen aus Handlungs- und Inhaltsaspekten. Zum Beispiel die Kompetenz NMG 2.3.b: «Die Schülerinnen und Schüler können Wachstum und Entwicklung bei Pflanzen und Tieren beobachten, zeichnen und beschreiben» – «Wachstum und Entwicklung bei Pflanzen und Tieren» entspricht dem Inhaltsaspekt, während die Verben «beobachten, zeichnen und beschreiben» den Handlungsaspekt bilden, also das, was die Kinder konkret können sollen.

In unserem Projekt stehen auf der Stufe Kindergarten die Handlungsaspekte im Vordergrund – denn im Kindergarten wird zwar nie inhaltslos gearbeitet, aber im Fokus stehen die Handlungsaspekte, während die Inhaltsaspekte die Beispiele liefern, anhand derer Kompetenzen aufgebaut werden. Inhaltsaspekte sind auf der Stufe Kindergarten austauschbar, unsere Arbeit konzentriert sich auf die Handlungsaspekte und deren Voraussetzungen und Gelingensbedingungen. Zum Beispiel das oben genannte «zeichnen», ob es eine Blume, ein Mensch, ein Haus, eine Schneeflocke oder Feder sein soll, steht an zweiter Stelle. An erster Stelle stehen Fragen nach den Voraussetzungen des Zeichnen-Könnens wie Wahrnehmung des Auftrags, Verstehen des Auftrags, Augen-Hand-Koordination, Stifthaltung, Graphomotorik, Arbeitsplatzorganisation, Konzentration und Durchhaltevermögen, Umgang mit Misserfolg etc. Somit wäre auch geklärt, dass Inhaltsaspekte im Kindergarten an zweiter Stelle stehen, nicht, weil sie nicht als wichtig erachtet würden, sondern weil in der Arbeit mit jungen Kindern nur ein sehr langer Weg zu ihnen führt.

Wir haben alle Handlungsaspekte aller Kompetenzen des Zyklus I den Kompetenzbereichen nach Roth zugeteilt, wobei die Sachkompetenz um die Methodenkompetenz erweitert wurde.

Die Einteilung ergibt sich aus der Logik, dass wir die Handlungsaspekte bewusst aus ihrer fachlichen Einbettung rausgelöst und neu angeordnet haben. Diese neue Anordnung der Kompetenzen entspricht einer kindgerechten Herangehensweise und soll als Denkmodell auch auf Fachverbindungen aufmerksam machen und so das kumulative Lernen fördern – gerade auch in der Arbeit mit dem fachorientierten Lehrplan 21.

Kompetenzförderung als Biographiearbeit

Ein wichtiger Bestandteil von Bildungsarbeit auf der Stufe Kindergarten ist der Einbezug der Voraussetzungen der Kinder, siehe dazu auch das Kapitel zur Stufenplanung. Etabliert hat sich dabei die Leseweise, dass zu den Voraussetzungen vor allem der Entwicklungsstand

zählt, auf den durch Beobachtung rückgeschlossen werden kann. Weniger gängig ist die Leseweise, dass zu den Voraussetzungen auch Erfahrungen und fachliches Vorwissen gehören. Es gibt verschiedene Erklärungsebenen, warum dem so ist: zum einen sind Erfahrungen schlicht nicht fachspezifisch, zum anderen fehlt es im Kindergarten an fachlichen Settings,

in denen Aktivitäten der Kinder beobachtet und dann auf ihr fachliches Vorwissen rückgeschlossen werden kann. Jungen Kindern ist es im Unterschied zu älteren Kindern nämlich nicht möglich, ihr fachliches Vorwissen sprachlich oder gestalterisch zum Ausdruck zu bringen. Aber sehr wohl im konkreten Handeln und hier leistet unser Projekt eine wichtige Entwicklungsarbeit zur Kompetenzförderung von Kindergartenkindern.

Im Rahmen unseres Projektes haben wir im gestalteten Freispiel ein Setting gefunden, das uns erlaubt, durch Beobachten der Spielprozesse der Kinder auf ihr Vorwissen rückzuschlies-

«**In unserem Projekt stehen auf der Stufe Kindergarten die Handlungsaspekte im Vordergrund.**»



sen und somit die kleinkindlichen Hindernisse beim Ausdruck von Vorwissen zu überwinden. In dieser Umsetzungshilfe zur Kompetenzförderung im Freispiel finden sich 21 konkrete Ideen, die es erlauben, durch Beobachtung der spielenden Kinder auf ihr Vorwissen rückzuschliessen, die Spielgestaltung und Spielbegleitung entsprechend zu justieren und an zu passen. Aber zuerst zurück zur Frage, warum das Vorwissen so wichtig sein soll.

Einen Lernprozess mit Theorie zu beginnen, macht nach aktuellen Erkenntnissen wenig Sinn. Theorie kann keine Grundlage für Lernprozesse sein, denn Theorie beansprucht unser Denken und belastet damit unser Gehirn. Hattie (2015) unterstreicht in seiner Arbeit immer wieder die Erkenntnisse von Willingham (2009), wonach das Gehirn nicht zum Denken ausgelegt ist – denn Denken ist ein langsamer, schwerfälliger und hochgradig unsicherer Prozess. Viel zielführender ist es, sich auf das Gedächtnis zu verlassen, zum Beispiel eben uns in Erinnerung zu rufen, was wir zu einem bestimmten Thema schon erfahren haben. In der Auseinandersetzung mit Erfahrungen und Vorwissen können auch Wissenslücken aufgedeckt werden und die können uns motivieren. Denn laut Hattie (2015) werden wir neugierig, wenn wir eine für uns bedeutungsvolle Wissenslücke erkennen und dazu die Mittel, um sie zu schliessen. Darum ist es in unserem Projekt wichtig, dass die Kinder in dem Setting, in dem sie ihr Vorwissen handelnd zum Ausdruck bringen und von uns Lehrpersonen begleitet und auf Wissenslücken aufmerksam gemacht werden, im selben Setting auch die Mittel vorfinden, um diese Lücken zu schliessen und damit ihre Kompetenzen zu erweitern. Das gestaltete und begleitete Freispiel ist daher das Setting unserer Wahl. Erfahrungen sind zumindest bei kleinen Kindern nicht fachspezifisch organisiert, sondern meist an Kontexte mit emotionaler und sozialer Bedeutung gebunden. Somit ist die Auseinandersetzung mit Vorwissen auch immer ein Stück Biographiearbeit. So kann im Kindergarten manchmal ein bedeutungsvolles «aber meine Mama hat gesagt...» einem

fachlichen Erklärungsversuch hartnäckig den Weg versperren. Für kleiner Kinder sind emotional wichtige Personen auch verlässliche Quellen von Informationen, was Mama sagt, muss stimmen. Und genau hier zeigen sich die Unterschiede von frühem sozialem Lernen zur schulischen Bildung: plötzlich über das doch schon Bekannte hinauszudenken sollen bringt eine neue Dimension in die eigene Entwicklungsgeschichte.

MINT-Kompetenzerweiterung als Biographiearbeit

In der fachdidaktischen Sprache nennt man diesen Übergang von Alltagserklärungen zu fachlichen Erklärungen «Konzeptwechsel», wobei einige Wissenschaftler wie zum Beispiel Vosniadou (1992) betonen, dass von einem Wechsel keine Rede sein kann, sondern es

sich dabei viel eher um anstrengende «Konzept – Rekonstruktionen» handelt, die keinesfalls freiwillig geschehen. Immer dann, wenn Kinder durch aktiven Umgang an die Grenzen ihrer Erklärungsmuster stossen, umdenken und ausprobieren müssen, stehen die Chancen gut, dass die Rekonstruktion von Konzepten gefördert werden kann. Immer im Wissen darum: dieser Prozess braucht Zeit und Fingerspitzengefühl. Denn bei jungen Kinder geht es bei Konzept-Rekonstruktionen nicht nur um das Umorganisieren von mentalen Modellen, sondern es sind soziale und emotionale Aspekte im Vordergrund und damit nicht weniger als Teile ihrer Biographie.

«**Einen Lernprozess mit Theorie zu beginnen, macht nach aktuellen Erkenntnissen wenig Sinn.**»



KOMPETENZORIENTIERTE STUFENDIDAKTIK

Entwicklungsverständnis

Im Rahmen unseres Projektes orientieren wir uns an den Grenzsteinen der Entwicklung nach Michaelis (2003) mit den Entwicklungsbereichen Körpermotorik, Hand-Fingermotorik, kognitive Entwicklung, Sprachentwicklung, soziale Entwicklung und emotionale Entwicklung, ergänzt um die Bereiche der Wahrnehmung, Gedächtnis, Metakognition und Problembewältigung nach Oerter/Montada (2012).

Lernverständnis

Wir beziehen uns auf das ko-konstruktivistische Lernverständnis. Vollmer (2012) beschreibt dies mit den Worten: «wenn Kinder gleichen Alters untereinander agieren, zusammen ihre Erfahrungen mit sich selbst und der Welt verarbeiten, ihre daraus gewonnenen, konstruierten Erkenntnisse den anderen Kindern mitteilen und aus den Rückmeldungen wiederum Erkenntnisse ziehen, dann sprechen wir von Ko-Konstruktion unter Kindern.» Das heisst: Lernen ist ein Prozess der Selbstorganisation, jedes Kind konstruiert seine Wirklichkeit. Dieser Prozess ist dynamisch und sinnstiftend, abhängig vom Vorwissen und vom sozialen Rahmen.

Für die Didaktik heisst das, Lernen kann nur angeregt werden und benötigt daher offene Verfahren, welche die aktive Mitgestaltung der Kinder fördern und fordern. Zielführend ist es aus diesen Gründen, nebst dem Lernverständnis auch spezifisch das Spielverständnis zu klären.

Spielverständnis

Hauser (2013) definiert Spiel anhand von fünf Merkmalen. Im Gegensatz zu älteren Definitionen wird bei Hauser das Spiel nicht als «zweckfrei» sondern als «unvollständig funktional» beschrieben, das heisst, dass spielen durchaus funktionale Aspekte aufweist, aber eben nicht ganz funktional ist. Weitere Merkmale sind das «so tun als ob», die «positive Aktivierung», «Wie-

derholung und Variation» und das «entspannte Feld». Grundsätzlich ist das Spielen nach Hause also keine Zielgerade und der Zweck des Spielens liegt nicht ausserhalb seiner selbst.

Im Rahmen unseres Projektes beziehen wir uns auf diese Definition nach Hauser mit einer kleinen Anpassung: «unvollständig funktional» wird im Rahmen unseres Projektes zu «bedingt funktional». Die unvollständige Funktionalität nach Hauser hat die Konnotation einer Unzulänglichkeit und erinnert an einen Vergleich mit dem Lernen, das in Abgrenzung zum Spielen als vollständig funktional beschrieben werden dürfte. Zudem ist uns eine negative Definition zu unscharf als Grundlage für die weitere Entwicklung. Das «bedingt funktional» in unserer Definition unterstreicht wie bei Hauser, dass Spielen funktionale Anteile hat. Durch das «bedingt» wird der Deutungsspielraum geöffnet, den es zu spezifizieren gilt, sprich die Bedingungen, die es zu klären gibt: funktional

aus wessen Perspektive, in Bezug auf welche Erwartungen/Ziele/Verläufe oder im Vergleich zu welchen anderen Prozessen?

Aus der Perspektive der Kinder ist Spielen ein vollständiger Prozess, aus Perspektive von Lehrpersonen ist Spielen ein vollständig funktionaler Prozess, weil ihm eine grosse kulturelle Bedeutung zukommt. Spielprozesse spiegeln gesellschaftliche Prozesse,

sind Teil der Sozialisation, Steinzeitkinder haben kein «Verkäuferlis» gespielt. Spielen erlaubt Rollen einzunehmen, so zu tun als ob, Wiederholungen und Variationen auszuprobieren. Spielprozesse stehen im Unterschied zu Lernprozessen für sich, das Spiel ist ein wirklich offenes, konstruktives Verfahren – sogar dessen Funktionalität ist bedingt durch die Augen des Betrachtenden.

Aus diesem Entwicklungs-, Lern- und Spielverständnis leiten wir Kriterien für die Gestaltung unserer Freispiel-Ideen ab, mehr dazu im Kapitel Spielgestaltung.

« Aus der Perspektive der Kinder ist Spielen ein vollständiger Prozess. »



Didaktische Prinzipien

Didaktische Prinzipien prägen die Bildungsarbeit im Kindergarten, sie stehen untereinander im Zusammenhang. Sie spiegeln pädagogisches Selbstverständnis und praktische Erfahrungen wie auch gesellschaftlichen Wandel und wissenschaftliche Erkenntnisse. In Anlehnung an Bäck et al. (2008) orientieren wir uns an zwei Kategorien didaktischer Prinzipien.

PRINZIPIEN VOM KIND AUS

- Prinzip der Förderung der Gesamtpersönlichkeit
- Prinzip der Lebensweltorientierung
- Prinzip der Individualisierung
- Prinzip der Differenzierung
- Prinzip der Entwicklungsgemässheit
- Prinzip der Erfolgserlebnisse
- Prinzip der Aktivität des Kindes
- Prinzip des Lernens mit allen Sinnen
- Prinzip der Veranschaulichung
- Prinzip der Selbstwirksamkeit
- Prinzip der Orientierung und Sicherheit
- Prinzip der Übung
- Prinzip der Kreativität
- Prinzip der Sachrichtigkeit

GESELLSCHAFTLICH BEDINGTE PRINZIPIEN

- Prinzip der Partizipation
- Prinzip der Mehrsprachigkeit
- Prinzip der Kultursensibilität
- Prinzip der Geschlechtssensibilität
- Prinzip der Zeit und Ruhe für Bildungsprozesse
- Prinzip der Beziehung und des Dialogs
- Prinzip der Umweltoffenheit
- Prinzip der Bildungspartnerschaften

Phasen

Auf der Stufe Kindergarten wird die Unterrichtszeit rhythmisiert. Dieser dynamische Prozess unterliegt vielen Einflussfaktoren und die Reihenfolge variiert ständig. Dennoch zeichnen sich folgende Phasen im Aktivitätsniveau der Kinder ab: Orientierungsphase, Konzentrationsphase, Ruhephase, Bewegungsphase, Ausklangphase und die entsprechenden Übergänge.

Wichtig zu unterscheiden: Phasen sind keine Methoden! Phasen sind benannt nach dem Aktivitätsniveau und oder den Bedürfnissen der Kinder – daraus lassen sich wiederum Aufgaben für die Lehrperson folgern und oder methodische Schlüsse ziehen. Im Rahmen unseres Projektes verfolgen wir das Ziel, die Konzentrationsphase der Kinder nicht an Lektionen in der Kreissequenz zu vergeuden, sondern in Spielprozesse im gestalteten und begleiteten Freispiel zu investieren.

STUFENPLANUNG

Planung von Bildungsprozessen - Rahmenplanung

Die Planung durchläuft verschiedene Stadien und kennt verschiedene Formen für unterschiedlich lange Zeiträume. Eine gute Planung steht für die pädagogische Qualität und Nachhaltigkeit der Bildungsangebote und spiegelt sich in der Dynamik des Kindergartenalltags wieder.

In der Jahresplanung stehen organisatorische und pädagogische Überlegungen an. Zu den organisatorischen Aspekten gehören Termine wie zum Beispiel Geburtstage, Besuche oder Ausflüge und allgemeine Rahmenbedingungen wie zum Beispiel der Stundenplan inklusive dem Spezialunterricht. Auf der pädagogischen Ebene erfolgt eine erste grobe Rahmenplanung, die sich am Bildungsauftrag orientiert. Die Voraussetzungen und der Lebensweltbezug helfen in der Formulierung von möglichen Themen und Inhalten. Unter den Kopiervorlagen findet sich auch eine Jahresplanung, die sowohl organisatorische wie pädagogische Aspekte aufnimmt und sich am Perlhahn 21 orientiert. So können unter den drei Kompetenzbereichen jeweils zwei Handlungsaspekte gewählt werden (zum Beispiel aus der Selbstkompetenz die Handlungsaspekte wahrnehmen und bewegen), so geht man sicher, dass man im Verlauf eines Jahres in alle Handlungsaspekte nach Lehrplan 21 Zyklus I investiert hat.

Nebst der Jahresplanung finden sich auch Kopiervorlagen für Quartals- und Wochenplanungen. Die Quartalsplanung nimmt die gewählten Handlungsaspekte aus der Jahresplanung auf und vertieft sie durch Ergänzung passender Inhaltsaspekte – so wird zum Beispiel der Handlungsaspekt wahrnehmen mit den Inhaltsaspekten «sich wahrnehmen» und «direkte Umgebung wahrnehmen» präzisiert. Die Wochenplanung lässt Gestaltungsraum für eigene Darstellungsformen.

Lebensweltbezug und Voraussetzungen erfassen

Nach der Setzung der Rahmenplanung anhand des Bildungsauftrags folgt als erster inhaltlicher Schritt stets die Erfassung von Voraussetzungen und vom Lebensweltbezug.

Lebensweltbezug meint, über die Lebenswelt und den Erlebnishintergrund der Kinder Bescheid zu wissen. Dies erfordert, die Lebenswelt der Kinder auf allen Ebenen zu analysieren – von den gesellschaftlichen Bedingungen bis hin zur Situationsanalyse vor Ort, von der Medienkindheit bis hin zur Baustelle vor dem Kindergarten. Und genau hier setzt die pädagogische

« **Lebensweltbezug meint, über die Lebenswelt und den Erlebnishintergrund der Kinder Bescheid zu wissen.** »

Argumentation für MINT-Förderung im Kindergarten an: Unser Projekt zu MINT im Kindergarten beabsichtigt nicht, Ingenieure für die Zukunft heranzuzüchten. Wir sehen die pädagogische Notwendigkeit, den Kindern durch stufengerechte Spielangebote die Möglichkeit zu bieten, aus der lebensweltlichen konsumierenden, passiven Haltung in eine spielerische Auseinandersetzung mit MINT zu treten, alternative Rollen auszuprobieren und

sinnstiftend zu bespielen.

Voraussetzungen zu erfassen meint, einerseits auf die bereits getätigte Bildungsarbeit aufzubauen, andererseits die Passung neuer Inhalte sicherzustellen. Das Wissen hierzu beruht einerseits auf der Entwicklungspsychologie, andererseits ist es wichtig, auch das fachliche Vorwissen zu erfassen.

Differenzieren und Individualisieren

Nachdem der Lebensweltbezug geklärt und die generellen Voraussetzungen, die für die ganze Gruppe gelten, geklärt sind, werden Differenzierungsmöglichkeit sowie individueller Förderbedarf festgehalten. Beim Handlungsaspekt «wahrnehmen» könnte sich zum Beispiel in der Quartalsplanung nun zeigen, dass die Kindergartenkinder im zweiten Jahr nicht nur «die direkte Umgebung wahrnehmen» sollen, sondern «Veränderungen und Prozesse beobachten» können in dieser direkten Umgebung. Die Lehrperson kann und muss nicht alle Differenzierungsmöglichkeiten bis ins letzte Detail planen, im Gegenteil. Ein hohes Mass an Selbständigkeit der Kinder und offene Verfahren wie das Spiel schaffen Freiräume und erlauben, dass die Kinder ihren eigenen Bildungsprozess mitgestalten und mitdifferenzieren.

Inhalte und Themen auswählen

Mit der Differenzierung und Individualisierung klären sich meist auch die Inhaltsaspekte zu den entsprechenden Handlungsaspekten, wie das Beispiel oben gezeigt hat.

Auch im kompetenzorientierten Unterricht kann man mit Themen arbeiten, ja. Die hier aufgeführten Punkte zeigen aber, dass die Reihenfolge entscheidend ist in der Planung von Bildungsprozessen. Kompetenzorientierte Prozesse starten nicht mit dem Thema, sondern die Inhalte und Themen ergeben sich aus den Zielsetzungen. Oder anders gesagt: Kinder erweitern ihre Kompetenzen anhand eines Themas, das Thema dient der Kompetenzerweiterung. Aus dem oben skizzierten Beispiel der Handlungsaspekte «wahrnehmen» und «bewegen» könnte sich zum Beispiel das Thema «unser Kindergarten-Garten» ergeben.

Methoden anpassen

Erst zum Schluss entscheidet sich, welche Methode die passende ist, resp. welche Methoden sich wann anbieten. Und auch hier entspricht die Stufendidaktik des Kindergar-

tens wieder der Arbeit mit dem Lehrplan 21 – denn der macht keine methodischen Vorschläge, weil sich diese Frage nur vor Ort, den Kindern und der Situation angepasst, beantworten lässt.

Der Kindergarten kennt ein grosses und differenziertes Repertoire an diversen Methoden, vom Ritual, über den Wald-Tag, hin zum Feste feiern, Kreisspiel oder Bilderbuch erzählen, um nur ein paar aus der eindrücklichen Sammlung von Chanson (2004) zu nennen.

Unser Projekt leistet den

Beitrag, das Freispiel als Methode zur Kompetenzförderung zu stärken. Und klärt damit auch, dass kompetenzorientierter Unterricht tausend andere Formen annehmen kann, soll und muss, als nur geführte Lektionen.

«**Kompetenzorientierter Unterricht kann, soll und muss tausend andere Formen annehmen als nur geführte Lektionen.**»



SPIELGESTALTUNG UND SPIELBEGLEITUNG

Spielprozesse

Spielprozesse sind offene Prozesse, zum Beispiel ergebnisoffen. Spielprozesse eröffnen uns auch, was normalerweise im Kind verborgen liegt und es durch Sprache noch nicht ausdrücken kann, das zeigt das Kind in seinem Tun. Die Kinder bestimmen den Verlauf ihrer Spielprozesse. All diese Offenheiten bedeuten aber nicht, dass Spielen zufällig ist. Umsichtige Spielgestaltung und bedürfnisgerechte Spielbegleitung ermöglichen den Kindern eine tiefgreifende Kompetenzerweiterung in ihren Spielprozessen.

Spielgestaltung

Eine gestaltete Freispiellecke lädt ein zur Auseinandersetzung mit Erfahrungen aus der Lebenswelt der Kinder und orientiert sich an Kompetenzen, somit wird für die Kinder wie auch die Lehrperson ein klarer Rahmen geschaffen. Nehmen wir als Beispiel die Freispiel-Idee KINO, hier können optische Phänomene bespielt werden. Zum einen verkörpert das KINO einen Teil der Grundbedingungen des Aufwachsens von Kindern wie die Prägungen durch Visuelles, zweidimensionales Erleben und Medienerlebnisse. Dieser Lebensweltbezug ist im Freispiel repräsentiert. Wie, ist grundsätzlich offen und gestaltbar. Klar ist, dass es nicht reicht, durch Texte und oder Bilder auf Papier den Lebensweltbezug herzustellen, sondern die Gestaltung eines Erlebnisraums im Zentrum steht, konkrete Ideen folgen unten.

Zum anderen orientiert sich die Freispiel-Idee KINO an den NMG-Kompetenzen zu den optischen Phänomenen. Diese Orientierung an Fachkompetenzen ist wichtig, um ein Setting zu schaffen, in dem Kinder ihr fachliches Vorwissen im Spiel zum Ausdruck bringen können und die Möglichkeit der fachlichen Kompetenzerweiterung in demselben Setting vorfinden.

Es geht dabei nicht darum, dass Kinder in ihrer Freispiel-Zeit zur Auseinandersetzung mit MINT gezwungen werden. Kinder sind in ihrer Spielwahl frei, sie können sich, wenn sie wollen, auch im KINO einzig auf ihr Hund-Rollenspiel oder aufs Türme bauen konzentrieren. Die gestaltete Spielumgebung verfolgt ein klares Ziel: Bereit sein für den Moment, in dem das Kind bereit sein wird, seinen «teachable moment» haben wird.

Neutert (1971) sagt: «Spielen erzeugt eine eigene Wirklichkeit: die der Möglichkeiten». Völlig egal, ob die Kinder mit dem Hundrollenspiel oder Türme bauen im KINO beginnen, die Gestaltung der Freispiellecke ermöglicht den Kindern, in die Auseinandersetzung mit optischen Phänomenen hineinzuwachsen, mit

zu bestimmen, ob und wie differenziert sie sich damit auseinandersetzen. Das gestaltete Freispiel trägt den Keim der Möglichkeiten in sich, aber erst die spielenden Kinder erzeugen ihre Wirklichkeit. Anders gesagt: Unsere Freispiel-Ecken sind das Sinnbild der proximalen Entwicklung.

«**Das gestaltete Freispiel trägt den Keim der Möglichkeiten in sich, aber erst die spielenden Kinder erzeugen ihre Wirklichkeit.**»

Spielbegleitung

Hand in Hand mit der Spielgestaltung geht die Spielbegleitung. Spielbegleitung hat viele Facetten und Wirkungsrichtungen, sie startet immer bei der

Beobachtung.

Durch Beobachtung der Spielprozesse in der gestalteten Freispiel-Ecke kann die Lehrperson nicht nur auf den Entwicklungsstand sondern eben auch auf fachliches Vorwissen der Kinder rückschliessen. Dies sind die «stillen» Konsequenzen aus den Beobachtungen.

Anhand der Beobachtungen und oder Fragen der Kinder kann die Lehrperson auch in den Dialog treten und entweder während des Spiels oder zeitversoben dazu über das Freispiel sprechen. Im Rahmen unseres Projektes orientieren wir uns an den Feedback-Empfehlungen nach Hattie (20015).



Grundsätzlich geht es beim Feedback um eine Rückmeldung, eine Information zum Prozess. Diese Information kann aus den verschiedensten Quellen kommen: Lehrpersonen können Feedback geben, Eltern können Feedback geben, die anderen Kinder können Feedback geben aber auch Spielmaterialien und/oder der Spielprozess selbst können Feedback geben. Im Rahmen unseres Projektes versuchen wir möglichst viele Feedbackquellen einzubauen und zu aktivieren, der Lehrperson und ihrem Feedback kommt in der Spielbegleitung zudem eine tragende Rolle zu im Aufbau und der Erweiterung von Kompetenzen.

Es gibt unterschiedliche Formen von Feedback, die eine Lehrperson in der Prozessbegleitung geben kann und je nach Entwicklungsstufe oder Kompetenzstufe ist eine andere Form von Feedback hilfreich. Hattie schlägt folgendes Vorgehen vor, um passende Feedbackformen zu wählen:

Anfängerinnen und Anfänger benötigen ein anleitendes Feedback, welches sich auf die Aufgabe bezieht, an der sie gerade arbeiten. Wichtig ist: sie benötigen dieses Feedback umgehend. Fortgeschrittene dagegen bevorzugen anleitendes, auf Strategien bezogenes Feedback, welches ihnen hilft, ihr Lernen zu vertiefen und Wissen und Können in anderen Situationen anzuwenden.

Könnern profitieren von beratendem Feedback, besonders um meta-kognitive Kompetenzen zu entwickeln, die es ihnen ermöglichen, sich selbst zu steuern. Bei Könnern spielt auch die Zeit eine andere Rolle, das Feedback muss nicht umgehend erhalten werden, manchmal verhilft sogar eine gewisse zeitliche Verzögerung zu mehr Abstraktionsleistung.

Durch diesen Aufbau des Feedbacks anhand der Bedürfnisse der Kinder wird eine Passung in der Prozessbegleitung erreicht, wie sie der kompetenzorientierte Unterricht verlangt. Das unser Erachtens Wichtigste überhaupt, dass Hattie zu Feedback sagt, ist, dass es sich nicht um eine Einbahnstrasse handelt. Das

Feedback von der Lehrperson zu den Kindern ist nur die halbe Wahrheit, zum Feedback gehört genauso die Rückmeldung der Kinder an die Lehrperson zur Gestaltung und Begleitung von Prozessen. Kleine Kinder können das oft nicht direkt in Worte fassen. Aber Lehrpersonen können sich ins Bewusstsein holen, dass das Spielverhalten nicht nur von Voraussetzungen abhängig ist, sondern auch von den

vorgefunden Möglichkeiten und so erlauben Beobachtungen der Spielprozesse nicht zuletzt auch allfälligen Anpassungsbedarf in der Spielgestaltung.

« **Das Feedback von der Lehrperson zu den Kindern ist nur die halbe Wahrheit.** »

21 Beispiele aus dem MINT Bereich und leere Vorlage

Im Anschluss folgen nun 21 Beispiele zu MINT-Freispiel-Ideen inklusive Beschreibung der Spielgestaltung und Spielbegleitung. Den Schluss bildet eine leere Vorlage, die einladen soll, eigene Ideen weiterzuentwickeln.

21 MINT-FREISPIEL- IDEEN

Lebensweltbezug

Der Abschnitt Lebensweltbezug bezieht sich analog der didaktischen Prinzipien auf ausgewählte Aspekte, die Kindheit in unserer Zeit prägen. Somit wird die Bedeutung von und Auseinandersetzung mit MINT nicht in die Zukunft verlegt, sondern entspringt einem pädagogischen Auftrag aus dem Hier und Jetzt.

Kompetenzaufbau

Der Abschnitt zum Kompetenzaufbau zeigt fachliche Bezüge zum Lehrplan 21.

Weiterführende Ideen

Der Abschnitt weiterführende Ideen macht Bezüge zu aktuellen Lehrmitteln.

Spielgestaltung

Der Abschnitt Spielgestaltung beschreibt die Freispiel-Idee in aller Kürze.

Erleben, erkennen und Benennen

Der Dreischritt erleben, erkennen und benennen beschreibt einen Bewusstwerdungsprozess und geht auf die Rhythmikerin Mimi Scheiblauner zurück.

Erleben betont dabei den gelebten Augenblick, es meint die Selbsterfahrung in Bezug auf Ursache und Wirkung, auf die Manipulation von Objekten. Erleben bedeutet Wirkenlassen und Wahrnehmen von Gesetzmässigkeiten.

Erkennen stellt den Übergang zwischen unreflektiertem Handeln und sprachlicher Reflexion dar. Erkennen ist vorsprachlich gemeint und bedeutet handelnd zuordnen können, also eine Gesetzmässigkeit anzuwenden - was wiederum bedingt, dass man sie kennt oder eben erkennt im Prozess des Handelns. Dieser Schritt hat sich im Rahmen unseres Projektes als das Herzstück des Dialogs zwischen Entwicklung und Fachlernen gezeigt. Und dank der Umsetzung in Spielumgebungen vollziehen die Kinder diesen Übergang aktiv und selbstständig, in Eigenregie sozusagen. Der Lehrperson kommt die Rolle der Spielbegleiterin zu und in dieser Rolle ist das bewusste Beobachten der Spielprozesse von grosser Bedeutung.

Das Benennen schliesslich ist die sprachliche Inbesitznahme eines Lerninhaltes. Benennen meint Ausdruck, eben nicht nur, aber auch sprachlicher Ausdruck. Benennen können bedeutet, Wissenskomplexe sind organisiert. Was sprachlich gefasst und ausgedrückt werden kann, hat das Kind abstrahiert und kann es auch auf andere Situationen anwenden lernen. Dieser Dreischritt erlaubt uns eine Überprüfung der Spielgestaltung, ob sie den Kindern wirklich alle drei Erlebnisqualitäten bietet.

Beobachtungen zum Spielprozess

In diesem Abschnitt sind mögliche Fragen formuliert, die helfen zu bestimmen, in welcher Erlebnisqualität sich das beobachtete Kind befindet.

Feedback nach Hattie

Dieser Abschnitt zeigt, welche Hilfestellung dem Kind gegeben werden kann, um es in die nächste Zone der Entwicklung zu begleiten.

Spielgestaltung

In diesen Abschnitt fliessen die Erkenntnisse aus den Beobachtungen in Bezug auf Anpassungsbedarf in der Spielgestaltung.

Zusammenarbeit

Diese Abschnitte zeigen Möglichkeiten der Zusammenarbeit und Impulse für die Kreissequenz auf.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass unsere MINT-Freispiel-Ideen Sinnbild sind für die proximale Entwicklung. Das heisst, sie zeigen nicht den individuellen Entwicklungsstand der Kinder, sondern die Entwicklungen, zu denen Kinder mit der Hilfe anderer Kinder, mit der Hilfe von Material und Zeit und der Begleitung der Lehrperson fähig sind. MINT-Freispiel-Ecken sind ein gestalteter und gestaltbarer Entwicklungsraum. Die Kinder betreten sie mit den Voraussetzungen, die sie mitbringen, durch die Spielbegleitung werden Schritte in die nächste Zone der Entwicklung möglich.

Freispielidee KINO

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Mediale Erlebnisse, 2 dimensionales Erleben, visuelle Prägung des Aufwachsens	Optische Phänomene NMG 4.3.b Mediale Welten erleben MI 1.1.a Körper abbilden MA.2.A.2 Figuren darstellen MA 2.C.2	NaTech 1 2, S. 22-23 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 5 / Forschen, Tüfteln, Stauen, Kapitel LICHT

Spielgestaltung

Hellraumprojektor und Leintuch machen den Korridor zum Kino: Mit Klebband auf den Boden ein Eisenbahntrasse kleben, einen Hellraumprojektor auf einen niedrigen Holzwagen stellen, so dass er auf Kinderhöhe bespielbar wird und auf dem aufgeklebten Eisenbahntrasse hin- und her bewegt werden kann. Ein (am besten an einer Vorhangschiene) aufgehängtes Leintuch wird zur Leinwand, die je nach Bedarf gezogen oder wieder weggeräumt werden kann. Auf den Hellraumprojektor können Kinder Gegenstände legen und beobachten, wie aus den 3 dimensional Gegenständen 2 dimensionale Abbilder/Projektionen im Grundriss, Aufriss und Seitenriss entstehen. Zwischen dem Hellraumprojektor und der Leinwand können Kinder Schattentheater spielen. Hinter der Leinwand sitzen und staunen die Zuschauenden.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Szenisches Gestalten	je näher an der Lichtquelle, desto grösser der Schatten	Ausdruck in Gesten je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die optischen Phänomene ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... erzeugt optische Phänomene ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt optische Phänomene	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Gesetzmässigkeiten



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fliessen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Abschluss theater als Kino gestalten	Förderung der Wahrnehmung, Förderung der Bewegungen, DAZ-Förderung im KINO	Über Licht und Schatten reden, über mediale Erlebnisse reden, über die Spielprozesse sprechen

Freispielidee APOTHEKE

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Mein Körper, meine Bedürfnisse Erlebnisse wie gesund/krank sein, sich pflegen und Sorge tragen	Gesundheit benennen NMG 1.2.a nach Kriterien ordnen MI 2.1.a Elemente anordnen MA 1.A.1.a Gleichung in Sachsituationen MA 3.C.3	NaTech 1 2, S. 24-29 und 54-59 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 2, Mein Körper gehört mir

Spielgestaltung

Alle Holz-, Plastik- und sonstigen Perlen des Kindergartens werden in einen grossen Topf geleert. Nun ist es an den Kindern, eine Apotheke einzurichten und die Perlen nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien zu ordnen. Dazu stehen Flaschen in verschiedenen Grössen (am besten aus Plexi oder PET) zur Verfügung, die Etiketten können nach Bedarf angeschrieben werden (mit Farbe markiert oder ein Exemplar der Perlen wird direkt drauf- geklebt). So entstehen reichhaltige Möglichkeiten zum Sortieren, Ordnen, Reihen bilden und Anwenden von arithmetischen Begriffen. Ergänzt wird die Apotheke durch Waagen, Messbänder, Messbecher, Pipetten, Spritzen, Sehtest-Plakate, Rezepte, ... Wie es sich gerade anbietet und kombinieren lässt mit Arztbesuch oder Grippezeit. Die Kinder sind völlig frei in ihrem Rollenspiel.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, sich umeinander kümmern	je leichter die Perlen, desto mehr braucht es für 100 g	Ausdruck in Gesten je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt den Sinn der Ordnung ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... erzeugt Ordnung ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Kriterien ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt Kriterien für Ordnung	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Reihen/Muster/Kriterien



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fliessen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Verschiedene Arten des Gesund- Werdens und - Bleibens thematisieren	Förderung der Wahrnehmung, Förderung der Ordnung, DAZ-Förderung in der APOTHEKE	Untersuchung beim Arzt, gesund und krank sein, über die Spielprozesse sprechen

Freispielidee BEE BOT

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Informatik überall, programmierte Geräte bedienen, mediale Prägung des Aufwachsens	Technische Erfindungen NMG.5.3 Geräte bedienen MI.2.3 Sich an Dialog beteiligen D.3.C.1	

Spielgestaltung

Ein Bee Bot steht den Kindern zur freien Verfügung. Am Boden (am besten im Korridor oder im Kreis oder draussen) ist mit Klebband ein Koordinatensystem aufgeklebt, am besten 1,5m x 1,5 m. Dieses System ist in 10 x 10 Kästchen unterteilt von je 15 x 15 cm Länge, dies entspricht genau einer «Schrittlänge» des Bee Bots. Die Kinder können in diesem System nun selbst einen Startpunkt bestimmen, ihm bei Bedarf einen Namen geben. Dann gestalten sie ein Rennen für ihren Bee Bot, wo soll er durch, wo darf er nicht durch? Mit Gegenständen, die blockieren, wie zum Beispiel Gehege aus dem KleineWelt- Bauernhof, stellen sie Absperrungen auf oder legen sich mit Lego-Spielhäuschen oder Bauklötzen einen Parcours, wo der Bee Bot alles vorbei soll. Die Kinder sind in ihrer Phantasie gefordert und frei in ihrem Spiel.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, selber programmieren	kein je-desto der Bee Bot macht genau das, was ich programmiere	Ausdruck in Gesten Benennen der Befehle themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt den Bee Bot/Programme ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... erzeugt Programmierungen ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt den Bee Bot	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt logische Folgen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Eltern animieren, den Kindern die Geräte im Haushalt wie z. B. die Kaffeemaschine zu erklären	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Denkens DAZ-Förderung mit BEE BOT	Schrittlängen schätzen/messen, Merkstrategien thematisieren, über die Spielprozesse sprechen

Freispielidee ZNÜNIBUFFET

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
gemeinsam essen, Essen teilen Was hat eigentlich wann Saison?, gesunde Nahrungszubereitung	Lebensmittel ordnen NMG.1.3.a Gemeinsam feiern NMG.10.1.a Gesundheit, Konsum BNE	NaTech 1 2, S. 30-37 und 60-65 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 4 / BNE-Materialien

Spielgestaltung

Bei der Znüni-Buffer-Ecke geht es darum, dass die Kinder gemeinsam und selbständig das Znüni-Buffer herichten. Diejenigen Kinder, die wollen, bringen ihr Znüni auf den Vorbereitungstisch und stellen damit ihr Essen für das gemeinsame Buffet zur Verfügung. Wer nicht möchte, behält sein Znüni bei sich, wird aber auch nicht vom Buffet essen. Die Kinder am Vorbereitungs- tisch arrangieren die Köstlichkeiten auf den diversen Tellern, sie können zum Beispiel die Znünis ordnen nach Farbe, süß/salzig, Herkunft, Vitaminen,... Nach Möglichkeit kann den Kindern auch angeboten werden, selbst ein Brot zu backen, Butter aus Sahne zu schütteln, etc... Die Kinder können den Umgang mit dem Apfelausstecher lernen, mit Begleitung den Umgang mit Messer und Schäler und weiteren Küchenutensilien.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, (kulturelle) Vielfalt der Lebensmittel	je wärmer die Saison, desto grösser das lokale An- gebot	Ausdruck in Gesten je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die Vielfalt der Lebensmittel ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... erzeugt Ordnungen ... vergleicht seine Wahrnehmung ... stellt Vermutungen an ... stellt Fragen ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt Ordnungsmöglichkeiten	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Ordnungen ästhetisch dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Ordnungskriterien



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fliessen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Kulturelle Vielfalt gemeinsam ge- niessen, Buffet für Elternanlässe gemeinsam erstellen	Förderung der Wahrnehmung, Förderung der Feinmotorik, DAZ-Förderung beim ZNÜNIBUFFET	Saison von Gemüse und Früchten, Transportwege von Lebensmittel, über die Spielprozesse sprechen

Freispielidee ORGANISATIONS-BÜRO

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Durchorganisierte Freizeit, Aufwachen in engen Zeitplänen, Leben nach (Stunden)plänen	Zeit darstellen NMG.9.1.b Aufgaben benennen NMG.10.3.a Schrift als Trägermedium D.4.B.1.b	NaTech 1 2, S. 54-59 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 7

Spielgestaltung

Immer und immer wieder, die liebe Organisation. Im Organisations- Büro werden angemessene Aspekte dieser Organisationsaufgaben den Kindern vorgestellt und sie somit zum Mitdenken und Mitgestalten eingeladen. Sei es das Rollen und Verteilen von Elterninformationen in alle Poströhren, das Organisieren des Maibummels (mögliche Aktivitäten, Transportmittel, etc) oder das Organisieren des Abschlussfestes – die Kinder mitreden lassen und einbinden: Einkaufslisten für das Buffet, Tabellen für die Anzahl Gäste pro Kind, einen Zeitstrahl, wann was erledigt werden sollte, die Möglichkeiten sind unbegrenzt und die Ideen der Kinder tragfähig. Im Organisations-Büro kann auch mit kleinen Projekten gestartet werden, zum Beispiel Tickets schreiben für die Vorstellung, welche die Kinder den anderen Kinder im KINO vorspielen wollen oder die Organisation des Ämtliplans mal in Kinderhände geben.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Organisieren von Zeit und Raum	je mehr ich plane, desto mehr muss ich festhalten	Ausdruck in Gesten und Symbolen je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die Einteilbarkeit von Zeit ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... teilt Zeit ein ... vergleicht seine Wahrnehmung ... hält Zeiteinteilungen fest ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Darstellungsformen ... variiert Darstellungsformen	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Zeit graphisch dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Zeiteinheiten



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Eltern darin bestärken, Kindern «unverplante» Zeit zu lassen	Förderung der Wahrnehmung, Förderung der Graphomotorik, DAZ-Förderung im BÜRO	Zeitliche Orientierung, Zeit- und Raumpläne lesen, über Spielprozesse sprechen

Freispielidee SCHATZKAMMER

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Materielle und immaterielle Werte, Individuelles versus Mainstream, Gender-Erwartungen	Menschliche Grunderfahrungen NMG.11.1. a Gefühle ausdrücken D.3.B.1.a Symbolischer Gehalt TTG.3.A.1.a	Portfolio-Arbeit im Kindergarten

Spielgestaltung

In der Schatzkammer entscheiden die Kinder selbst, welche Prozesse, Erkenntnisse oder Produkte, Beobachtungen, Begegnungen sie in ihrem selbstdefinierten Portfolio festhalten und zeigen wollen. In der Schatzkammer stehen den Kindern verschiedene Möglichkeiten des Festhaltens und Zeigens zur freien Verfügung: einfache Malstifte für anzufertigende Zeichnungen, Schuhschachteldeckel und Dekomaterial zur Verzierung und Rahmung von besonders wertvollen Zeichnungen, Papier- oder Kartonschachteln in diversen Grössen, um eine Museums-Ausstellung (zum Beispiel von Garten-Steinen zu gestalten), aber auch Kinderphotoapparat und easi-speak-Mikrophone, mit denen Kinder selbständig ihre Bautürme oder Lieder/Geschichten festhalten können und zum Zeigen aufbereiten können.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Individualität pflegen und respektieren	je wichtiger mir etwas ist, desto mehr Zeit investiere ich darin	Ausdruck in verschiedenen Formen je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die Auftragslosigkeit ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... setzt sich selbst Ziele ... vergleicht Darstellungsformen ... wägt Darstellungsformen ab ... vertieft Erfolge ... erkennt Zusammenhängendes zwischen Inhalt und Form ... spielt mit Darstellungsformen	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet seine Inhalte und Darstellungsformen ein ... beschreibt Strategien ... benennt Werte/Bedeutungen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
In Ritualen immaterielle Werte pflegen (Geburtstag/Advent/...)	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Ausdrucks, DAZ-Förderung in der SCHATZKAMMER	Was ist uns wertvoll und warum?, woran erkennt man Wert? über Spielprozesse sprechen

Freispielidee PHANTASIELAND

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Mediale Erlebnisse, visuelle Prägung des Aufwachsens, diverse Rollen im Alltag	Rollen vergleichen NMG.1.6.a Medienerfahrungen besprechen MI 1.1.a / Symbolischer Gehalt TTG.3.A.1.a	NaTech 1 2, S. 54-59 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 2

Spielgestaltung

In der klassischen Rollenspielecke, dem Phantasieland, können die Kinder in jede beliebige Rolle schlüpfen. Das Phantasieland kann verteilt auf die einzelnen Spiel-Ecken anzutreffen sein, zum Beispiel in der Familien- Ecke, im Kino, in der Apotheke stehen Verkleidungsmaterialien zur Verfügung oder das Phantasieland kann als eigene Spielecke angeboten werden, in der zum Beispiel themenbezogen in diverse Rollen geschlüpft werden kann und Alternativen ausprobiert werden können: so können zum Beispiel bei den im Kreis erzählten Bilderbüchern bestimmte Aspekte in den Fokus genommen werden, wie das Rollenverständnis Frau/Mann. Oder das Phantasieland bietet die Möglichkeit, Medienerlebnisse «begreifbar» zu machen, in dem zum Beispiel Figuren und Charaktere im Phantasieland nachgespielt, variiert und mit eigenen Bedürfnissen angereichert werden. Oder die Baustelle vor dem Kindergarten zu thematisieren.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Rollen einnehmen	je...desto.... je nach Rolle	Ausdruck im Szenischen Gestalten je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt das Rollenspiel ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind.... ... nimmt eine Rolle ein ... vergleicht seine Wahrnehmung ... versetzt sich in andere Rollen ... nimmt Sprechrollen ein ... wiederholt und variiert Erfolge ... erkennt Innenperspektiven ... bespielt verschiedene Rollen	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... reflektiert Rollen ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... unterscheidet Rollen ... beschreibt Strategien ... benennt Rollen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Abschluss-theater mit kindgerechten Rollen	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Ausdrucks, DAZ-Förderung im PHANTASIELAND	«Requisiten» besprechen, Rollen im Alltag besprechen, über Spielprozesse sprechen

Freispielidee GROSSE FRAGEN

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Weiss das Internet alles?, hochspezialisiertes Detailwissen, Aufwachsen in «Segmentierungen»	Teil der einen Welt NMG.7.4.b Philosophische Fragen stellen NMG.11.2.b / Dialogisches sprechen D.3.C.1.b	NaTech 1 2, S. 60-65 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 2

Spielgestaltung

Zum Beispiel im Korridor oder an einer freien Wand des Kindergartens passend zum Jahresthema (zum Beispiel die Jahreszeiten, der Wald, unser Quartier, etc...) eine Zeichnung starten, die durchs Jahr hindurch weitergestaltet und weiterwachsen kann durch Erweiterungen der Kinder, Speziallehrpersonen, Eltern, Kindergartenbesucher, etc.. Auf dieser grossen Zeichnung werden Fragen/Situationen aufgeschrieben, die zum gemeinsamen Philosophieren einladen, weil sie das grosse Ganze betreffen. Einige Beispiele beim Jahresthema Jahreszeiten: Wie kann ich ein Stück Wolke trinken? Beim Jahresthema Wald: Woher weiss ein Baum, dass er aufhören kann zu wachsen? Unbeantwortbare Fragen beantworten, Ideen entwickeln und festhalten und austauschen und weiterentwickeln.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, es gibt kein richtig/falsch	je mehr wir wissen, desto weniger wissen wir	Ausdruck in Worten Analogien beschreiben themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die grossen Fragen ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... taucht ein in die Fragen ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... bespielt die grossen Fragen ... vergleicht seine Wahrnehmung ... erinnert sich an Analogien ... erkennt «Nicht-Erfolge» ... verfolgt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... erzeugt eigene Fragen	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Vermutungen ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Beziehungen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fliessen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Eltern und Besuchende an den Fragen mitdenken lassen	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Ausdrucks, DAZ-Förderung zu GROSSE FRAGEN	Woher wissen wir, was wir wissen? Wie findet man Richtiges heraus? über Spielprozesse sprechen

Freispielidee (PLÜSCH-)TIERARZT

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Lebensräume von Tieren, Lebensweisen von Tieren, Beziehung Mensch-Tier	Artenvielfalt und Ordnungssysteme NMG.2.4.a / Beziehung Mensch- Tier NMG.2.6.b Menschliche Grunderfahrungen NMG.11.2.a	NaTech 1 2, S. 30-37 und 60-65 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 1

Spielgestaltung

Das etwas andere Doktor-Freispiel-Angebot: Kinder pflegen, trösten, wägen, messen ihre Plüschtiere und halten die Angaben in kleinen Patientenkarten fest. Diese Patientenkarten kann man nach Belieben gestalten, mit Angaben zu den Messungen, allgemeinen Bedürfnissen nach Schlaf, Fressen, Bewegung, Zuneigung etc. oder biologischen Bedürfnissen der einzelnen Tiere (spezifischer Schlafplatz, Lebensraum, etc.) Manche Kinder warten mit ihren Plüschtieren im Wartezimmer, beruhigen sie, manche sind Doktor, begrüßen, messen, wägen und packen sie in Plastikfolie ein, bevor sie die Plüschtiere mit selbst-gemachtem natürlichem und auswaschbarem Kleister eingipsen... Und im Rollenspiel kann sogar die eigene Angst vor dem Doktor evt. ein wenig bewältigt werden.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Vielfalt an Lebensweisen	Je genauer ich ein Tier bestimmen kann, desto besser kenne ich seine Bedürfnisse	Ausdruck in Gesten Zuordnungen beschreiben themen-relevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt Vielfalt der Lebensweisen ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... ordnet Tiere ihren Familien zu ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Zuordnung ... erkennt «Nicht-Erfolge» ... festigt und variiert Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt Ordnungssysteme	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Ordnungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Tierfamilien/Ordnungen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Plüschtiere zu bestimmten Tierfamilien / Lebensräumen von zu Hause mitbringen lassen	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Ausdrucks, DAZ-Förderung beim TIERARZT	Tiere ihren Familien zuordnen, Eigenschaften benennen, über Spielprozesse sprechen

Freispielidee MAGNET-ZIRKUS

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Magnete Im Alltag, Magnete in Spielsachen, magnetische Phänomene	Magnete bespielen NMG.5.2.2a Aspekte der Gestaltung TTG.2.A.2.a/ Wirkungen unter- suchen TTG.2.C.1.1a	NaTech 1 2, S. 44-49 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 3 / Forschen, Tüfteln, Stauen, Kapitel MAGNETISMUS

Spielgestaltung

Magnetismus als Phänomen ist nicht direkt mit unseren Sinnen wahrnehmbar, umso spannender mit der Kraft der Natur zu spielen und Zirkus- Kunststücke zu üben und vorzuführen! Mit der Anziehung und Abstossung kann gespielt werden, zum Beispiel ein Geomag mit je einer Kugel an den Enden kann von einem weiteren Geomag (in der Hand versteckt) durch Zauberhand bewegt werden. Oder auf einem Metalltisch können Geomagfiguren nach unten gegen die Schwerkraft gebaut werden. Oder durch ein Tuch können Papierfische mit Büroklammern versehen von hinten zum Schwimmen/Schweben gebracht werden. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt und die Zirkus-Kunststücke können dem aktuellen Thema angepasst werden. Die Kinder können selbst Kunststücke erfinden und diese vorführen.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, magnetische Kräfte	Je grösser der Abstand, desto schwächer die Anziehung	Ausdruck in Gesten je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die magnetischen Kräfte ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... erzeugt magnetische Effekte ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt magnetische Kräfte	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Beziehungen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fliessen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Abschluss-Fest mit Magnetzirkus	Förderung der Wahrnehmung, Förderung der Bewegungen, DAZ-Förderung im MAGNET-ZIRKUS	Wie wirken magnetische Kräfte? Welche Alltagsmagnete kennen wir? über Spielprozesse sprechen

Freispielidee MURMELBAHN

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Vorgefertigtes Spielzeug, vordefinierte Murmelbahnen, Bedeutung der Gravitation	Energieumwandlung NMG.3.2.a Anlagen nachkonstruieren NMG.5.1.b / Wirkungen untersuchen. TTG2.C.1.1a	NaTech 1 2, S. 38-43

Spielgestaltung

Aus einfachen U-Profilen eine eigene Murmelbahn bauen: An die Profile an beide Enden je ein Metallplättchen kleben und je mit einem Magneten bestücken und fertig ist die Murmelbahn. Mehrere Teile können die Kinder nun zu ihrer eigenen Murmelbahn zusammenbauen. Erst müssen magnetische Flächen gefunden werden (zum Beispiel Heizung, Tischbeine), dann können die Kinder ihre Bahn bauen – und meist tun sie das von oben nach unten, wie auch der Lauf der Murmel in der Bahn ist. Je steiler die Teilstücke zueinander stehen, desto schneller ist die Murmel unterwegs. Je flacher, desto langsamer. Es kann nicht nur mit der Neigung variiert werden, sondern auch mit der Kugeldurchmesser, mit der Oberfläche der Bahn, etc (zum Beispiel Textilien oder Schleifpapier auf die Bahn kleben).

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Energieumwandlung/Gravitation	je steiler die Bahn, desto schneller ist die Kugel unterwegs.	Ausdruck in Gesten je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die Beschleunigung ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... beeinflusst Beschleunigung ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt Beschleunigungen	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Gesetzmässigkeiten



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Zusammen mit Eltern eine riesige Murmelbahn bauen	Förderung der Wahrnehmung, Förderung der Bewegungen, DAZ-Förderung bei MURMELBAHN	Wie rollen Kugeln auf unterschiedlichen Bahnen? Wie können wir selber eine Bahn bauen? über Spielprozesse sprechen

Freispielidee MÖRSER-MÜHLE

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Zubereitete Lebensmittel, stark verarbeitete Lebensmittel, Aufwachsen mit Fertigprodukten	Stoffe bearbeiten NMG.3.4.b über Verfahren berichten NMG.3.4.b technischer Aufbau NMG.5.1.a	Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 3 und 4

Spielgestaltung

Den Kindern stehen verschiedene Mühlen und Mörser zur Verfügung, ebenfalls Lebensmittel, die sie (mit entsprechender Vorsicht) bearbeiten können: Kaffeebohnen, Maiskörner, Zimtstangen, Pfefferkörner, ... Nach Rezepten oder freier Kombination können sie sich ihre eigenen Tee-, Polenta-, etc. Mischungen zusammenstellen und genau zu arbeiten üben: abwägen der angegebenen Mengen, mörsern oder mahlen der Lebensmittel und abfüllen mit einem Trichter in Säcklein. Nach Möglichkeit können diese Mischungen dann in der Familienecke gekocht und genossen werden, evt. wird aus den Mischungen aber auch das nächste Weihnachtsgeschenk.... Im Umkehrschluss kann nebst dem Mischen auch das Sieben/Filterieren geübt werden mit dem entsprechenden Spielangebot.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Bearbeitung von Rohstoffen	je länger ich mahle, umso feiner das Mehl	Ausdruck in Gesten je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die Bearbeitung von Stoffen ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... bearbeitet Rohstoffe ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt Bearbeitungsformen	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Beziehungen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Selbstgemachte Muttertags-/ Weihnachtsgeschenke	Förderung der Wahrnehmung, Förderung der Bewegungen, DAZ-Förderung bei der MÖRSERMÜHLE	Was lässt sich mörsern/mahlen? Wie haben sie früher gemörstert? über Spielprozesse sprechen

Freispielidee POST

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Abläufe und Ordnungen, sich orientieren in Systemen, Symbole und Codierungen	Arbeitswelt erkunden NMG 6.1.a Anleitungen folgen MI 2.2.a Sachen mathematisieren MA.3.C.2 Koordinatensystem lesen MA 2.C.4	

Spielgestaltung

Die Post-Freispiel-Idee ist eine der klassischen Rollenspiel-Ecke im Kindergarten, in der Kinder erste Erfahrungen mit der Schrift (die Namen auf Couverts schreiben, zum Beispiel) und erste Erfahrungen im Umgang mit Geld machen können (Münzen zählen, Dinge kaufen, etc.) Oft steht in der Post auch das Ordnung schaffen, das Sortieren, das Wiederfinden im Zentrum. Kernstück unserer «MINT-Post» ist ein Regal, das nach Koordinatenachsen (egal ob x und y oder Farben oder Symbolen oder Tieren) gestaltet ist – Idee ist, dass die Kinder dann die Briefe im entsprechenden Fach ablegen und wiederfinden können. Wie differenziert die Kinder diese Achsen überhaupt wahrnehmen und in ihr Spiel integrieren, wird sehr unterschiedlich ausfallen. Wichtig ist: der Rahmen ist da und wirkt.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, gemeinsame Kriterien finden	Koordinatenachsen schaffen Klarheit und Orientierung	Ausdruck in Gesten Rechts-links, oben-unten themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die Orientierung im System ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... erzeugt Ordnung mit System ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt das Ordnungssystem	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Achsen/Richtungen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Kinder auf Ordnungssysteme im Alltag aufmerksam machen	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Denkens, DAZ-Förderung in der POST	Kontakte pflegen mit Briefen, das Schreiben thematisieren über Spielprozesse sprechen

Freispielidee KRAFT DER FÜNF

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Räumliche Orientierung, Mengenerfassung, zählen, Ordnung im Kindergarten,	bis 20 zählen MA.1.A.2.a flexibel zählen MA.1.A.2.b Räume nutzen NMG.8.4.a Anzahlen veranschaulichen MA 1.C.2	Zahlenbuch MATHWELT Kinder begegnen Mathematik

Spielgestaltung

Der Klassiker im Kindergarten: das offene Spielregal oder der Spielwagen mit den kleinen Spielen für die Kreissequenz. Dieser Wagen braucht eine Ordnung und da steckt viel mathematisches Potenzial drin. Kinder können bestens helfen, in diesem Regal Ordnung herzustellen und zu halten, in dem sie in den Prozess des Ordnungsherstellens miteingebunden werden. Ein Zwanzigerfeld (zwei Zeilen an je 10 Rundumeli mit Kraft der 5) hilft, die jeweiligen Spiele wie Puzzles oder Kreisel zu zählen und die entsprechende Anzahl auf dem Zwanzigerfeld zu kennzeichnen. Entweder wird der Name des Spiels noch dazu geschrieben oder eine Photo dazugeklebt und am zugewiesenen Platz auf dem Regal befestigt. Und wenn das Spielregal aufgeräumt ist, kann man dasselbe mit der Bücherecke, der Familienecke, etc... weiterführen.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Mengen erfassen	zählen und Zahlpositionen vergleichen	Ausdruck in Gesten Zahlen im 20-er Raum themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die Kraft der fünf ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... zählt ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Zählversuche ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt Zahlpositionen	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Kraft der fünf



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Kinder zum zählen animieren	Förderung der Wahrnehmung, Förderung der Bewegungen, DAZ-Förderung mit KRAFT DER 5	Wovon haben wir 5? Sachen zählen Über Spielprozesse sprechen

Freispielidee PERSPEKTIVENBILDER I

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
räumliche Orientierung, 2 dimensionales Erleben, visuelle Prägung des Aufwach- sens	Objekte räumlich verorten NMG.8.1.b / gestalterische Zusam- menhänge TTG.1.A.1.a / räumliche Beziehungen MA.2.C.1.e	

Spielgestaltung

Auf einer Wandtafel oder auf einem Whiteboard ist mit weissen, resp. schwarzem wasserfesten Stift ein Perspektivenbild (beliebiges Sujet, zum Beispiel Strasse oder Wiese oder Bauernhof oder Zoo) mit einem Fluchtpunkt in der Mitte aufgezeichnet. Das Bild ist in der Mitte der Tafel platziert und «unvollständig» – das heisst, die Strichführung und Zeichnungen können nach allen Seiten von den Kindern mit Kreide resp. wasserlöslichem Stift weitergezogen und das Bild somit angereichert werden. Zusätzlich zum Bild stehen verschiedene auf Magneten befestigte Figuren (Hunde, Katzen, Menschen, Autos, etc. was immer ins Bild passt) zur Verfügung, die Kinder können sie frei auf der Tafel bewegen und von den Proportionen her den «korrekten» Platz für sie finden. Sie können aber auch Phantasiebilder erschaffen, in denen die Proportionen bewusst nicht stimmen müssen.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, räumliches Vorstellungsvermögen	je näher am Fluchtpunkt, desto tiefer im Raum	Ausdruck in Gesten je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die räumlichen Beziehungen ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... erzeugt räumliche Beziehungen ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt räumliche Beziehungen	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt räumliche Beziehungen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fliessen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Kinder in die Weite photographie- ren lassen	Förderung der Wahrnehmung, Förderung der Bewegungen, DAZ-Förderung im PERSPEKTIVENBILD I	räumliche Beziehungen benennen, Perspektivenbilder besprechen, über Spielprozesse sprechen

Freispielidee FORSCHERECKE

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Warum?-Fragen Interesse an der Welt Faszination an Forschung	Fragen stellen NMG.11.2.a Phänomene erforschen NMG 4 Piktogramme lesen D.2.A.1.a	NaTech 1 2, S. 50-53 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 1 / Forschen, Tüfteln, Stauen, Kapitel KÜCHENLABOR

Spielgestaltung

Im Kindergarten soll eine Ecke als Labor eingerichtet werden, bei der beliebige Experimente/Erforschungen gemacht werden können, je nach Thema, das dann gerade ansteht. Zu einem solchen Standard-Forscherlabor gehören die klassischen Materialien wie Pipetten, Pinzetten, Scheren, Lineal, Behälter, Waage, Messbecher, Lupe, Mikroskop,.... Das Material kann angepasst werden an die Bedingungen/Möglichkeiten/Schwerpunkte vor Ort. Im Zentrum dieser Forscherecke steht die Methodik des Forscherkreislaufs in einem ganz einfachen 3-Schritt: direkt auf den Tisch geklebt und für die Kinder einfach verstehbar ist ein Ablauf beschrieben, den sie mit ihrer eigenen oder vorgegebenen Fragestellung durchlaufen können. 1. Station: Vermutung anstellen, 2. Station: ausprobieren/versuchen und 3. Station: dokumentieren und überprüfen.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Forschungskreislauf mit Stationen	Vermutungen sind Ausgangspunkte und sie lassen sich überprüfen	Ausdruck in Handeln Vermutungen äussern themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt den Forschungskreislauf ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... äussert seine Vermutung ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt und variiert Erfolge	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt überprüfte Vermutungen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fliessen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Ausdrucks, DAZ-Förderung in FORSCHERECKE	Vermutungen abholen, Vermutungen begründen, über Spielprozesse reden

Freispielidee REPARATUR-WERKSTATT

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
geplante Obsoleszenzen, Mülltrennung Recycling-Bestrebungen	Konsum NMG.6.5 Funktion und Konstruktion TTG.2.B.1 / Material, Werkzeug, Maschinen TTG.2.E.1	NaTech 1 2, S. 12-17 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 3

Spielgestaltung

Eine Abfalltrenn-Anlage im Kindergarten! Im Kindergarten fallen immer wieder Abfallberge an, im Kindergarten wird der Abfall getrennt nach Kompost, PET, Kehrlicht, Altpapier, Karton, etc.... In der Werkstatt-Ecke gibt es eine extra Abteilung mit wiederverwendbaren Verpackungsmaterialien – aber auch Sachen, die man neu als Verpackung upcyclen könnte (warum immer alles in Plastiksäcken aus dem Kindergarten mit nach Hause geben, es können auch Schachteln aus Karton oder anderes sein!). In der Reparatur-Werkstatt werden Kindergarten-Dinge, die kaputt gehen, repariert. Hier kategorisieren die Kinder erstens die Problemstellung: geht es darum, zwei Flächen zu verbinden oder zwei unterschiedliche Materialien oder eine gebrochene Stelle? In einem zweiten Schritt wird ausprobiert, wie die Sachen nun repariert/ verbunden werden könnten.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Sachen lassen sich wiederverwenden	Unterschiedliche Problemstel- lungen verlangen nach unter- schiedlichen Lösungen	Ausdruck im Gestalten mögliche Lösungen benennen themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt, Reparaturen sind möglich ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... versucht, zu reparieren ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt Reparaturmöglichkeiten	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Verfahren zur Reparatur



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Kaputte Spielsachen zur Repara- tur in den Kindergarten bringen	Förderung der Wahrnehmung, Förderung der Motorik, DAZ-Förderung in der REPERATURWERKSTATT	Sachen flicken, Recycling, über Spielprozesse sprechen

Freispielidee REISEBÜRO

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Unterwegs-Sein, verschiedene Transportmittel, kulturelle Erfahrungen	Unterwegs sein NMG.7.3.a Bewegung und Kräfte NMG.3.1.a Erfindungen NMG.5.3.b	NaTech 1 2, S. 38-43 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 6

Spielgestaltung

Ein Regal, ein Tisch, ein paar Stühle, ein Globus, eine Weltkarte (oder Weltall- oder Schweizerkarte), und viele kleine Gegenstände/Spielsachen, die Transportmittel darstellen wie Rollbrett, Ballon, Pferd, Velo, Bus, Zug, Kutsche, Auto, Schiff, Rakete, Zugvögel, ... Mit den Kindern der Klasse auf der Weltkarte eintragen, woher die Familien kommen, evt. am Elternabend durch die Eltern selbst kleine Länderbroschüren herstellen lassen, in denen sie selbst ihr Heimatland kurz vorstellen mit Photos und ein wenig Text in ihrer eigenen Schrift. Die Kinder können Ferienerlebnisse verarbeiten im Rollenspiel oder nach Phantasie einfach Ferien buchen und aussuchen, mit welchen Transportmittel sie reisen wollen. Transportmittel lassen sich kategorisieren, zum Beispiel nach Grösse der Räder oder nach dem Energieaspekt.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, verschiedene Transportmittel	je grösser das Rad, desto grösser die zurückgelegte Strecke pro Umdrehung	Ausdruck im Gestalten je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die verschiedenen Transportmittel ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... erzeugt Ordnungen ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt die Transportmittel	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Beziehungen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fliessen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Mit den Eltern am Elternabend Länderbroschüren aus ihrer Heimat basteln	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Ausdrucks, DAZ-Förderung im REISEBÜRO	von Ferien/Ausflügen erzählen, Transportmittel benennen, über Spielprozesse sprechen

Freispielidee WETTER-STATION

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Wetter und Jahreszeiten, entsprechend angepasste Kleidung, Wettervorhersage	Erfahrung mit Wetter NMG.4.4.b Bedeutung des Wetters NMG.2.2.a BNE Natürliche Umwelt	NaTech 1 2, S. 50-53 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 5 / Forschen, Tüfteln, Staunen, Kapitel LUFT

Spielgestaltung

Eine Wetter-zurücksage-station draussen im Kindergarten-Garten schärft die genaue Wahrnehmung und sensibilisiert für die Veränderungen in der Natur und unserer Umwelt, so zu sagen dem Klima auf der Spur. Meteo macht normalerweise Wettervorhersagen – und leitet dabei aus Erfahrungswerten und Konstellationen mögliche Prognosen ab. In unserer Wetterstation geht es darum, diese Erfahrungswerte/Daten zu sammeln. Die Klassiker: Regen kann in einem Gefäss gesammelt und der Stand abgemessen werden, Wind kann mit einem Windbeutel gemessen werden, Feuchtigkeit mit einem Tannzapfen oder anhand von der Feuchtigkeit des feuchten Laubes, die Temperatur zum Beispiel mit einem gespannten Ballon über einer Wasserflasche. Dank einem Klassen-Wetter-Protokoll können sich die Kinder voraussagen, ob sie ihre Jacke brauchen.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Wetter und Wetterphänomene	je mehr es regnet, desto mehr Wasser sammelt sich in der Mess-Schale	Ausdruck im Gestalten je-desto-Sätze themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt die Wetterphänomene ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... beobachtet Wetterphänomene ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... zieht Schlüsse für sich	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt seine Schlüsse



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Mit Eltern gemeinsam Wetterstation basteln für Kindergarten-Garten	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Denkens, DAZ-Förderung bei WETTERSTATION	Wetter beobachten, Wetterdokumentation, über Spielprozesse sprechen

Freispielidee ARCHITEKTUR-ECKE

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Bauen, bauen, bauen, kleinräumiges Spielen, Mitgestalten wollen	Technische Zusammenhänge TTG.1.A.1.a / Gestaltungs- und Designprozess TTG.2.A.2.a / Material, Werkzeug, Maschinen TTG.2.E.1	

Spielgestaltung

Den Kindern stehen auf einer grösseren freien Fläche (nach Möglichkeit in einem Unterstand draussen in der warmen Jahreszeit) massenhaft leere Eierschachteln und Kleister zur Verfügung. Als Gruppen planen sie ein Projekt und setzen dieses um, zum Beispiel bauen sie ein neues Bücherregal für die Bücherecke oder einen Schreinertisch oder einen Verkäuferli-Laden. Die Gruppe kann natürlich auch einen Auftrag der Klasse entgegen nehmen und ausführen, zum Beispiel ein Bühnenbild für das Abschlusstheater. Dazu werden die Eierschachteln aufeinandergesetzt, nach Bedarf versteift durch Papierschichten auf der Innenseite der Schachteln, durch Ineinanderstecken mehrerer Schachteln oder Dreieckverbindungen in den Schachtecken und mit selbstgemachtem Kleister «gemörtelt» – und evt. noch bemalt..

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, gemeinsames Gestalten	Stabilität erzeugen	Ausdruck im Gestalten Verfahren benennen themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt stabiles Bauen ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... erzeugt stabile Bauten ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt stabile Bauweisen	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt stabile Bauweisen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fliessen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Eltern miteinbeziehen in grössere Bauprojekte	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Ausdrucks, DAZ-Förderung in ARCHITEKTUR-ECKE	Stabile Bauweisen besprechen, Bauten besprechen, über Spielprozesse sprechen

Freispielidee HOT-LEGO-STONE-MASSAGE

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen
Sich erholen, sich Gutes tun, körperliche Anspannungen, Wellness	Wohlbefinden beschreiben NMG.1.2.a / Menschliche Grunderfahrungen NMG.11.1.a / Unangenehmes benennen NMG.1.2.b	NaTech 1 2, S. 29-29 Kinder begegnen Natur und Technik, Kapitel 2

Spielgestaltung

In einer ruhigen Ecke des Kindergartens finden die Kinder eine Massageecke, in der sich zurückziehen und entspannen können. Beim Gespräch vor Massage liegen Kärtchen mit gezeichneten Körperteilen bereit, das Kind darf auslesen, wo es massiert werden möchte, zum Beispiel an den Armen, am Rücken, am Nacken. Es darf ebenfalls die Massagegeräte aussuchen: neue, ungebrauchte Pinsel in allen Formen und Rollen zum Malen stehen zur Auswahl. Allenfalls darf das Kind eine Musik aussuchen, die es als entspannend empfindet, z. B. Wind-, Wasser- oder Waldmusik. Die Kinder können in einer kleinen Schüssel mit warmen Wasser (mit Baby-Wasserthermometer messen!) diverse Gegenstände erwärmen (oder eben überprüfen, ob sie sich erwärmen), wie LEGO, Löffel, Steine, etc. und sich auflegen.

Erleben	Erkennen	Benennen
Soziale Aspekte, emotionale Aspekte, Wohlbefinden erleben	Manche Gegenstände erwärmen sich, manche nicht.	Ausdruck im Gestalten Körperteile benennen themenrelevante Wortschatzliste

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind... ... erlebt Wohlbefinden ... nimmt das Spielangebot wahr ... zeigt Entdeckungsfreude ... probiert Neues aus ... vertieft sich in eine Aktivität ... freut sich am eigenen Tun ... erlebt das soziale Miteinander	Das Kind... ... erwärmt Gegenstände ... vergleicht seine Wahrnehmung ... überprüft seine Vermutungen ... überwindet «Nicht-Erfolge» ... wiederholt Erfolge ... erkennt Zusammenhänge ... bespielt Erwärmung von Sachen	Das Kind... ... setzt Körper zum Ausdruck ein ... stellt Beziehungen dar ... verbalisiert Erlebnisse ... teilt Erkenntnisse mit ... ordnet Begriffe und Ausdrücke ... beschreibt Strategien ... benennt Beziehungen



Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis
Als Geschenk ein «Massage-Set» mit selbstgemachten Pinseln	Förderung der Wahrnehmung, Förderung des Ausdrucks, DAZ-Förderung in der HOT-LEGO-STONE-MASSAGE	Wohlbefinden benennen, körperliche Grenzen benennen, über Spielprozesse sprechen

Freispielidee ...

Lebensweltbezug	Kompetenzbezug	Weiterführende Ideen

Spielgestaltung

Erleben	Erkennen	Benennen

Beobachtungen	Beobachtungen	Beobachtungen
Das Kind...	Das Kind...	Das Kind...
...
...
...
...
...
...
...

Hilfestellung zur Aufgabe «Was kannst Du hier spielen?»
 Hilfestellung zur Strategie «Wie kannst Du hier spielen?»
 Hilfestellung zur Metakognition «Was hast Du dort entdeckt?»

Angepasste Spielgestaltung
Erkenntnisse aus den Beobachtungen der Spielprozesse der Kinder, die in die Verfeinerung der Spielgestaltung fließen.

Elternzusammenarbeit	Zusammenarbeit mit Speziallehrperson	Impulse für Kreis

PLANUNGS- UND DOKUMENTATIONSHILFEN

Der kleine Perlhahn	41
Klassenliste	97
Geburtstage, Absenzen, Stellvertretungen, Notfall-Liste	98
Stundenplan, Betreuungsplan	101
Rituale	102
Jahresplanung	103
1. Quartal: Wichtiges/Checklisten, Quartalsplanung, Wochenplan, Standortbestimmung 1. Quartal	107
2. Quartal: Wichtiges/Checkliste, Quartalsplanung, Wochenplan, Standortbestimmung 2. Quartal	113
3. Quartal: Wichtiges/Checkliste, Quartalsplanung, Wochenplan, Standortbestimmung 3. Quartal	118
4. Quartal: Wichtiges/Checklisten, Quartalsplanung, Wochenplan, Standortbestimmung 4. Quartal	123
Beobachtungsbogen	129
Kassa	130
Notfallblatt	131
Stoffverzeichnis	132

DER KLEINE PERLHAHN 21

Kurze Einführung zu Handlungs- und Inhaltsaspekten

Kompetenzbeschreibungen bestehen immer, in allen Fachbereichen und überfachlichen Bereichen des Lehrplans 21, aus zwei Aspekten, einem Handlungs- und Inhaltsaspekt. Der Inhaltsaspekt ist das «Was», während der Handlungsaspekt das «Wie» klärt. Zum Beispiel die Kompetenzstufe NMG 2.3.b: «Die Schülerinnen und Schüler können Wachstum und Entwicklung bei Pflanzen und Tieren beobachten, zeichnen und beschreiben.» Wachstum und Entwicklung bei Pflanzen und Tieren ist hier der Inhaltsaspekt, während die Verben beobachten, zeichnen und beschreiben die Handlungsaspekte sind – und zwar die Handlungen der Kinder, also beschreiben, was genau die Kinder mit den genannten Inhalten tun, respektive lernen sollen.

Die folgende Zusammenstellung ordnet alle fachlichen Kompetenzen, alle überfachlichen Kompetenzen und alle entwicklungsorientierten Zugänge, die den Zyklus I betreffen, neu an. Die Kompetenzbeschreibungen werden aus ihrem fachlichen Kontext gelöst und neu geordnet anhand der jeweiligen Handlungsaspekte. Übergeordnete Kategorien bleiben dabei die drei Kompetenzbereiche nach Roth: Selbst-, Sozial und Sachkompetenz.

Alle Handlungsaspekte in der Kurzübersicht

SEK	SOK	SAK
sich bewegen	sich ineinander versetzen	sich etwas merken und wiedergeben
wahrnehmen	füreinander dasein	etwas bearbeiten und verändern
sich ausdrücken	miteinander kommunizieren	etwas planen und umsetzen
sich trauen	voneinander lernen	etwas ordnen und sortieren
sich entscheiden	einander respektieren	etwas zuordnen und in Bezug setzen
sich vertiefen	sich unterscheiden und abgrenzen	über etwas nachdenken
sich schätzen	gemeinsam wertschätzen	etwas handhaben

Unterrichtsentwicklung mit dem Perlhahn 21

Eine Anordnung der Kompetenzen anhand ihrer Handlungsaspekte ermöglicht ein ganzheitliches und damit kindgerechteres Fördern der Kompetenzen. Die Handlungsaspekte sind meist mehrfach genannt, weil verschiedene Konstellationen möglich und sinnvoll sind für das Lernen. Klar wird: die Inhalte rücken so bewusst an zweiter Stelle und im Zentrum der Aufmerksamkeit sind die Handlungsweisen der Kinder.

Nach dem Spiralprinzip kann so auf der Stufe Kindergarten an allen Handlungsaspekten gearbeitet werden, in der 1./2. Klasse könnten die Handlungsaspekte mit den spezifischen Inhaltsaspekten ergänzt werden und der Fokus mehr auf die Inhalte gelegt werden, da auf die Handlungsaspekte aufgebaut werden kann.

sich bewegen

Kinder haben grosse Lust und Freude an der Bewegung, durch die Bewegung nehmen sie sich selbst und ihre Umwelt wahr, drücken sich aus und sammeln Erfahrungen.

Sich bewegen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie gehen, laufen, rennen, hüpfen, tragen, stossen, tanzen, klettern, balancieren, rollen, rutschen, lallen, summen, singen, schreiben, malen, modellieren, reissen, falten,...

- * sich bewegen
- * sich bewegen an verschiedenen Orten
- * sich bewegen an Geräten/mit Material
- * sich bewegen zu Musik
- * bewegen verschiedener/ einzelner Körperteile
- * bewegen von Werkzeugen, Geräten und Objekten

Anregungen zur Umsetzung zu:

«sich bewegen»

schnell laufen	BS 1.A.1.1a
auf den Fussballen schnell laufen	BS 1.A.1.1b
nach kurzen Erholungspausen erneut intensiv laufen	BS 1.A.1.2b
einbeinig und beidbeinig in die Weite springen	BS 1.b.1.2a
mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein abspringen	BS 1.b.1.2b
einbeinig und beidbeinig in die Höhe springen	BS 1.B.1.3a
mit Anlauf mit dem rechten und linken Bein über tiefe Hindernisse springen	BS 1.B.1.3b
eine Rolle vorwärts ausführen	BS 2.A.1.2b
kontrolliert niederspringen	BS 2.A.1.4b
den Bewegungsumfang der Gelenke wahrnehmen	BS 2.B.1.1a
den Bewegungsumfang der Gelenke ausnützen sowie den Körper stützen	BS 2.B.1.1b
den Körper als schlaff und gespannt wahrnehmen	BS 2.B.1.2a
Bewegungen imitieren und sich in verschiedenen Rollen erleben	BS 3.B.1.1b
Gefühle darstellen und dazu eigene Bewegungen finden	BS 3.B.1.1c
sich gegensätzlich bewegen	BS 3.C.1.2a
sich in der Gruppe bewegen und respektvoll verhalten	BS 3.C.1.3a
das Gegenüber gezielt aus dem Gleichgewicht bringen	BS 4.C.1.1a
Berührungen zulassen	BS 4.C.1.2a
in verschiedenen Körperpositionen rutschen	BS 5.A.1.2a
Gesundheit	BNE
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«sich bewegen an verschiedenen Orten»

auf dem Kindergarten- bzw. Schulareal, auf dem Schulweg und in der näheren Umgebung bewegen und orientieren sowie begangene Wegverläufe beschreiben	NMG 8.5.a
sich in der Sporthalle und auf dem Pausenplatz selbstständig zurechtfinden	BS 1.A.1.3a
sich auf dem Schulgelände im Laufen orientieren	BS 1.A.1.3b
sich beim Laufen mit Orientierungshilfen zurechtfinden	BS 1.A.1.3c
die Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen	BS 3.A.1.b
bei unterschiedlicher Witterung und Bodenbeschaffenheit in der Natur bewegen	BS 5.A.1.3a
sich im brusttiefen Wasser frei bewegen und spielen	BS 6.A.1.a
die Kernelemente Atmen, Schweben, Gleiten und Antreiben anwenden	BS 6.A.1.b
fusswärts ins brusttiefe Wasser springen	BS 6.A.1.a
kurze Zeit unter Wasser bleiben und dabei ausatmen	BS 6.A.1.b
Wahrnehmung	EZ 2
Räumliche Orientierung	EZ 4
Phantasie und Kreativität	EZ 6

«sich bewegen an Geräten/mit Material»

verschiedene Hüpf- und Sprungformen mit Material springen	BS 1.B.1.1b
seilspringen	BS 1.B.1.1c
Gegenstände in die Weite werfen	BS 1.C.1.1a
Gegenstände mit der rechten und der linken Hand in die Weite werfen	BS 1.C.1.1b
auf einer schmalen Unterlage balancieren	BS 2.A.1.1a
auf einer schmalen Unterlage auf verschiedene Arten balancieren	BS 2.A.1.1b
auf einer schiefen Ebene rollen und drehen	BS 2.A.1.2a
an und auf verschiedenen Geräten schaukeln	BS 2.A.1.3a
im Schaukeln und Schwingen den Umkehrpunkt wahrnehmen	BS 2.A.1.3b
sich stützend und hangelnd an Geräten bewegen	BS 2.A.1.4a
beidbeinig vom Sprungerät abspringen und kontrolliert landen	BS 2.A.1.4c
einen Gegenstand mit der rechten und der linken Hand aufwerfen und fangen	BS 3.B.1.2b
Gegenstände annehmen und wegspielen	BS 4.B.1.1a
im Laufen einen Ball oder ein anderes Spielobjekt annehmen und wegspielen	BS 4.B.1.1b
den Ball oder das Spielobjekt führen	BS 4.B.1.2a
den Ball oder das Spielobjekt nebeneinander führen	BS 4.B.1.2b
aus dem Stand ein Ziel treffen	BS 4.B.1.3a
aus dem Lauf ein Ziel treffen	BS 4.B.1.3b
auf Rollgeräten fahren	BS 5.A.1.1a
auf Rollgeräten Hindernisse umfahren und sicher bremsen	BS 5.A.1.1b
mit gleitenden Geräten kontrolliert rutschen	BS 5.a.1.2b

«sich bewegen zu Musik»

den Körper im Musizieren und Tanzen bewusst einsetzen	MU 3.A.1.a
einzelne Sinne für die Bewegung zur Musik vielseitig nutzen	MU 2.A.1.b
Musik mit Bewegung im Raum spielerisch darstellen	MU 2.A.1.c
Musik in der Bewegung mit Materialien sichtbar machen	MU 3.B.1.a
Körperbewegungen musikalisch erkunden und erfinderisch einsetzen	MU 3.B.1.b
zu einem Lied oder Musikstück passende Bewegungen finden und ausformen	MU 3.B.1.c
Bewegungsmuster zu Musik mit Füßen und Händen koordinieren/wiederholen	MU 3.C.1.b
Bewegungen rhythmisieren	MU 6.A.1.1b
Puls und Taktschwerpunkt in Bewegung umsetzen, halten und wiederholen	MU 6.A.1.1d
rhythmisch hüpfen	BS 1.B.1.1a
sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und diese improvisierend darstellen	BS 3.B.1.1a
Bewegungen der Musik anpassen	BS 3.c.1.1a
sich im Metrum bewegen	BS 3.C.1.1b
sich auf verschiedene Arten tänzerisch bewegen	BS 3.C.1.2b
Wahrnehmung	EZ 2
Räumliche Orientierung	EZ 4
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«bewegen verschiedener/einzelner Körperteile»

die meisten Laute des Deutschen sprechmotorisch isoliert und im Wort bilden	D.3.A.1.a
mit verständlicher Aussprache und angemessener Lautstärke (nach-)sprechen	D.3.A.1.b
nonverbale und paraverbale Mittel angemessen verwenden	D.3.A.1.c
durch vielfältige Aktivitäten Feinmotorik weiterentwickeln	D.4.A.1.a
eine günstige Körperhaltung beim Zeichnen und Schreiben einnehmen	D.4.A.1.b
die Grundbewegungen der Schrift ausführen	D.4.A.1.c

«bewegen von Werkzeugen, Geräten und Objekten»

Objekte auf verschiedene Arten bewegen und über die Unterschiede sprechen	NMG 3.1.a
das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen/überprüfen	NMG 3.1.b
Erfahrungen sammeln mit rollenden, schwimmenden, schwebenden Objekten	TTG 2.B.1.4a
mit beweglichen Konstruktionen experimentieren	TTG 2.B.1.4b
Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln	TTG 2.B.1.4a
Werkzeuge und einfache technische Geräte verwenden	TTG 2.E.1.2a
einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften bewegen	BS 3.B.1.2a
Natürliche Umwelt und Ressourcen	BNE
Räumliche Orientierung	EZ 4
Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten	EZ 5

wahrnehmen

Kinder erleben sich selbst und ihre Umwelt mit dem ganzen Körper und mit allen Sinnen, die Wahrnehmungsfähigkeit verarbeitet, interpretiert und ordnet die Eindrücke. Wahrnehmen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie betrachten, beobachten, untersuchen, ertasten, schmecken, riechen, spüren, fühlen,...

- * wahrnehmen
- * sich wahrnehmen
- * direkte Umgebung wahrnehmen
- * Eigenschaften betrachten
- * Muster erkennen
- * Veränderungen/Prozesse beobachten
- * Wirkungen erfassen

Anregungen zur Umsetzung zu:

«wahrnehmen»

Klänge, Geräusche, Reime, Silben und Laute heraushören	D.1.A.1.b
Erfahrungen sammeln mit Reimen, Silben, Lauten (phonologische Bewusstheit)	D.5.C.1.a
Fingerbilder von 1 bis 10 spontan zeigen, Anzahlen bis 5 ohne Zählen erfassen	MA.1.A.2.b
Kreis, Dreieck, Quadrat, Rechteck, Kugel und Würfel durch Ertasten identifizieren	MA.2.B.1.a
verdeckte Figuren und Körper ertasten und nachzeichnen bzw. -formen	MA.2.C.3.a
visuell, taktil, auditiv und kinästhetisch wahrnehmen und sich darüber austauschen	BG 1.A.2.1.a
Farben unterscheiden und benennen	TTG 2.C.1.3a
Wahrnehmung	EZ 2

«sich wahrnehmen»

sich als Person mit vielfältigen Merkmalen beschreiben	NMG.1.1.a
Gefühle und Interessen beschreiben	NMG.1.1.b
eigene Singstimme wahrnehmen, variieren und spielerisch erkunden	MU 1.B.1.1.a
die eigene Anstrengung und Erholung wahrnehmen	BS 1.A.1.2a
Wagnissituationen wahrnehmen und Emotionen benennen	BS 2.A.1.5a
den Bewegungsumfang der Gelenke wahrnehmen	BS 2.B.1.1a
den Körper als schlaff und gespannt wahrnehmen	BS 2.B.1.2a
die Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen	BS 3.A.1.b
eigene Emotionen wahrnehmen	BS 4.B.1.6a
Gesundheit	BNE
eigene Gefühle wahrnehmen und situationsangemessen ausdrücken	p.K
eigene Interessen und Bedürfnisse wahrnehmen und formulieren	p.K
sich eigener Meinungen und Überzeugungen bewusst werden und diese mitteilen	p.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1

«direkte Umgebung wahrnehmen»

Aufmerksamkeit auf sprechende Personen richten	D.1.A.1.a
erste Erfahrungen mit der Sprachenvielfalt in der Klasse sammeln	D.5.B.1.a
anhand von Beispielen Rollenverhalten beschreiben und vergleichen	NMG 1.6.a
darstellen, welche Pflanzen/Tiere in selber erkundeten Lebensräumen vorkommen	NMG 2.1.a
eigene Beziehungen zu Lebensräumen, Pflanzen und Tieren wahrnehmen	NMG 2.6.a
künstliche Lebensräume betrachten, beobachten, beschreiben	NMG 2.6.b
Schallquellen und akustische Phänomene erkunden und beschreiben	NMG 4.2.a
wahrnehmen und erkennen, welche Bedeutung unterschiedliches Wetter hat	NMG 4.4.b
verschiedene Arbeitsorte in der Umgebung erkunden	NMG 6.1.a
Veränderungen in der Umgebung über einen längeren Zeitraum beobachten	NMG 8.3.a
Aussen- und Innenräume musikalisch erkunden und damit spielen	MU 5.A.1.a
die Umwelt und sich mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen	BS 3.A.1.a
Berührungen zulassen	BS 4.C.1.2a
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von andern wahrnehmen	s.K.
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4

«Eigenschaften betrachten»

ausgewählte Pflanzen- oder Tiergruppen auf ihre Eigenschaften untersuchen	NMG 2.4.a
Objekte und Stoffe wahrnehmen und deren Eigenschaften beschreiben	NMG 3.3.a
Lebewesen, Situationen, Gegenstände beobachten, Bilder betrachten	BG 1.A.2.2a

«Muster erkennen»

sich Muster mit 3 Figuren einprägen, weiterführen und eigene Muster bilden	MA.2.A.2.a
experimentieren mit dem Spiegel und entdecken Symmetrien	MA.2.B.1.b
Piktogramme und einfache Wortbilder aus dem Alltagsleben wieder erkennen	D.2.A.1.a
einzelne Buchstaben wiedererkennen	D.2.A.1.a
vertraute Wörter auf einen Blick wiedererkennen	D.2.A.1.c
Kontraste und Übergänge in der Musik erkennen und darstellen	MU 3.A.1.e
rhythmisierte Silben und Wörter an ein Tempo anpassen	MU 6.A.1.1c
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4
Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten	EZ 5

«Veränderungen/Prozesse beobachten»

Körperveränderungen messen und beschreiben	NMG 1.5.a
das Wachstum von Pflanzen und Tieren aus der eigenen Umgebung beobachten	NMG 2.3.a
Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen	NMG 3.2.a
Erscheinungen am Tag- und Nachthimmel beobachten, beschreiben, darstellen	NMG 4.5.b
entdecken, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren	NMG 5.1.a
Veränderungen in der Umgebung über einen längeren Zeitraum beobachten	NMG 8.3.a
Natürliche Umwelt und Ressourcen	BNE
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4

«Wirkungen erfassen»

einfache Aufträge und Erklärungen zu Alltagssituationen verstehen und ausführen	D.1.B.1.a
Mitteilungen und Erklärungen verstehen und Aufträge ausführen	D.1.B.1.c
Bedeutung der Schrift kennen, um bei anderen etwas zu bewirken	D.4.B.1.b
Einflüsse von Licht, Wärme, Luft, Wasser, Boden und Steinen auf das Wachstum und die Lebensweise von Pflanzen und Tieren explorieren und beschreiben	NMG 2.2.a
in Geschichten und Alltagssituationen gerechte und ungerechte Momente wahrnehmen und benennen	NMG 11.4.a
einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen verstehen	MI 1.2.a
Natürliche Umwelt und Ressourcen	BNE
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4
Sprache und Kommunikation	EZ 8



sich ausdrücken

Kinder drücken ihre Empfindungen, Gedanken, Erfahrungen und Vorstellungen zunehmend reichhaltiger aus, benennen und erzählen zunehmend differenzierter.

Sich ausdrücken umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie sprechen, schreiben, malen, tanzen, berichten, beschreiben, benennen, erzählen, darstellen, präsentieren,...

- * sich ausdrücken
- * von Erfahrungen berichten
- * Sachen/Situationen beschreiben
- * Merkmale benennen
- * erzählen in Zusammenhängen
- * darstellen

Anregungen zur Umsetzung zu:

«sich ausdrücken»

die Laute des Deutschen isoliert und im Wort bilden	D.3.A.1.a
Gefühle und Gedanken, Erlebnisse /Erfahrungen verbal oder nonverbal ausdrücken	D.3.B.1.a
sich in Mundart und Standardsprache ausdrücken	D.3.B.1.c
einzelne Wörter lautgetreu verschriften	D.4.A.1.c
Geschichten oder Szenen daraus zeichnerisch umsetzen	D.6.A.1.c
auf Erlebtes/Erzähltes Neugier, Staunen, Befremden, Verwunderung auszudrücken	NMG 11.2.a
erste Fachbegriffe verwenden	TTG 1.B.2.a
Funktionen alltäglicher und spezifischer Kleidungsstücke ins Spiel integrieren	TTG 2.B.1.2a
mit Tüchern und Alttextilien spielen und experimentieren	TTG 2.B.1.2a
Funktionen von Bauwerken aus Fantasie und Lebenswelt ins Spiel integrieren	TTG 2.B.1.3a
Funktionen von Objekten im alltäglichen Wohnen spielerisch verwandeln	TTG 2.B.1.3a
den symbolischen Gehalt von Objekten deuten oder im Spiel neu interpretieren	TTG 3.A.1.a
mit der Singstimme Vorgesungenes nachahmen	MU 1.A.1.a
Verse und Reime rhythmisch sprechen	MU 1.B.1.2b
die Sprechstimme als Ausdrucksmittel einsetzen.	MU 1.B.1.2c
aus der Lebenswelt Kinderlieder und Singspiele singen	MU 1.C.1.b
Kinderlieder in Mundart, Standardsprache und aus anderen Kulturen singen	MU 1.C.1.c
Gehörtes wahrnehmen und differenziert in Bild und Bewegung darstellen	MU 2.A.1.b
durch Musik ausgelöste Stimmungen wahrnehmen und sichtbar machen	MU 2.C.1.1b
den Körper im Musizieren und Tanzen bewusst einsetzen	MU 3.A.1.a
Kontraste und Übergänge in der Musik erkennen und mit ihrem Körper darstellen	MU 3.A.1.e
zu einem Lied oder Musikstück passende Bewegungen finden und ausformen	MU 3.B.1.c
mit Instrumenten Stimmungen und Geschichten musikalisch gestalten	MU 4.B.1.1c
zu Musik fantasieren, Ideen entwickeln und in andere Ausdrucksformen bringen	MU 5.B.1.a
rhythmisierte Silben und Wörter an ein vorgegebenes Tempo anpassen	MU 6.A.1.1c
eigene Emotionen artikulieren und Emotionen der anderen wahrnehmen	BS 4.B.1.6b
Gesundheit	BNE

Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
eigene Gefühle wahrnehmen und situationsangemessen ausdrücken	p.K
ihre Interessen und Bedürfnisse wahrnehmen und formulieren	p.K
sich eigener Meinungen und Überzeugungen bewusst werden und diese mitteilen	p.K.
die Argumente zum eigenen Standpunkt verständlich und glaubwürdig vortragen	p.K.
sachlich kommunizieren, Gesprächsregeln anwenden und Konflikte ansprechen	s.K.
unterschiedliche Sachverhalte sprachlich ausdrücken	m.K.
Fachausdrücke und Textsorten aus den verschiedenen Fachbereichen anwenden	M.k.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«von Erfahrungen berichten»

Gefühle und Gedanken, Erlebnisse/Erfahrungen verbal oder nonverbal ausdrücken	D.3.B.1.a
erzählen, was sie aus Gehörtem erfahren haben	D.1.B.1.b
Wachstum von Pflanzen und Tieren aus der Umgebung beobachten und berichten	NMG 2.3.a
künstliche Lebensräume betrachten, beobachten, beschreiben und über eigene Erfahrungen und Erlebnisse berichten	NMG 2.6.b
über eigene Erlebnisse und Erfahrungen mit unterschiedlichem Wetter berichten.	NMG 4.4.a
verschiedene Arbeitsorte in der Umgebung erkunden und über Tätigkeiten, typische Arbeitsgeräte, Arbeitskleidung berichten	NMG 6.1.a
auf Erlebtes/ Erzähltes Neugier, Staunen, Befremden, Verwunderung auszudrücken	NMG 11.2.a
über den erlebten Prozess berichten und ihre Produkte zeigen	TTG 1.B.2.a
Kennen Erfindungen aus ihrer Lebenswelt und berichten über deren Bedeutung	TTG 3.A.2.a
Aussagen zu Gewinnung und Herstellung verschiedener Materialien machen, die im Unterricht verwendet werden	TTG 3.B.2.a
sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen	MI 1.1.a
verstehen Beiträge in Mediensprachen und können darüber sprechen	MI 1.2.a
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4

«Sachen/Situationen beschreiben»

Beobachtungen wiedergeben und einfache Sachverhalte beschreiben	D.3.B.1.b
sich als Person mit vielfältigen Merkmalen beschreiben	NMG.1.1.a
Gefühle und Interessen beschreiben	NMG.1.1.b
Ernährungsgewohnheiten beschreiben und kulturelle Eigenheiten entdecken	NMG 1.3.b

Körperteile, deren Lage und Funktion beschreiben.	NMG 1.4.a
anhand von Beispielen Rollenverhalten beschreiben und vergleichen	NMG 1.6.a
Entwicklung bei Pflanzen/Tieren beobachten, zeichnen und beschreiben	NMG 2.3.b
ausgewählte Pflanzen- oder Tiergruppen auf ihre Eigenschaften untersuchen sowie Gemeinsamkeiten und Unterschiede beschreiben	NMG 2.4.a
eigene Beziehungen zu Lebensräumen, Pflanzen, Tieren beschreiben	NMG 2.6.a
künstliche Lebensräume betrachten, beobachten, beschreiben	NMG 2.6.b
Wirkungen von Kräften in Alltagssprache beschreiben	NMG 3.1.c
Objekte und Stoffe wahrnehmen und deren Eigenschaften beschreiben	NMG 3.3.a
Schallquellen und akustische Phänomene erkunden und beschreiben	NMG 4.2.a
über eigene Erlebnisse und Erfahrungen mit unterschiedlichem Wetter berichten.	NMG 4.4.a
eigene Vorstellungen zu Himmel, Himmelskörpern und Weltall beschreiben	NMG 4.5.a
eigene Vorstellungen zu Berufen aus dem Umfeld beschreiben	NMG 6.2.a
Alltagswelten von Kindern beschreiben und darin (Un-)Vertrautes entdecken	NMG 7.1.a
unterschiedliche Merkmale und Lebensweisen von Mädchen/Frauen und Jungen/Männern beschreiben	NMG 7.1.b
erkennen und beschreiben, was sie in der Wohn- und Schulumgebung vorfinden und was ihnen in Räumen bekannt und vertraut ist	NMG 8.1.a
die Wirkung von Kunstwerken und Bildern beschreiben	BG 3.B.1.1.a
die Wirkung von alltäglichen Objekten mit einfachen Worten beschreiben	TTG 1.A.1.a

«Merkmale benennen»

Kreis, Dreieck, Rechteck, Quadrat, Würfel und Kugel benennen.	MA.2.A.1.a
individuelle Wünsche und Bedürfnisse des eigenen Konsums benennen	NMG 6.5.a
erste Fachbegriffe verwenden	TTG 1.B.2.a
Farben unterscheiden und benennen	TTG 2.C.1.3a
Körperteile lokalisieren, benennen und den Körper im Musizieren einsetzen	MU 3.A.1.a
eine Auswahl des Schulinstrumentariums benennen	MU 4.C.1.b
Wagnissituationen wahrnehmen und Emotionen benennen	BS 2.A.1.5a
Körperteile unterscheiden und benennen	BS 3.A.1.a
Gefahren im, am und auf dem Wasser nennen	BS 6.C.1.1a
benennen, welche unmittelbaren Emotionen die Mediennutzung auslösen kann	MI 1.2.b

«erzählen in Zusammenhängen»

Vorstellungen zur Geschichte der Erde und von Lebewesen nacherzählen	NMG 2.5.a
Objekte auf verschied. Arten in Bewegung bringen, über die Unterschiede sprechen	NMG 3.1.a
über eigene Vorstellungen zu Menschen in fernen Gebieten der Erde erzählen	NMG 7.2.a
über Erfahrungen zum Unterwegs-Sein und beim Wohnortwechsel erzählen	NMG 7.3.a
über Erfahrungen erzählen, wie sie unterschiedliche Räume brauchen und nutzen	NMG 8.2.a
von Festanlässen in der Familie oder der Umgebung erzählen	NMG 12.4.a

von bildhaft anschaulichen Vorstellungen erzählen und sich darüber austauschen	BG 1.A.1.a
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4
Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten	EZ 5

«darstellen»

zu etwas Gehörtem etwas Passendes produzieren	D.1.B.1.a
kurze Gedichte/Verse/Lieder vortragen	D.3.B.1.c
Geschichten oder Szenen daraus zeichnerisch umsetzen	D.6.A.1.c
mit verschiedenen Techniken und Materialien Figuren darstellen	MA.2.C.1.a
Objekte als Figuren und Körper darstellen	MA.2.C.1.b
mit Bauklötzen vorgegebene Körper darstellen	MA.2.C.1.c
bildhaft darstellen und erläutern, welche Pflanzen und Tiere in selber erkundeten Lebensräumen vorkommen	NMG 2.1.a
einfache Wetterphänomene beobachten und dabei eigene Erkenntnisse festhalten	NMG 4.4.c
Erscheinungen am Tag- und Nachthimmel beobachten, beschreiben, darstellen	NMG 4.5.b
Hör-, Riech- Schmeck-, Bewegungs- oder Tasterfahrungen bildnerisch darstellen	BG 2.c.2.b
durch rhythmisches Zeichnen und gestisches Malen Bewegungsspuren darstellen	BG 2.B.1.5a
Gehörtes wahrnehmen und differenziert in Bild und Bewegung darstellen	MU 2.A.1.b
musikalisch geschilderte Geschichten erfassen und dazu Situationen spielen	MU 2.C.1.1.c
den Körper im Musizieren und Tanzen bewusst einsetzen	MU 3.A.1.a
Kontraste und Übergänge in der Musik erkennen und mit ihrem Körper darstellen	MU 3.A.1.e
zu einem Lied oder Musikstück passende Bewegungen finden und ausformen	MU 3.B.1.c
mit Instrumenten Stimmungen und Geschichten musikalisch gestalten	MU 4.B.1.1.c
zu Themen ihrer Fantasie- und Lebenswelt eine Klanggeschichte entwickeln	MU 5.A.1.b
zu Musik fantasieren, Ideen entwickeln und diese in Ausdrucksformen bringen	MU 5.B.1.a
sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und Inhalte improvisierend darstellen	BS 3.B.1.1.a
Gefühle darstellen und dazu eigene Bewegungen finden	BS 3.B.1.1.c



sich trauen

Kinder brauchen Gelegenheiten, um eigenständig zu handeln. Durch die Auseinandersetzung mit Aufgabenstellungen entwickelt sich die Selbständigkeit..

Sich trauen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie Initiative ergreifen, Neues ausprobieren, wagen, bestimmen lernen, sich schützen, selbständiger werden,...

- * Neues ausprobieren
- * selbständiger werden
- * sich äussern
- * sich schützen

Anregungen zur Umsetzung zu:

«Neues ausprobieren»

das Phänomen Gleichgewicht ausprobieren, Vermutungen anstellen	NMG 3.1.b
eigene Bildideen zu Themen aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt entwickeln	BG 2.A.1.a
Prozesse und Produkte im kleineren und grösseren Rahmen präsentieren	BG 1.B.1.2a
eigene musikalischen Ideen der Gruppe vorzeigen	MU 5.C.1.a
in der Gruppe oder alleine vor anderen singen, tanzen und musizieren	MU 5.C.1.b
Gesundheit	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
neue Herausforderungen erkennen und kreative Lösungen entwerfen	M.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«selbständiger werden»

angeleitet eine Mahlzeit zubereiten.	NMG 1.3.c
sich für die eigenen Interessen einsetzen und Mitsprache wahrnehmen	NMG 10.5.a
Gesundheit	BNE
sich in neuen, ungewohnten Situationen zurechtfinden	p.K.
Herausforderungen annehmen und konstruktiv damit umgehen	p.K.
sich Unterstützung und Hilfe holen, wenn sie diese benötigen	p.K.
neue Herausforderungen erkennen und kreative Lösungen entwerfen	M.K.
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«sich äussern»

Vorstellungen zur Geschichte der Erde und von Lebewesen nacherzählen	NMG 2.5.a
über eigene Erlebnisse und Erfahrungen mit unterschiedlichem Wetter berichten	NMG 4.4.a
eigene Vorstellungen zu Himmel, Himmelskörpern und Weltall beschreiben	NMG 4.5.a
wahrnehmen, benennen und begründen, in welchen Räumen sie sich gerne bzw. nicht gerne aufhalten und was ihnen in ihrem Lebensraum wichtig ist	NMG 8.2.b
sich für die eigenen Interessen einsetzen und Mitsprache wahrnehmen	NMG 10.5.a
beschreiben, was ihnen und Menschen in ihrer Umgebung wertvoll und bedeutsam ist und können dabei materielle und immaterielle Werte unterscheiden	NMG 11.3.a
ihre Vorlieben in Bezug auf Merkmale und Eigenschaften von Bildern beschreiben	BG 1.A.3.a
nach subjektiven Vorlieben Farben mischen und anordnen	BG 2.B.1.2a
Gesundheit	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
sich Unterstützung und Hilfe holen, wenn sie diese benötigen	p.K.
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«sich schützen»

sich vor Gefahren schützen und kennen entsprechende Schutzmassnahmen	NMG.1.2.b
Unangenehme Handlungen am Körper benennen und sich abgrenzen	NMG.1.2.b
beschreiben, was in der eigenen Entwicklung und der eigenen Familie gleich geblieben ist und was sich geändert hat.	NMG 9.2.c
in Geschichten menschliche Grunderfahrungen entdecken Gelegenheit haben, über vergleichbare Erfahrungen zu berichten und Fragen zu stellen	NMG 11.1.a
eigenen Bildern Bedeutung geben und darüber sprechen	BG 1.B.1.2a
Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen	BS 4.C.1.2b
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9



sich entscheiden

Kinder gestalten ihr Leben durch eigene Entscheidungen mit. Entscheidungsfreiräume und Angebote von Möglichkeiten fordern auf, Entscheidungen zu treffen.

Sich entscheiden umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie eigene Bedürfnisse wahrnehmen, eigene Meinungen entwickeln, Entscheidungen treffen,...

- * eigene Bedürfnisse und Interessen wahrnehmen
- * eigene Meinungen entwickeln
- * sich entscheiden

Anregungen zur Umsetzung zu:

«eigene Bedürfnisse und Interessen wahrnehmen»

sich als Person mit vielfältigen Merkmalen beschreiben	NMG.1.1.a
Gefühle und Interessen beschreiben	NMG.1.1.b
Sachen tauschen, unterschiedliche Interessen entdecken	NMG 6.4.a
die eigene Anstrengung und Erholung wahrnehmen	BS 1.A.1.2a
Wagnissituationen wahrnehmen und Emotionen benennen	BS 2.A.1.5a
den Bewegungsumfang der Gelenke wahrnehmen	BS 2.B.1.1a
den Körper als schlaff und gespannt wahrnehmen	BS 2.B.1.2a
eigene Emotionen wahrnehmen	BS 4.B.1.6a
Gesundheit	BNE
eigene Gefühle wahrnehmen und situationsangemessen ausdrücken	p.K.
eigene Interessen und Bedürfnisse wahrnehmen und formulieren	p.K.
sich eigener Meinungen und Überzeugungen bewusst werden und diese mitteilen	p.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1

«eigene Meinungen entwickeln»

sich eigener Meinungen und Überzeugungen bewusst werden und diese mitteilen	p.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1

«sich entscheiden»

erzählen, ob und warum sie mit dem eigenen Produkt zufrieden sind	TTG 1.B.1.2a
Gesundheit	BNE
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

sich vertiefen

Kinder vertiefen sich ins Spiel, in Aktivitäten oder Gedanken – verschiedene Reize können sie in ihrer Konzentration stören. Sich konzentrieren bedeutet, ganz bei einer Sache sein. Sich vertiefen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie sich einlassen, sich vertiefen, verweilen, sich konzentrieren, dranbleiben, ertragen, überwinden,...

- * sich einlassen
- * sich vertiefen
- * dranbleiben

Anregungen zur Umsetzung zu:

«sich einlassen»

Einflüsse von Licht, Wärme, Luft, Wasser, Boden und Steinen explorieren	NMG 2.2.a
ausgewählte Pflanzen- oder Tiergruppen auf ihre Eigenschaften untersuchen	NMG 2.4.a
sich auf Begegnungen mit Kunstwerken einlassen	BG 3.A.1.2a
ihre Aufmerksamkeit auf ein Thema richten, Ideen sammeln	TTG 2.A.1.a
in vorgegebenen Tonräumen experimentieren	MU 1.B.1.1c
lautmalerisch mit Silben und Nonsenssprache spielen	MU 1.B.1.2a
sich auf verschiedene Stimmungen in Liedern einlassen und mitsingen	MU 1.C.1.a
zu Musik fantasieren, Ideen entwickeln und in andere Ausdrucksformen bringen	MU 5.B.1.a
sich zu Musik in Situationen und Rollen versetzen und diese ausgestalten	MU 5.B.1.b
Gesundheit	BNE
einen geeigneten Arbeitsplatz einrichten, das eigene Lernen organisieren	p.K.
sich auf eine Aufgabe konzentrieren und ausdauernd daran arbeiten	p.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2

«sich vertiefen»

sich in erzählte Geschichten hineinversetzen	D.6.C.1.b
Handlungsabfolgen denken, durchführen, reflektieren sowie Zeitdauer erleben	NMG 9.1.c
ihre Bilder begutachten und daraus Impulse für die Weiterarbeit gewinnen	BG 2.A.2.2b
angeleitet mit der Atmung spielen und diese beim Singen erproben	MU 1.B.1.1b
zu Musik fantasieren, Ideen entwickeln und in andere Ausdrucksformen bringen	MU 5.B.1.a
Gesundheit	BNE
Arbeitsplatz einrichten, das eigene Lernen organisieren, die Zeit einteilen	p.K.
sich auf eine Aufgabe konzentrieren und ausdauernd daran arbeiten	p.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3

«dranbleiben»

sich in erzählte Geschichten hineinversetzen	D.6.C.1.b
sich Muster mit 3 verschiedenen Figuren einprägen und diese weiterführen	MA.2.A.2.a
das Wachstum von Pflanzen und Tieren aus der eigenen Umgebung beobachten	NMG 2.3.a
Handlungsabfolgen denken, durchführen, reflektieren sowie Zeitdauer erleben	NMG 9.1.c
stellen Fragen, die man nicht abschliessend beantworten kann	NMG 11.2.b
Aufmerksamkeit auf akustische Klangquellen fokussieren	MU 2.A.1.a
Gesundheit	BNE
einen geeigneten Arbeitsplatz einrichten, das eigene Lernen organisieren, die Zeit einteilen und bei Bedarf Pausen einschalten	p.K.
sich auf eine Aufgabe konzentrieren und ausdauernd daran arbeiten	p.K.
Strategien einsetzen, um eine Aufgabe auch bei Widerständen zu Ende zu führen	p.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Lernen und Reflexion	EZ 7



sich schätzen

Kinder entwickeln zunehmend ihr Ich-Bewusstsein, führen die Handlungen des Alltags mit grösserer Selbständigkeit aus. Sich schätzen und einschätzen können, stärkt.

Sich schätzen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie sich freuen, sich pflegen, sich wertschätzen, sich bewusst werden, sich einschätzen, sich stärken,...

- * sich schätzen
- * sich einschätzen
- * sich stärken

Anregungen zur Umsetzung zu:

«sich schätzen»

die eigene Entwicklung als Kind und die Entwicklung ihrer Familie über drei Generationen erzählen	NMG 9.2.a
beschreiben, was in der eigenen Entwicklung und der eigenen Familie gleich geblieben ist und was sich geändert hat.	NMG 9.2.c
in Geschichten menschliche Grunderfahrungen entdecken, die Gelegenheit haben über vergleichbare Erfahrungen zu berichten und Fragen zu stellen	NMG 11.1.a
ihren Bildern Bedeutung geben und darüber sprechen	BG 1.B.1.2a
den eigenen Bewegungsausdruck wertschätzen	BS 3.C.1.3b
Gesundheit	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
Stärken und Schwächen ihres Lern- und Sozialverhaltens einschätzen	p.K.
auf ihre Stärken zurückgreifen und diese gezielt einsetzen	p.K.
eigenverantwortlich Hausaufgaben erledigen und sich vorbereiten	p.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«sich einschätzen»

die eigene Entwicklung als Kind und die Entwicklung ihrer Familie über drei Generationen erzählen	NMG 9.2.a
beschreiben, was in der eigenen Entwicklung und der eigenen Familie gleich geblieben ist und was sich geändert hat.	NMG 9.2.c
in Geschichten menschliche Grunderfahrungen entdecken und Gelegenheit haben über vergleichbare Erfahrungen zu berichten und Fragen zu stellen	NMG 11.1.a
Gesundheit	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
Stärken und Schwächen ihres Lern- und Sozialverhaltens einschätzen	p.K.
auf ihre Stärken zurückgreifen und diese gezielt einsetzen	p.K.

eigenverantwortlich Hausaufgaben erledigen und sich vorbereiten	p.K.
Strategien einsetzen, um eine Aufgabe auch bei Widerständen zu Ende zu führen	p.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«sich stärken»

sich vor Gefahren schützen und Schutzmassnahmen treffen	NMG.1.2.b
unangenehme Handlungen am Körper benennen und sich dagegen abgrenzen	NMG.1.2.b
die eigene Entwicklung als Kind und die Entwicklung ihrer Familie über drei Generationen erzählen	NMG 9.2.a
beschreiben, was in der eigenen Entwicklung und der eigenen Familie gleich geblieben ist und was sich geändert hat.	NMG 9.2.c
in Geschichten menschliche Grunderfahrungen entdecken, Gelegenheit haben, über vergleichbare Erfahrungen zu berichten und Fragen zu stellen	NMG 11.1.a
Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen	BS 4.C.1.2b
Gesundheit	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
Stärken und Schwächen ihres Lern- und Sozialverhaltens einschätzen	p.K.
auf ihre Stärken zurückgreifen und diese gezielt einsetzen	p.K.
eigenverantwortlich Hausaufgaben erledigen und sich vorbereiten	p.K.
Strategien einsetzen, um eine Aufgabe auch bei Widerständen zu Ende zu führen	p.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9



sich ineinander versetzen

Kinder erfahren andere Empfindungs-, Denk- und Handlungsweisen, sie werden darin unterstützt, diese zunehmend besser zu verstehen und zu anerkennen.

Sich ineinander versetzen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie sich einbringen, aufeinander eingehen, Einfühlungsvermögen weiterentwickeln, etc...

- * sich einbringen
- * aufeinander eingehen
- * sich ineinander einfühlen
- * einander führen und folgen

Anregungen zur Umsetzung zu:

«sich einbringen»

einen Gesprächsbeitrag in einem Gespräch passend einbringen	D.3.C.1.c
in Konflikten angeleitet eigene Bedürfnisse und Befindlichkeiten formulieren	NMG 10.1.b
in Geschichten menschliche Grunderfahrungen entdecken, Gelegenheit haben über vergleichbare Erfahrungen zu berichten und dazu Fragen zu stellen	NMG 11.1.a
sich im musikalischen Spiel der Gruppe anpassen	MU 4.A.1.a
in der Gruppe einen vorgegebenen Strukturverlauf auf einem Instrument spielen	MU 4.A.1.b
eine Begleitung spielen und sich in die musizierende Gruppe einfügen	MU 4.A.1.c
Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren	BS 4.B.1.4a
sich anbieten und Mitspielende sinnvoll anspielen	BS 4.B.1.4b
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«aufeinander eingehen»

einen Gesprächsbeitrag in einem Gespräch passend einbringen	D.3.C.1.c
anhand von Beispielen Rollenverhalten beschreiben und vergleichen	NMG 1.6.a
in Geschichten menschliche Grunderfahrungen entdecken, Gelegenheit haben, über vergleichbare Erfahrungen zu berichten und dazu Fragen zu stellen	NMG 11.1.a
sich im musikalischen Spiel der Gruppe anpassen	MU 4.A.1.a
in der Gruppe einen vorgegebenen Strukturverlauf auf einem Instrument spielen	MU 4.A.1.b
eine Begleitung spielen und sich in die musizierende Gruppe einfügen	MU 4.A.1.c
Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren	BS 4.B.1.4a
sich anbieten und Mitspielende sinnvoll anspielen	BS 4.B.1.4b

sich in die Lage einer anderen Person versetzen	s.K.
Menschen in ihren Gemeinsamkeiten und Differenzen wahrnehmen und verstehen	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«sich einfühlen»

sich in erzählte Geschichten hineinversetzen	D.6.C.1.b
anhand von Beispielen Rollenverhalten beschreiben und vergleichen	NMG 1.6.a
in Geschichten menschliche Grunderfahrungen entdecken, Gelegenheit haben, über vergleichbare Erfahrungen zu berichten und dazu Fragen zu stellen	NMG 11.1.a
sich in Figuren, Tiere, Gegenstände und Phänomene einfühlen und sich mit ihnen in der Bewegung identifizieren	MU 3.A.1.d
sich zu Musik in Situationen und Rollen versetzen und diese ausgestalten	MU 5.B.1.b
vorgegebene Rollen in Spielen erkennen	BS 4.A.1.a
in unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen	BS 4.A.1.b
sich im Spiel in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln	BS 4.A.1.c
sich in die Lage einer anderen Person versetzen und sich darüber klar werden, was diese Person denkt und fühlt	s.K.
Menschen in ihren Gemeinsamkeiten und Differenzen wahrnehmen und verstehen	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«einander führen und folgen»

sich im musikalischen Spiel der Gruppe anpassen	MU 4.A.1.a
in der Gruppe einen vorgegebenen Strukturverlauf auf einem Instrument spielen	MU 4.A.1.b
eine Begleitung spielen und sich in die musizierende Gruppe einfügen	MU 4.A.1.c
sich zu Musik in Situationen und Rollen versetzen und diese ausgestalten	MU 5.B.1.b
einander führen	BS 2.A.1.6a
in unterschiedlichen Rollen an Spielen teilnehmen und die Regeln einhalten	BS 4.A.1.b
sich im Spiel in unterschiedliche Rollen versetzen und entsprechend handeln	BS 4.A.1.c
Bewegungen des Mit- und Gegenspielers erkennen und darauf reagieren	BS 4.B.1.4a
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

füreinander dasein

Kinder erleben in der Gemeinschaft neue soziale Rollen und ein neues Gleichgewicht zwischen individuellem und sozialem Sein und Handeln, sie erleben Gemeinschaft.

Füreinander dasein umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie Werthaltungen erfahren, Verantwortung übernehmen, sich aufeinander verlassen können, etc...

- * Werthaltungen erfahren
- * Verantwortung übernehmen
- * sich aufeinander verlassen können

Anregungen zur Umsetzung zu:

«Werthaltungen erfahren»

von Freundschaft erzählen, sich sprachlich, zeichnerisch, handelnd ausdrücken	NMG 10.2.a
ethisch problematische Situationen aus der Lebenswelt beschreiben/diskutieren	NMG 11.4.b
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
in der Gruppe/Klasse / Schülerrat Abmachungen aushandeln und einhalten	s.K.
Menschen in ihren Gemeinsamkeiten und Differenzen wahrnehmen und verstehen	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«Verantwortung übernehmen»

Vorschläge für eine faire Konfliktlösung äussern und sich an Abmachungen halten	NMG 10.1.c
verantwortungsvoll über andere bestimmen	NMG 10.4.b
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
in der Gruppe/Klasse / Schülerrat Abmachungen aushandeln und einhalten	s.K.
Menschen in ihren Gemeinsamkeiten und Differenzen wahrnehmen und verstehen	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«sich aufeinander verlassen können»

Vorschläge für eine faire Konfliktlösung äussern und sich an Abmachungen halten	NMG 10.1.c
verantwortungsvoll über andere bestimmen und sich an Anweisungen halten	NMG 10.4.b
einander korrekt und sicher tragen	BS 2.A.1.6b
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
in der Gruppe/Klasse / Schülerrat Abmachungen aushandeln und einhalten	s.K.
Menschen in ihren Gemeinsamkeiten und Differenzen wahrnehmen und verstehen	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9



miteinander kommunizieren

Kinder erleben in Gemeinschaften verschiedene Kommunikationskulturen. Für die Verständigung ist die die Fähigkeit, verbal und nonverbal zu kommunizieren, bedeutend.

Miteinander kommunizieren umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie sich beteiligen, in Kontakt treten, deuten, etc...

- * sich beteiligen
- * in Kontakt treten
- * miteinander kommunizieren
- * deuten

Anregungen zur Umsetzung zu:

«sich beteiligen»

in einer Gesprächssituation dem Gesprochenen folgen und Beteiligung zeigen	D.1.C.1.a
Gesprächen folgen und Aufmerksamkeit nonverbal, paraverbal und verbal zeigen	D.1.C.1.b
im Spiel verschiedene Sprechrollen einnehmen	D.3.C.1.a
auf direkt an einem gerichtete Fragen antworten	D.3.C.1.b
sich an einfachen, kurzen Gesprächen beteiligen	D.3.C.1.b
einen Gesprächsbeitrag in einem Gespräch passend einbringen	D.3.C.1.c
sich über Erfahrungen mit verschiedenen Sprachen austauschen	D.5.B.1.b
eigene Beziehungen zu Lebensräumen, Pflanzen und Tieren beschreiben	NMG 2.6.a
über eigene Erlebnisse und Erfahrungen mit unterschiedlichem Wetter berichten.	NMG 4.4.a
Fragen stellen, die man nicht abschliessend beantworten kann und über sie nachdenken und sich austauschen	NMG 11.2.b
in Geschichten und Alltagssituationen gerechte und ungerechte Momente wahrnehmen und benennen und anhand dieser Geschichten und Alltagssituationen über Schritte zu mehr Gerechtigkeit sprechen	NMG 11.4.a
Beobachtungen von Farbe, Grösse, Bewegung und Form mit anderen vergleichen	BG 1.A.2.2b
in der Gruppe einen Tanz nach Vorlage ausführen und einzelne Elemente variieren	MU 3.C.1.c
in der Gruppe einen vorgegebenen Strukturverlauf auf einem Instrument spielen	MU 4.A.1.b
sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen	MI 1.1.a
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen	s.K.
sachlich und zielorientiert kommunizieren und Konflikte direkt ansprechen	s.K.
Kritik klar und anständig mitteilen und mit konstruktiven Vorschlägen verbinden	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6

Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«in Kontakt treten»

in einer Gesprächssituation dem Gesprochenen folgen und Beteiligung zeigen	D.1.C.1.a
Gesprächen folgen und Aufmerksamkeit nonverbal, paraverbal und verbal zeigen	D.1.C.1.b
an einem Gespräch teilnehmen	D.1.C.1.b
das Gegenüber wahrnehmen und mit ihr/ihm in Kontakt treten	D.3.C.1.a
im Spiel verschiedene Sprechrollen einnehmen	D.3.C.1.a
auf direkt an einem gerichtete Fragen antworten	D.3.C.1.b
sich an einfachen, kurzen Gesprächen beteiligen	D.3.C.1.b
einen Gesprächsbeitrag in einem Gespräch passend einbringen	D.3.C.1.c
mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen	MI 1.4.a
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen	s.K.
sachlich und zielorientiert kommunizieren, Gesprächsregeln anwenden und Konflikte direkt ansprechen	s.K.
Kritik angemessen, klar und anständig mitteilen und mit konstruktiven Vorschlägen verbinden	s.K.
sprachliche Ausdrucksformen erkennen und ihre Bedeutung verstehen	m.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Räumliche Orientierung	EZ 4
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«miteinander kommunizieren»

sich über Erfahrungen mit verschiedenen Sprachen austauschen	D.5.B.1.b
eigene Beziehungen zu Lebensräumen, Pflanzen und Tieren beschreiben	NMG 2.6.a
über eigene Erlebnisse und Erfahrungen mit unterschiedlichem Wetter berichten	NMG 4.4.a
Fragen stellen, die man nicht beantworten kann und sich austauschen	NMG 11.2.b
verschiedene Normen unterscheiden und über ihren Sinn nachdenken	NMG 11.3.b
in Geschichten und Alltagssituationen gerechte und ungerechte Momente wahrnehmen und benennen und anhand dieser Geschichten und Alltagssituationen über Schritte zu mehr Gerechtigkeit sprechen	NMG 11.4.a
Beobachtungen von Farbe, Grösse, Bewegung und Form mit anderen vergleichen	BG 1.A.2.2b
in der Gruppe einen Tanz nach Vorlage ausführen und einzelne Elemente variieren	MU 3.C.1.c

in der Gruppe einen vorgegebenen Strukturverlauf auf einem Instrument spielen	MU 4.A.1.b
sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen	MI 1.1.a
mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen	MI 1.4.a
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen	s.K.
sachlich und zielorientiert kommunizieren und Konflikte direkt ansprechen	s.K.
sprachliche Ausdrucksformen erkennen und ihre Bedeutung verstehen	m.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Räumliche Orientierung	EZ 4
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«deuten»

Tonfall einer Stimme in einer Situation deuten	D.1.A.1.c
nonverbale und paraverbale Sprachmittel deuten	D.1.A.1.e
Bedeutung der Schrift kennen, um bei anderen etwas zu bewirken	D.4.B.1.b
einfache Aufträge und Erklärungen zu Alltagssituationen verstehen und ausführen	D.1.B.1.a
Mitteilungen und Erklärungen verstehen und Aufträge ausführen	D.1.B.1.c
Normen und ihre Geltungsbereiche unterscheiden und über Sinn nachdenken	NMG 11.3.b
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
sprachliche Ausdrucksformen erkennen und ihre Bedeutung verstehen	m.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

voneinander lernen

Kinder erleben in Gemeinschaften die Vielfalt an Wahrnehmungs- und Handlungsweisen, Kinder können inhaltlich wie auch das Lernen selbst betreffend voneinander lernen.

Voneinander lernen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie Vielfalt wahrnehmen, einander Sachen nachmachen, gemeinsam etwas erarbeiten, Strategien teilen, etc...

- * Vielfalt wahrnehmen
- * einander Sachen nachmachen
- * etwas gemeinsam erarbeiten
- * Strategien teilen

Anregungen zur Umsetzung zu:

«Vielfalt wahrnehmen»

Muster für das eigene Schreiben sammeln	D.4.B.1.a
erste Erfahrungen mit der Sprachenvielfalt in der Klasse sammeln	D.5.B.1.a
sich über Erfahrungen mit verschiedenen Sprachen austauschen	D.5.B.1.b
Erfahrungen sammeln mit literarischen Texten aus der eigenen und anderen Kultur	D.6.B.1.a
Erfahrungen sammeln mit Reimen, Silben und Lauten (phon.Bewusstheit).	D.5.C.1.a
Ernährungsgewohnheiten beschreiben und kulturelle Eigenheiten entdecken	NMG 1.3.b
Pflanzen und Tiere in ihren Lebensräumen erkunden	NMG 2.1.a
Einflüsse von Licht, Wärme, Luft, Wasser, Boden und Steinen auf das Wachstum und die Lebensweise von Pflanzen und Tieren explorieren	NMG 2.2.a
das Wachstum von Pflanzen und Tieren aus der eigenen Umgebung beobachten	NMG 2.3.a
Wachstum und Entwicklung bei Pflanzen und Tieren beobachten	NMG 2.3.b
ausgewählte Pflanzen- oder Tiergruppen auf ihre Eigenschaften untersuchen	NMG 2.4.a
künstliche Lebensräume betrachten	NMG 2.6.b
Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen	NMG 3.2.a
eigene Vorstellungen zu Lebensweisen von Menschen in fernen Gebieten erzählen.	NMG 7.2.a
von eigenen bildhaft anschaulichen Vorstellungen erzählen	BG 1.A.1.a
Unterschiede in der Wahrnehmung (visuell, taktil, auditiv, kinästhetisch) erkennen	BG 1.A.2.1a
Kinderlieder in Mundart, Standardsprache und unterschiedlichen Kulturen singen	MU 1.C.1.c
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von andern wahrnehmen	s.K.
in einer Konfliktsituation einen Konsens suchen und diesen Konsens anerkennen	s.K.
Ergebnisse in unterschiedlichen Darstellungsformen aufbereiten	M.K.
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Lernen und Reflexion	EZ 7
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«einander Sachen nachmachen»

zeigen, wie man zählen kann	MA.1.C.1.a
Muster für das eigene Schreiben sammeln (z.B. Kritzelpapier)	D.4.B.1.a
Lieder und Verse nachsingen, nachsprechen	D.6.A.1.b
Verse, Reime, Lieder und Gedichte rhythmisch nachsprechen oder -singen	D.6.C.1.b
mit verständlicher Aussprache in Standardsprache (nach-)sprechen	D.3.A.1.b
angeleitet eine Mahlzeit zubereiten (z.B. Znüni, Zvieri, einfaches Essen).	NMG 1.3.c
über eigene Prozessschritte sprechen, mit Vorgehensweisen anderer vergleichen	TTG 1.B.1.1a
Kinderlieder in Mundart, Standardsprache und aus anderen Kulturen singen	MU 1.C.1.c
die Ergebnisse in unterschiedlichen Darstellungsformen wie Mindmap, Bericht, Plakat oder Referat aufbereiten und anderen näherbringen	M.K.

«etwas gemeinsam erarbeiten»

Bedeutung einzelner Wörter erfragen und so den rezeptiven Wortschatz erweitern	D.1.A.1.d
können mithilfe von Nachfragen Handlungen und typische Eigenschaften der Figuren in Geschichten verstehen	D.2.C.1.c
erzählen, was sie aus Gehörtem erfahren haben	D.1.B.1.b
erste Erfahrungen mit der Sprachenvielfalt in der Klasse sammeln	D.5.B.1.a
sich über Erfahrungen mit verschiedenen Sprachen austauschen	D.5.B.1.b
Erfahrungen sammeln mit literarischen Texten aus der eigenen und anderen Kultur	D.6.B.1.a
Erfahrungen sammeln mit Reimen, Silben und Lauten (phon. Bewusstheit).	D.5.C.1.a
Ernährungsgewohnheiten beschreiben und kulturelle Eigenheiten entdecken	NMG 1.3.b
angeleitet eine Mahlzeit zubereiten (z.B. Znüni, Zvieri, einfaches Essen).	NMG 1.3.c
darstellen, welche Pflanzen/Tiere in selber erkundeten Lebensräumen vorkommen.	NMG 2.1.a
Einflüsse von Licht, Wärme, Luft, Wasser, Boden und Steinen auf das Wachstum und die Lebensweise von Pflanzen und Tieren beschreiben	NMG 2.2.a
das Wachstum von Pflanzen und Tieren aus der eigenen Umgebung beobachten und von den Beobachtungen berichten.	NMG 2.3.a
Wachstum und Entwicklung bei Pflanzen und Tieren beschreiben	NMG 2.3.b
ausgewählte Pflanzen- oder Tiergruppen auf ihre Eigenschaften	NMG 2.4.a
künstliche Lebensräume beschreiben	NMG 2.6.b
Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen	NMG 3.2.a
Vorstellungen zu Lebensweisen von Menschen in fernen Gebieten austauschen	NMG 7.2.a
sich über bildhaft anschauliche Vorstellungen austauschen	BG 1.A.1.a
über eigene Prozessschritte sprechen, mit Vorgehensweisen anderer vergleichen	TTG 1.B.1.1a
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
aufmerksam zuhören und Meinungen und Standpunkte von andern wahrnehmen	s.K.
in einer Konfliktsituation einen Konsens suchen und diesen Konsens anerkennen	s.K.
die Ergebnisse in unterschiedlichen Darstellungsformen wie Mindmap, Bericht, Plakat oder Referat aufbereiten und anderen näherbringen	M.K.
Wahrnehmung	EZ 2

Phantasie und Kreativität	EZ 6
Lernen und Reflexion	EZ 7
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«Strategien teilen»

zeigen, wie man zählen kann	MA.1.C.1.a
über eigene Prozessschritte sprechen, mit Vorgehensweisen anderer vergleichen	TTG 1.B.1.1a
die Ergebnisse in unterschiedlichen Darstellungsformen wie Mindmap, Bericht, Plakat oder Referat aufbereiten und anderen näherbringen	M.K.
in einer Konfliktsituation einen Konsens suchen und diesen Konsens anerkennen	s.K.
Lernen und Reflexion	EZ 7
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9



einander respektieren

Kinder erfahren in der Gemeinschaft neue Herausforderungen, durch Wahrnehmung und Auseinandersetzung mit Vielfalt entwickeln sie Respekt.

Einander respektieren umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie Verschiedenartigkeit wahrnehmen, Eigenheiten wahrnehmen, einander respektieren, etc...

- * Verschiedenartigkeit wahrnehmen
- * Eigenheiten wahrnehmen
- * einander respektieren

Anregungen zur Umsetzung zu:

«Verschiedenartigkeit wahrnehmen»

Ernährungsgewohnheiten beschreiben	NMG 1.3.b
unangenehme und ungewollte Handlungen an ihrem Körper benennen	NMG.1.2.b
anhand von Beispielen Rollenverhalten vergleichen	NMG 1.6.a
vielfältige Geschlechterrollen beschreiben	NMG 1.6.b
unterschiedliche Merkmale und Lebensweisen beschreiben	NMG 7.1.b
beschreiben, was ihnen und ihrer Umgebung wertvoll und bedeutsam ist	NMG 11.3.a
ihre eigenen musikalischen Ideen der Gruppe vorzeigen	MU 5.C.1.a
sich in der Gruppe bewegen	BS 3.C.1.3a
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
auf Meinungen und Standpunkte anderer achten und im Dialog darauf eingehen	s.K.
sachlich und zielorientiert kommunizieren, Konflikte direkt ansprechen	s.K.
respektvoll mit Menschen umgehen, die unterschiedliche Lernvoraussetzungen mitbringen oder sich in Geschlecht, Hautfarbe, Sprache, sozialer Herkunft, Religion oder Lebensform unterscheiden	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«Eigenheiten wahrnehmen»

Ernährungsgewohnheiten beschreiben und kulturelle Eigenheiten entdecken	NMG 1.3.b
unangenehme und ungewollte Handlungen an ihrem Körper benennen	NMG.1.2.b
anhand von Beispielen Rollenverhalten beschreiben und vergleichen	NMG 1.6.a
vielfältige Geschlechterrollen beschreiben und wissen, dass Mädchen/Frauen und Jungen/Männer dieselben Rechte haben	NMG 1.6.b

unterschiedliche Merkmale und Lebensweisen von Mädchen/ Frauen und Jungen/Männern beschreiben	NMG 7.1.b
beschreiben, was ihnen und Menschen in ihrer Umgebung wertvoll und bedeutsam ist und können dabei materielle und immaterielle Werte unterscheiden	NMG 11.3.a
Stoppssignale des Gegenübers beachten und selber setzen	BS 4.C.1.2b
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«einander respektieren»

Ernährungsgewohnheiten beschreiben und kulturelle Eigenheiten entdecken und die von anderen Menschen respektieren	NMG 1.3.b
unangenehme Handlungen an ihrem Körper benennen, sich dagegen abgrenzen	NMG.1.2.b
anhand von Beispielen Rollenverhalten beschreiben und vergleichen	NMG 1.6.a
vielfältige Geschlechterrollen beschreiben und wissen, dass Mädchen/ Frauen und Jungen/Männer dieselben Rechte haben	NMG 1.6.b
unterschiedliche Merkmale und Lebensweisen von Mädchen/Frauen und Jungen/ Männern beschreiben und verwenden eine wertschätzende Sprache.	NMG 7.1.b
beschreiben, was ihnen und Menschen in ihrer Umgebung wertvoll und bedeutsam ist und können dabei materielle und immaterielle Werte unterscheiden	NMG 11.3.a
ihre eigenen musikalischen Ideen der Gruppe vorzeigen	MU 5.C.1.a
sich in der Gruppe bewegen und respektvoll verhalten	BS 3.C.1.3a
Stoppssignale des Gegenübers beachten und selber setzen	BS 4.C.1.2b
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
auf Meinungen und Standpunkte anderer achten und im Dialog darauf eingehen	s.K.
sachlich und zielorientiert kommunizieren, Gesprächsregeln anwenden und Konflikte direkt ansprechen	s.K.
respektvoll mit Menschen umgehen, die unterschiedliche Lernvoraussetzungen mitbringen oder sich in Geschlecht, Hautfarbe, Sprache, sozialer Herkunft, Religion oder Lebensform unterscheiden	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

sich unterscheiden und abgrenzen

Kinder sammeln neue Erfahrungen mit Konflikten und wie sie sich konstruktiv lösen lassen – und dass Konflikte Bestandteil des täglichen Miteinanders sind.

Sich unterscheiden und abgrenzen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie Unterschiede wahrnehmen, Unterschiede zulassen und Grenzen respektieren, etc...

- * Unterschiede wahrnehmen
- * Unterschiede zulassen
- * Grenzen setzen und respektieren

Anregungen zur Umsetzung zu:

«Unterschiede wahrnehmen»

Körperveränderungen messen und beschreiben	NMG 1.5.a
Unterschiede im Körperbau von Mädchen und Knaben benennen	NMG 1.5.b
Vorstellungen zu Himmel, Himmelskörpern, Weltall beschreiben und vergleichen.	NMG 4.5.a
Sachen tauschen, unterschiedliche Interessen entdecken	NMG 6.4.a
unterschiedliche Merkmale und Lebensweisen von Mädchen/Jungen beschreiben	NMG 7.1.b
Funktionen alltäglicher und spezifischer Kleidungsstücke in ihr Spiel integrieren	TTG 2.B.1.2a
mit Tüchern und Alttextilien spielen und experimentieren	TTG 2.B.1.2a
den symbolischen Gehalt von Objekten deuten oder im Spiel neu interpretieren	TTG 3.A.1.a
Gesundheit	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
Menschen in ihren Gemeinsamkeiten und Differenzen wahrnehmen und verstehen	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«Unterschiede zulassen»

unangenehme Handlungen an ihrem Körper benennen und sich abgrenzen	NMG.1.2.b
Körperveränderungen messen, beschreiben und einordnen	NMG 1.5.a
Unterschiede im Körperbau von Mädchen und Knaben angemessen benennen	NMG 1.5.b
Vorstellungen zu Himmel, Himmelskörpern, Weltall beschreiben und vergleichen.	NMG 4.5.a
Sachen tauschen, unterschiedliche Interessen entdecken und beschreiben	NMG 6.4.a
unterschiedliche Merkmale und Lebensweisen von Mädchen/Frauen und Jungen/ Männern beschreiben und eine wertschätzende Sprache verwenden	NMG 7.1.b
Funktionen alltäglicher und spezifischer Kleidungsstücke in ihr Spiel integrieren	TTG 2.B.1.2a
mit Tüchern und Alttextilien spielen und experimentieren	TTG 2.B.1.2a
den symbolischen Gehalt von Objekten deuten oder im Spiel neu interpretieren	TTG 3.A.1.a
Gesundheit	BNE

Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
Konfliktsituationen, die sich nicht lösen lassen, aushalten und nach Konfliktlösungsmöglichkeiten suchen; wenn nötig bei Drittpersonen Unterstützung holen	s.K.
Menschen in ihren Gemeinsamkeiten und Differenzen wahrnehmen und verstehen	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«Grenzen setzen und respektieren»

unangenehme Handlungen an ihrem Körper benennen und sich abgrenzen	NMG.1.2.b
Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen	BS 4.C.1.2b
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
auf Meinungen und Standpunkte anderer achten und im Dialog darauf eingehen	s.K.
sachlich und zielorientiert kommunizieren, Gesprächsregeln anwenden und Konflikte direkt ansprechen	s.K.
respektvoll mit Menschen umgehen, die unterschiedliche Lernvoraussetzungen mitbringen oder sich in Geschlecht, Hautfarbe, Sprache, sozialer Herkunft, Religion oder Lebensform unterscheiden	s.K.
Konfliktsituationen, die sich nicht lösen lassen, aushalten und nach Konfliktlösungsmöglichkeiten suchen; wenn nötig bei Drittpersonen Unterstützung holen	s.K.
Menschen in ihren Gemeinsamkeiten und Differenzen wahrnehmen und verstehen	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9



Gemeinsam wertschätzen

Kinder begegnen in der Gemeinschaft unterschiedlichen Werthaltungen und lernen als Gruppe, wie gemeinsam Werte geschätzt und gepflegt werden können. .
Gemeinsam wertschätzen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie Selbstbewusstsein verfeinern, über Werte gemeinsam nachdenken, Werte gemeinsam pflegen, etc...

- * Selbstbewusstsein verfeinern
- * Über Werte gemeinsam nachdenken
- * Werte gemeinsam pflegen

Anregungen zur Umsetzung zu:

«Selbstbewusstsein verfeinern»

eigene Beziehungen zu Lebensräumen, Pflanzen, Tieren wahrnehmen, beschreiben	NMG 2.6.a
die eigene Entwicklung als Kind und die Entwicklung der Familie erzählen	NMG 9.2.a
beschreiben, was in der eigenen Entwicklung und der eigenen Familie gleich geblieben ist und was sich geändert hat	NMG 9.2.c
Erfahrungen von Zusammenleben beschreiben und Möglichkeiten für gelungenes Zusammenleben formulieren	NMG 10.1.a
nehmen wahr und erkennen, wie sich Religionen im Leben von Menschen zeigen und was sie ihnen bedeuten	NMG 12.5.a
ihre eigenen musikalischen Ideen der Gruppe vorzeigen	MU 5.C.1.a
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Natürliche Umwelt und Ressourcen	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
die Wirkung von Sprache reflektieren und achten in Bezug auf Vielfalt auf einen wertschätzenden Sprachgebrauch	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«über Werte gemeinsam nachdenken»

eigene Beziehungen zu Lebensräumen, Pflanzen und Tieren beschreiben	NMG 2.6.a
die eigene Entwicklung als Kind und die Entwicklung der Familie erzählen	NMG 9.2.a
beschreiben, was in der eigenen Entwicklung und der eigenen Familie gleich geblieben ist und was sich geändert hat.	NMG 9.2.c

Erfahrungen von Zusammenleben beschreiben und Möglichkeiten für gelungenes Zusammenleben formulieren	NMG 10.1.a
Merkmale von Freundschaft beschreiben und eigene Erwartungen reflektieren	NMG 10.2.b
Rituale im Tagesablauf erkennen	NMG 12.3.a
Merkmale von Ritualen wahrnehmen und über ihre Wirkung sprechen	NMG 12.3.b
nehmen wahr und erkennen, wie sich Religionen im Leben von Menschen zeigen und was sie ihnen bedeuten	NMG 12.5.a
ihre eigenen musikalischen Ideen der Gruppe vorzeigen	MU 5.C.1.a
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Natürliche Umwelt und Ressourcen	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
in einer Konfliktsituation einen Konsens suchen und diesen Konsens anerkennen	s.K.
die von der Schule bereitgestellten Hilfen nutzen und Instrumente zur gewaltfreien Konfliktlösung akzeptieren	s.K.
die Wirkung von Sprache reflektieren und achten in Bezug auf Vielfalt auf einen wertschätzenden Sprachgebrauch	s.K.
einen herabwürdigenden Sprachgebrauch erkennen und nehmen einen solchen nicht passiv hin	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«Werte gemeinsam pflegen»

eigene Beziehungen zu Lebensräumen, Pflanzen und Tieren beschreiben	NMG 2.6.a
Erfahrungen von Zusammenleben beschreiben und Möglichkeiten für gelungenes Zusammenleben formulieren	NMG 10.1.a
Merkmale von Freundschaft beschreiben und eigene Erwartungen reflektieren	NMG 10.2.b
Rituale im Tagesablauf erkennen	NMG 12.3.a
Merkmale von Ritualen wahrnehmen und über ihre Wirkung sprechen	NMG 12.3.b
nehmen wahr und erkennen, wie sich Religionen im Leben von Menschen zeigen und was sie ihnen bedeuten	NMG 12.5.a
ihre eigenen musikalischen Ideen der Gruppe vorzeigen	MU 5.C.1.a
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Natürliche Umwelt und Ressourcen	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
in einer Konfliktsituation einen Konsens suchen und diesen Konsens anerkennen	s.K.

die von der Schule bereitgestellten Hilfen nutzen und Instrumente zur gewaltfreien Konfliktlösung akzeptieren	s.K.
die Wirkung von Sprache reflektieren und achten in Bezug auf Vielfalt auf einen wertschätzenden Sprachgebrauch	s.K.
einen herabwürdigenden Sprachgebrauch erkennen und nehmen einen solchen nicht passiv hin	s.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9



sich etwas merken und wiedergeben

Kinder machen zunehmend mehr Erfahrungen und sind, um sich in ihrer Umgebung selbständig zurechtzufinden, auf gute Merkstrategien angewiesen.

Sich etwas merken und wiedergeben umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie etwas folgen, sich etwas merken, etwas wiedergeben, etwas festhalten, etc ,...

- * etwas folgen
- * sich etwas merken
- * etwas wiedergeben
- * etwas festhalten

Anregungen zur Umsetzung zu:

«etwas folgen»

einem längeren Hörbeitrag folgen	D.1.A.1.e
der Handlung einer einfachen Erzählung folgen	D.1.B.1.b
erzählen, was sie aus Gehörtem erfahren haben	D.1.B.1.b
einem kurzen Hörbeitrag bis zum Ende folgen, bedeutsame Inhalte wiedergeben	D.1.B.1.c
sich wichtige Inhalte aus einem Gespräch merken	D.1.C.1.b
Veränderungen in der Umgebung über einen Zeitraum beobachten,dokumentieren	NMG 8.3.a
hoch/tief unterscheiden, Tonfolgen im Fünftonraum erkennen, wiedergeben	MU 6.A.1.2.a
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«sich etwas merken»

erzählen, was sie aus Gehörtem erfahren haben	D.1.B.1.b
einem kurzen Hörbeitrag bis zum Ende folgen, bedeutsame Inhalte wiedergeben	D.1.B.1.c
sich wichtige Inhalte aus einem Gespräch merken	D.1.C.1.b
Lieder und Verse nachsingen, nachsprechen und spielerisch umsetzen	D.6.A.1.b
Verse, Reime, Lieder und Gedichte rhythmisch nachsprechen oder -singen	D.6.C.1.b
sich Muster mit 3 verschiedenen Figuren einprägen	MA.2.A.2.a
Wörter, Wendungen und Satzmuster verwenden	D.3.A.1.a
das ABC mit Unterstützung buchstabieren	D.5.E.1.a
Muster mit Anzahlen bilden, sich Muster einprägen, abdecken und weiterführen	MA.1.B.1.a
Veränderungen in der Umgebung über einen Zeitraum beobachten,dokumentieren	NMG 8.3.a
sich auf dem Kindergarten- bzw. Schulareal, auf dem Schulweg und in der näheren Umgebung bewegen und orientieren sowie begangene Wegverläufe beschreiben	NMG 8.5.a
selbstständig Wege im Wohn- und Schulumfeld zurücklegen	NMG 8.5.b
Zeitbegriffe korrekt anwenden	NMG 9.1.a

bekannte Geschichten aus der Bibel, aus verschiedenen Religionen nacherzählen	NMG 12.2.a
kurze ein- bis zweitaktige Tonfolgen memorieren und singen	MU 1.B.1.1d
in der Gruppe einen vorgegebenen Strukturverlauf auf einem Instrument spielen	MU 4.A.1.b
eine Begleitung spielen und sich in die musizierende Gruppe einfügen	MU 4.A.1.c
ihre eigenen musikalischen Ideen der Gruppe vorzeigen	MU 5.C.1.a
rhythmisierte Silben und Wörter an ein vorgegebenes Tempo anpassen	MU 6.A.1.1c
unterschiedliche Rhythmusmuster wiederholen	MU 6.A.1.1d
hoch/tief unterscheiden, Tonfolgen im Fünftonraum erkennen und wiedergeben	MU 6.A.1.2a
ein- bis zweitaktige Tonfolgen wiedergeben	MU 6.A.1.2c
Symbole klanglich umsetzen und Gehörtes grafisch festhalten	MU 6.B.1.a
Regeln nennen	BS 4.B.1.5a
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«etwas wiedergeben»

erzählen, was sie aus Gehörtem erfahren haben	D.1.B.1.b
einem kurzen Hörbeitrag bis zum Ende folgen, bedeutsame Inhalte wiedergeben	D.1.B.1.c
sich wichtige Inhalte aus einem Gespräch merken	D.1.C.1.b
Lieder und Verse nachsingen, nachsprechen und spielerisch umsetzen	D.6.A.1.b
Verse, Reime, Lieder und Gedichte rhythmisch nachsprechen oder -singen	D.6.C.1.b
sich Muster mit 3 verschiedenen Figuren einprägen	MA.2.A.2.a
Wörter, Wendungen und Satzmuster verwenden	D.3.A.1.a
das ABC mit Unterstützung buchstabieren	D.5.E.1.a
Muster mit Anzahlen bilden, sich Muster einprägen, abdecken und weiterführen	MA.1.B.1.a
Veränderungen in der Umgebung über einen Zeitraum beobachten, dokumentieren	NMG 8.3.a
sich auf dem Kindergarten- bzw. Schularaum, auf dem Schulweg und in der näheren Umgebung bewegen und orientieren sowie begangene Wegverläufe beschreiben	NMG 8.5.a
selbstständig Wege im Wohn- und Schulumfeld zurücklegen	NMG 8.5.b
Zeitbegriffe korrekt anwenden	NMG 9.1.a
bekannte Geschichten aus der Bibel, aus verschiedenen Religionen nacherzählen	NMG 12.2.a
kurze ein- bis zweitaktige Tonfolgen memorieren und singen	MU 1.B.1.1d
in der Gruppe einen vorgegebenen Strukturverlauf auf einem Instrument spielen	MU 4.A.1.b
eine Begleitung spielen und sich in die musizierende Gruppe einfügen	MU 4.A.1.c
ihre eigenen musikalischen Ideen der Gruppe vorzeigen	MU 5.C.1.a
rhythmisierte Silben und Wörter an ein vorgegebenes Tempo anpassen	MU 6.A.1.1c
unterschiedliche Rhythmusmuster wiederholen	MU 6.A.1.1d
hoch/tief unterscheiden, Tonfolgen im Fünftonraum erkennen und wiedergeben	MU 6.A.1.2a
ein- bis zweitaktige Tonfolgen wiedergeben	MU 6.A.1.2c
Symbole klanglich umsetzen und Gehörtes grafisch festhalten	MU 6.B.1.a
Regeln nennen	BS 4.B.1.5a

Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9
erzählen, was sie aus Gehörtem erfahren haben	D.1.B.1.b

«etwas festhalten»

Veränderungen in der Umgebung über einen Zeitraum dokumentieren	NMG 8.3.a
Symbole klanglich umsetzen und Gehörtes grafisch festhalten	MU 6.B.1.a
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9



etwas bearbeiten und verändern

Kinder lernen verschiedene Arten und Weisen kennen, wie sie Materialien bearbeiten und Bestehendes verändern können. Sie probieren Verfahren aus und wenden diese an. Etwas bearbeiten und verändern umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie etwas ausdrücken, etwas umsetzen, etwas bearbeiten, etwas gestalten, etc ,...

- * etwas ausdrücken und darstellen
- * etwas umsetzen und übersetzen
- * etwas bearbeiten und verändern
- * etwas gestalten und erschaffen

Anregungen zur Umsetzung zu:

«etwas ausdrücken und darstellen»

Geschichten oder Szenen daraus zeichnerisch umsetzen	D.6.A.1.c
mit verschiedenen Techniken und Materialien Figuren darstellen	MA.2.C.1.a
Objekte als Figuren und Körper darstellen	MA.2.C.1.b
mit Bauklötzen vorgegebene Körper darstellen	MA.2.C.1.c
Im Spiel verschiedene Sprechrollen einnehmen	D.3.C.1.a
Geschichten oder Szenen daraus szenisch darstellen	D.6.A.1.c
Wörter, Wendungen und Satzmuster verwenden	D.3.A.1.a
symmetrische Figuren durch Falten halbieren	MA.2.C.2.a
Anzahlen verschieden darstellen und verschieden anordnen	MA.1.C.2.a
bildhaft darstellen, welche Pflanzen und Tiere in Lebensräumen vorkommen	NMG 2.1.a
Einflüsse von Licht, Wärme, Luft, Wasser, Boden und Steinen auf das Wachstum und die Lebensweise von Pflanzen und Tieren darstellen	NMG 2.2.a
an Beispielen der täglichen Versorgung die Verarbeitung von Rohstoffen zu Produkten verfolgen und beschreiben	NMG 6.3.b
Spuren ihres Prozesses aufzeigen	BG 1.B.1.1a
offene, geschlossene, eckige, runde, organische und geometrische Formen bilden	BG 2.B.1.1a
mit Gegenständen, Figuren oder Materialien agieren und Spiel-Räume inszenieren	BG 2.C.1.5a
plastische Massen, Kleister, Recyclingmaterial, Klebeband, Papier, Sand und Wasser für eine räumliche Darstellung einsetzen	BG 2.D.1.2a
Ton, Holz, Stoff, Draht und Schnur plastisch erproben und für eine räumliche Darstellung einsetzen	BG 2.D.1.2b
über eigene Prozessschritte sprechen und diese mit Vorgehensweisen anderer vergleichen und vorhandene/erworbene Fertigkeiten und Erkenntnisse aufzeigen	TTG 1.B.1.1a
Farben unterscheiden und zu einfachen Aufträgen gezielt auswählen	TTG 2.C.1.3a
mit Instrumenten Stimmungen und Geschichten musikalisch gestalten	MU 4.B.1.1c
spielerisch und kreativ mit Medien experimentieren	MI 1.3.a
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Formen und Verfahren konstruktiver Konfliktbearbeitung anwenden	s.K.
Wahrnehmung	EZ 2

Räumliche Orientierung	EZ 4
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«etwas umsetzen und übersetzen»

Geschichten oder Szenen daraus zeichnerisch umsetzen	D.6.A.1.c
mit verschiedenen Techniken und Materialien Figuren darstellen	MA.2.C.1.a
Objekte als Figuren und Körper darstellen	MA.2.C.1.b
mit Bauklötzen vorgegebene Körper darstellen	MA.2.C.1.c
Im Spiel verschiedene Sprechrollen einnehmen	D.3.C.1.a
Geschichten oder Szenen daraus szenisch darstellen	D.6.A.1.c
Anzahlen verschieden darstellen und verschieden anordnen	MA.1.C.2.a
Farben unterscheiden und zu einfachen Aufträgen gezielt auswählen	TTG 2.C.1.3a
Wahrnehmung	EZ 2
Räumliche Orientierung	EZ 4
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«etwas bearbeiten und verändern»

Objekte und Stoffe angeleitet bearbeiten	NMG 3.4.a
Objekte und Stoffe bearbeiten oder verändern und über das Verfahren berichten	NMG 3.4.b
durch Verdichtung, Streuung, Reihung, Überschneidung mit Punkten und Linien Spuren erzeugen	BG 2.B.1.1a
Bilder begutachten und daraus Impulse für die Weiterarbeit gewinnen	BG 2.A.2.2b
mithilfe von Strukturen eine glatte, raue, gekringelte und gewellte Oberflächenwirkung erzeugen	BG 2.B.1.4a
Materialdruck, Abklatsch und Körperabdruck erproben und anwenden	BG 2.C.1.2a
durch Reißen, Schneiden, Falten und Kleben collagieren und montieren	BG 2.C.1.3a
durch additives Aufbauen und freies Formen modellieren und durch Verbinden, Schichten und Spannen bauen und konstruieren	BG 2.C.1.4a
durch Abtragen und Aushöhlen modellieren und durch Zusammenfügen, Wickeln und Knoten bauen und konstruieren	BG 2.C.1.4b
bewusst einen Aspekt der Gestaltung in ihr Vorhaben integrieren	TTG 2.A.2.a
in einem Prozess angeleitete Schritte mit eigenen Ideen verbinden	TTG 2.A.3.a
individuelle Produkte unter Bedingungen und mit Unterstützung herstellen	TTG 2.A.3.a
Spielobjekte je nach Situation verändern und ergänzen	TTG 2.B.1.1a
die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben:	TTG 2.D.1.1a
- schneiden, reißen, lochen (Papier, Filz, Stoffe, Styropor);	
- sägen, bohren (Holzleisten, Sperrholz)	

die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben: TTG 2.D.1.2a
 - fadenverstärkende Verfahren anwenden (z.B. knüpfen, dinteln, zwirnen);
 - falten (z.B. Papier), raspeln, feilen und schleifen (Holz);
 - modellieren (z.B. Sand, Papiermaché, Ton).

die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben: TTG 2.D.1.3a
 - nähen von Hand (Papier, Textilien);
 - nageln, kleben (Papier, Karton, Holz)

die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben: TTG 2.D.1.4a
 - bilden Flächen (z.B. Strickröhre, flechten, filzen, kaschieren)

die Verfahren erkunden, angeleitet nachvollziehen und üben: TTG 2.D.1.5a
 - kaschieren, sticken, nadelfilzen;
 - perforieren;
 - ölen, wachsen, lackieren (Acryllack), drucken (z.B. mit Fundstücken), bemalen.

einfache Materialien zu Instrumenten umfunktionieren MU 4.C.1.a

rhythmisierte Silben und Wörter an ein vorgegebenes Tempo anpassen MU 6.A.1.1c

die gesammelten Informationen strukturieren und zusammenfassen und dabei m.K.
 Wesentliches von Nebensächlichem unterscheiden

Wahrnehmung EZ 2

Räumliche Orientierung EZ 4

Phantasie und Kreativität EZ 6

Eigenständigkeit und soziales Handeln EZ 9

«etwas gestalten»

durch additives Aufbauen und freies Formen modellieren und durch Verbinden, BG 2.C.1.4a
 Schichten und Spannen bauen und konstruieren

bewusst einen Aspekt der Gestaltung in ihr Vorhaben integrieren TTG 2.A.2.a

ausgewählte Materialien kennen und damit gestalten TTG 2.E.1.1a

Wahrnehmung EZ 2

Räumliche Orientierung EZ 4

Phantasie und Kreativität EZ 6

Eigenständigkeit und soziales Handeln EZ 9



etwas planen und umsetzen

Kinder lernen, eigene Ideen zunehmend besser zu planen und umzusetzen und dabei mit der Zeit umzugehen respektive auf Gruppenprozesse Rücksicht zu nehmen.

Etwas planen und umsetzen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie etwas planen, etwas umsetzen, etwas entwickeln, etwas erfinden, etc ,...

- * etwas planen
- * etwas umsetzen
- * etwas entwickeln
- * etwas erfinden
- * sich von etwas leiten lassen

Anregungen zur Umsetzung zu:

«etwas planen»

einen einfachen Einkauf planen sowie Nutzen, Kosten und Sparmöglichkeiten abwägen. Konflikte zwischen Wünschen, Bedürfnissen und knappen Mitteln	NMG 6.5.c
Gruppenarbeiten planen	s.K.
Ziele für Aufgaben und Problemlösungen setzen und Umsetzungsschritte planen	M.K.
Zeitliche Wahrnehmung	EZ 3
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«etwas umsetzen»

Geschichten oder Szenen daraus szenisch darstellen	D.6.A.1.c
Objekte in einem Plan darstellen	MA.2.C.4.c.
mit vorhandenem Material Räume aufbauen und einrichten	BG 2.B.1.3a
räumliche Situationen in der Fläche zeichnen oder malen	BG 2.B.1.3a
mit Materialien spielen und einfache Bauten konstruieren	TTG 2.B.1.3a
kennen ausgewählte Materialien und können damit gestalten	TTG 2.E.1.1a
Körperbewegungen musikalisch erkunden und erfinderisch einsetzen	MU 3.B.1.b
Materialien musikalisch differenziert erkunden und bespielen	MU 4.B.1.1a
einfache Bild-, Text-, Tondokumente gestalten und präsentieren	MI 1.3.b
übertragene Arbeiten sorgfältig, zuverlässig und pünktlich erledigen	p.K.
Verschiedene Formen der Gruppenarbeit anwenden	s.K.
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«etwas entwickeln»

aus Geschichten, Bilderbüchern,... Ideen für eigene Geschichten entwickeln	D.4.C.1.a
eigene Bildideen zu Themen aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt entwickeln	BG 2.A.1.a
aus Materialien und Objekte aus ihrer Lebenswelt eigene Produktideen entwickeln	TTG 2.A.2.a
Funktionen von Objekten im alltäglichen Wohnen spielerisch verwandeln	TTG 2.B.1.3a
sich beim Singen in der Klasse in ein Klangerlebnis einlassen und dabei eine Klangvorstellung entwickeln	MU 1.A.1.c
zu Themen ihrer Fantasie- und Lebenswelt eine Klanggeschichte entwickeln	MU 5.A.1.b
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«etwas erfinden»

Figuren erfinden und gestalten (z.B. Puppen, Figuren für das Rollenspiel, Stofftiere)	TTG 2.B.1.1b
für ihre eigenen Spielideen Objekte erfinden und herstellen	TTG 2.B.1.1b
grafische Notation spielen und erfinden (z.B. Klangspur, einfache Partitur)	MU 4.B.1.1b
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«sich von etwas leiten lassen»

verschiedene Vorgehensweisen zur Ideenfindung und Textplanung einsetzen	D.4.C.1.b
Muster für das eigene Schreiben sammeln (z.B. Kritzelbrief, Listen, Notizen, Pläne,etc)	D.4.B.1.a
zu Geschichten zeichnen und spielen, die entstandenen Zeichnungen und Handlungen in Bezug zur Geschichte setzen und einzelne Episoden daraus erzählen	D.6.A.1.b
technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren (z.B. Türme, Brücken, Wippe, Balkenwaage)	NMG 5.1.b
Handlungsabfolgen denken, durchführen, reflektieren sowie Zeitdauer erleben und deren Dauer schätzen	NMG 9.1.c
Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen	BG 2.A.2.1a
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4

etwas ordnen und sortieren

Kinder haben in verschiedenen Situationen die Möglichkeiten, verschiedene Materialien, Erlebnisse etc nach eigenen oder fremden Kriterien zu sortieren und zu ordnen.

Etwas ordnen und sortieren umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie etwas sammeln, etwas untersuchen, etwas vergleichen, etwas unterscheiden, etwas unterscheiden, etc...

- * etwas sammeln
- * etwas untersuchen
- * etwas unterscheiden
- * etwas ordnen

Anregungen zur Umsetzung zu:

«etwas sammeln»

Muster für das eigene Schreiben sammeln	D.4.B.1.a
erste Erfahrungen mit den drei Hauptwortarten Nomen, Verb und Adjektiv sammeln	D.5.D.1.a
sammeln und ordnen	MA.3.C.1.a
Objekte und Stoffe aus der Alltagswelt sammeln und nach Material, Gestalt, Beschaffenheit, Farbe und Verwendungszweck ordnen	NMG 3.3.c
Informationen zu unterschiedlichen Berufen sammeln und nach Merkmalen ordnen (z.B. Arbeitsort, Tätigkeiten, Hilfsmittel, Kleidung, Arbeitsergebnisse)	NMG 6.2.b
Materialien, Dinge und Bilder aus der eigenen Lebenswelt nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien sammeln und ordnen sowie damit experimentieren	BG 2.A.2.1.a
Aufmerksamkeit auf ein Thema richten, Ideen sammeln und ordnen	TTG 2.A.1.a
Wahrnehmung	EZ 2

«etwas untersuchen»

Laute und Lautverbindungen heraushören	D.1.A.1.d
Wörter in Bezug auf ihre Lautstruktur untersuchen	D.5.C.1.b.
ausgewählte Pflanzen- oder Tiergruppen auf ihre Eigenschaften untersuchen sowie Gemeinsamkeiten und Unterschiede beschreiben	NMG 2.4.a
Objekte und Stoffe aus der Alltagswelt wahrnehmen und deren Eigenschaften beschreiben	NMG 3.3.a
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4

«etwas unterscheiden»

Gegenstände und Situationen mit lang/kurz (zeitlich und räumlich) schnell/langsam, vorher/nachher, breit/schmal, dick/dünn, gross/klein, schwer/leicht beschreiben	MA.3.A.1.a
--	------------

einzelne Figuren aus Geschichten beschreiben und darüber sprechen, was ihnen an der Figur/Geschichte gefällt	D.6.A.2.b.
Objekte und Stoffe aus der Alltagswelt wahrnehmen und deren Eigenschaften beschreiben	NMG 3.3.a
verschiedene Lichtquellen unterscheiden und benennen	NMG 4.3.a
Formen, Grössen, Ordnungen und Muster unterscheiden und beschreiben	TTG 2.C.1.2a
sich auf verschiedene Musikangebote einlassen, Lieder unterscheiden	MU 2.B.1.a
kurz/lang, schnell/langsam und schwer/leicht in Abstufungen unterscheiden	MU 6.A.1.1a
hoch/tief unterscheiden sowie einfache Tonfolgen im Fünftonraum wiedergeben	MU 6.A.1.2a
die gesammelten Informationen strukturieren und zusammenfassen und dabei Wesentliches von Nebensächlichem unterscheiden	M.K.
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4

«etwas ordnen»

Längen und Volumen verteilen	MA.3.A.2.a
den Tagesverlauf in Morgen, Mittag, Nachmittag, Abend und Nacht einteilen	MA.3.A.2.a
können bis zu 20 Elemente auszählen und Zahlpositionen vergleichen	MA.1.A.2.a
Anzahlen verschieden darstellen und verschieden anordnen	MA.1.C.2.a
in 2er-Schritten vorwärts zählen, von 2 bis 20	MA.1.A.2.b
sprachliches Material nach vorgegebenen Kriterien auswählen und ordnen	D.5.A.1.a
das ABC mit Unterstützung buchstabieren	D.5.E.1.a
Lebensmittel untersuchen und nach Kriterien ordnen	NMG 1.3.a
Körperveränderungen messen, und zu Wachstum und Entwicklung einordnen	NMG 1.5.a
Informationen zu Berufen sammeln und nach Merkmalen ordnen	NMG 6.2.b
Elemente und Merkmale zum Unterwegs-Sein von Menschen, Gütern und Nachrichten benennen, beschreiben und ordnen	NMG 7.3.c
Zeitbegriffe korrekt anwenden und zeitliche Reihen und Listen bilden	NMG 9.1.a
Spuren ihres Prozesses aufzeigen	BG 1.B.1.1a
Materialien, Dinge und Bilder aus der eigenen Lebenswelt nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien sammeln und ordnen sowie damit experimentieren	BG 2.A.2.1a
durch Zerlegen, Vergrössern, Verkleinern, Drehen und Wiederholen Darstellungs möglichkeiten entdecken	BG 2.C.2 a
nach subjektiven Vorlieben Farben mischen und anordnen	BG 2.B.1.2a
Dinge nach selbst gewählten Eigenschaften ordnen, damit sie ein Objekt mit einer bestimmten Eigenschaft schneller finden	MI 2.1.a
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4
Sprache und Kommunikation	EZ 8

etwas zuordnen und in Bezug setzen

Kinder ordnen nach eigenen und fremden Kriterien zu, ihr Denken wird komplexer und dadurch beginnen sie, Sachen zu einander in Bezug zu setzen..

Etwas zuordnen und in Bezug setzen umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie etwas wiedererkennen, etwas verbinden, etwas zuordnen, etwas in Bezug setzen, etc...

- * etwas wiedererkennen
- * etwas vergleichen
- * etwas verbinden
- * etwas zuordnen
- * etwas in Bezug setzen

Anregungen zur Umsetzung zu:

«etwas wiedererkennen»

Piktogramme und einfache Wortbilder aus dem Alltagsleben wieder erkennen	D.2.A.1.a
einzelne Buchstaben wiedererkennen	D.2.A.1.a
vertraute Wörter auf einen Blick wiedererkennen	D.2.A.1.c
Kreis, Dreieck, Quadrat, Rechteck, Kugel und Würfel durch Ertasten identifizieren	MA.2.B.1.a
verdeckte Figuren und Körper ertasten und nachformen und beschreiben	MA.2.C.3.a
Erfahrungen sammeln mit Reimen, Silben, Lauten (phonologische Bewusstheit)	D.5.C.1.a
durch wiederholtes Hören musikalisch Vertrautes in Neuem wiedererkennen	MU 2.B.1.b
rhythmische Motive und melodische Bewegungen im Notenbild erkennen	MU 6.B.1.b
Wahrnehmung	EZ 2

«etwas vergleichen»

natürliche Lebensräume mit künstlichen Lebensräumen vergleichen, Unterschiede beschreiben und dabei über die Lebenssituation von Pflanzen und Tieren nachdenken	NMG 2.6.c
Objekte auf verschiedene Arten in Bewegung bringen und über die Unterschiede sprechen	NMG 3.1.a.
Beschaffenheit von Stoffen und Objekten erforschen und beschreiben	NMG 3.3.b
Phänomene zu Licht und Schatten angeleitet untersuchen, vergleichen und beschreiben	NMG 4.3.b
Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Hausarbeit, Erwerbsarbeit und Freiwilligenarbeit beschreiben	NMG 6.1.b
Preise von Gütern (z.B. Spielsachen) und Dienstleistungen (z.B. Post, Coiffeur, Hallenbad) vergleichen	NMG 6.5.b
alte und moderne Dinge vergleichen. Was ist gleich? Was ist anders?	NMG 9.2.b
Ämter und Funktionen in der Gemeinde benennen und unterscheiden	NMG 10.3.b
einzelne Aspekte der handwerklichen Herstellung mit dem industriellen Vorgehen vergleichen und beschreiben	TTG 3.B.3.a
eigene Einschätzungen und Beurteilungen mit solchen von aussen vergleichen und Schlüsse ziehen	p.K.

Informationen vergleichen und Zusammenhänge herstellen (vernetztes Denken)	M.K.
Körper, Gesundheit, Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2

«etwas verbinden»

einzelne Wörter lautgetreu verschriften	D.4.A.1.c
Beziehung zwischen Buchstaben und Lauten herstellen sowie Buchstaben zu Silben und kurzen Wörtern verbinden	D.2.A.1.b.
kurze Sätze langsam lesen	D.2.A.1.b
erzählte, vorgelesene Texte verstehen und darin den Handlungsstrang erkennen	D.2.C.1.b
sich aus aneinander gereihten Bildern eine Geschichte vorstellen	D.2.C.1.a
In einem Bild eine Situation erkennen	D.2.C.1.a
Einflüsse von Licht, Wärme, Luft, Wasser, Boden und Steinen auf das Wachstum und die Lebensweise von Pflanzen und Tieren und beschreiben	NMG 2.2.a
erkennen und beschreiben, was sie in der Wohn- und Schulumgebung vorfinden und was ihnen in Räumen bekannt und vertraut ist	NMG 8.1.a
Erfahrungen mit Hebel und Kraftübertragung sammeln	TTG 2.B.1.4a
einzelne Körperteile lokalisieren, und den Körper im Tanzen bewusst einsetzen	MU 3.A.1.a
verstehen einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen und können darüber sprechen	MI 1.2.a
Informationen vergleichen und Zusammenhänge herstellen	M.K.
Körper, Gesundheit, Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2

«etwas zuordnen»

Kreis, Dreieck, Rechteck, Quadrat, Würfel und Kugel benennen	MA.2.A.1.a
Anzahlen mit verschiedenen angeordneten Elementen vergleichen und die Begriffe ist/wird grösser/kleiner; ist/wird mehr/weniger; sind gleich viele; etc. verwenden	MA 1.A.1.a
Laute und Lautverbindungen heraushören und in lautgetreuer Schreibung Buchstaben zuordnen	D.4.A.1.d
Objekte in einem Plan darstellen	MA.2.C.4.c
Positionen in einem Koordinatensystem bestimmen	MA.2.C.4.b
Wertetabellen beschreiben	MA.3.A.3.a
Körperteile, deren Lage und Funktion beschreiben	NMG 1.4.a
spezifische Eigenschaften ausgewählter Körperteile zuordnen und die Bedeutung erfassen	NMG 1.4.b
Körperveränderungen messen, beschreiben und zu Wachstum und Entwicklung des Menschen einordnen	NMG 1.5.a
Lebewesen ihren typischen Lebensräumen zuordnen	NMG 2.1.b
ausgewählte Pflanzen- oder Tiergruppen auf ihre Eigenschaften untersuchen sowie Gemeinsamkeiten und Unterschiede beschreiben	NMG 2.4.a

ausgewählte Zuordnungen von Pflanzen und Tieren mithilfe ihrer Merkmale vornehmen	NMG 2.4.b
eigene Vorstellungen zur Geschichte der Erde und von Lebewesen nacherzählen und in eigene zeitliche Vorstellungen einordnen	NMG 2.5.a
Namen für Aufgaben nennen und diese der entsprechenden Funktion zuordnen	NMG 10.3.a
in Bildern religiöse Gestalten und Motive identifizieren und beschreiben	NMG 12.1.b
einzelne Elemente der entsprechenden Religion zuordnen	NMG 12.5.b
ihnen bekannte Musik wiedererkennen und verschiedenen Stilen zuordnen	MU 2.B.1.c
ein Musikereignis hörend dem jeweiligen gesellschaftlichen Anlass zuordnen	MU 2.C.1.1a
Informationen vergleichen und Zusammenhänge herstellen	M.K.
Körper, Gesundheit, Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2

«etwas in Bezug setzen»

sich an Referenzgrößen orientieren	MA.3.A.1.c
Tonfall einer Stimme in einer Situation deuten	D.1.A.1.c
nonverbale und paraverbale Sprachmittel deuten	D.1.A.1.e
Wörter, Wendungen und deren Bedeutung verstehen	D.1.A.1.d
Objekte in einem Plan darstellen	MA.2.C.4.c
Positionen in einem Koordinatensystem bestimmen	MA.2.C.4.b
Figuren und Körper aus Teilstücken zusammensetzen	MA.2.A.2.b
Wertetabellen beschreiben	MA.3.A.3.a
Unterschiede zwischen Gegenständen und Situationen mit Steigerungsformen beschreiben	MA.3.A.1.b
symmetrische Figuren durch Falten halbieren	MA.2.C.2.a
Zahlen bis 20 verschieden zerlegen und umformen	MA.1.A.4.b
unterschiedliche Anzahlen einander angleichen	MA.1.A.4.a
in 2er-Schritten vorwärts zählen, von 2 bis 20	MA.1.A.2.b
Vermutungen anstellen und erkennen, welche Bedeutung Sonne/Licht, Luft, Wasser, Boden, Steine für Pflanzen, Tiere und Menschen haben und was sie zum Leben brauchen	NMG 2.2.b
wahrnehmen und erkennen, welche Bedeutung unterschiedliches Wetter für uns und für andere Menschen hat	NMG 4.4.b
an Beispielen der täglichen Versorgung die Verarbeitung von Rohstoffen zu Produkten verfolgen und beschreiben	NMG 6.3.b
die Lage und Richtung von Objekten im eigenen Erfahrungsraum beschreiben und dabei Orientierungsmuster anwenden	NMG 8.4.a
das Prinzip von Geschichten und ihren typischen Aufbau verstehen	NMG 9.3.a
aus Funden und alten Gegenständen Vorstellungen über das Leben einer früheren Gesellschaft gewinnen	NMG 9.3.c
beschreiben, was ihnen und Menschen in ihrer Umgebung wertvoll und bedeutsam ist und können dabei materielle und immaterielle Werte unterscheiden	NMG 11.3.a
in der Umgebung Spuren religiösen Lebens entdecken und benennen	NMG 12.1.a

zum Leben bedeutender Gestalten aus verschiedenen Religionen Geschichten erzählen	NMG 12.2.b
Zeichen, Farben, Formen und Materialien in Kunstwerken aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie in Bildern aus dem Alltag untersuchen und beschreiben	BG 3.A.1.1a
Motiv, Farbe und Material in Kunstwerken mit eigenen Bildern vergleichen und Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten aufzeigen	BG 3.A.1.3a
technische Zusammenhänge spielerisch erfahren und mit Worten und Gesten beschreiben	TTG 1.A.1.b
erzählen, ob und warum sie mit dem eigenen Produkt zufrieden sind	TTG 1.B.1.2a
Funktionen alltäglicher und spezifischer Kleidungsstücke in ihr Spiel integrieren	TTG 2.B.1.2a
mit Tüchern und Alttextilien spielen und experimentieren	TTG 2.B.1.2a
Funktionen von Bauwerken aus ihrer Fantasie und Lebenswelt in ihr Spiel integrieren	TTG 2.B.1.3a
mit beweglichen Konstruktionen experimentieren	TTG 2.B.1.4b
Wirkungen von Materialien und Oberflächen untersuchen, erzählend beschreiben und Analogien dazu finden	TTG 2.C.1.1.1a
an Objekten Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen früher und heute oder zwischen verschiedenen Kulturen erkennen	TTG 3.A.1.a
kennen Erfindungen aus ihrer Lebenswelt und können Aussagen über deren Bedeutung machen	TTG 3.A.2.a
sich singend in der Klasse einordnen	MU 1.A.1.b
können in der Gruppe einstimmig singen	MU 1.A.1.d
zu einem Lied oder Musikstück passende Bewegungen finden und ausformen	MU 3.B.1.c
in Reigentänzen die Kreisform halten	MU 3.C.1.a
Bewegungsmuster zu Musik mit Füßen und Händen koordinieren und wiederholen	MU 3.C.1.b
Bewegungen rhythmisieren	MU 6.A.1.1b
Puls und Taktschwerpunkt in Bewegung umsetzen, halten und unterschiedliche Rhythmusmuster wiederholen	MU 6.A.1.1d
nach visuellen Impulsen Teile einer Tonleiter singen	MU 6.A.1.2b
Symbole klanglich umsetzen und Gehörtes grafisch festhalten	MU 6.B.1.a
sich beim Laufen mit Orientierungshilfen zurechtfinden	BS 1.A.1.3c
rhythmisch hüpfen	BS 1.B.1.1a
im Schaukeln und Schwingen den Umkehrpunkt wahrnehmen	BS 2.A.1.3b
die Stellung des Körpers im Raum wahrnehmen	BS 3.A.1.b
sich zu Liedern, Versen und Bildern bewegen und deren Inhalte improvisierend darstellen	BS 3.B.1.1a
einen Gegenstand entsprechend seinen Eigenschaften bewegen	BS 3.B.1.2a
Bewegungen der Musik anpassen	BS 3.c.1.1a
sich im Metrum bewegen	BS 3.C.1.1b
einfache Beiträge in verschiedenen Mediensprachen verstehen und darüber sprechen	MI 1.2.a
Werbung erkennen und über die Zielsetzung der Werbebotschaften sprechen	MI 1.2.a
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Natürliche Umwelt und Ressourcen	BNE
Gesundheit	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE



Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
aus Selbst- und Fremdeinschätzungen gewonnene Schlüsse umsetzen	p.K.
bekannte Muster hinter der Aufgabe/dem Problem erkennen und daraus einen Lösungsweg ableiten	M.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Zeitliche Orientierung	EZ 3
Räumliche Orientierung	EZ 4
Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten	EZ 5
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9



Über etwas nachdenken

Kinder können mit Begleitung zunehmend besser und selbständiger über Inhalte und Prozesse nachdenken, sich darüber austauschen und über grosse Fragen philosophieren.

Über etwas nachdenken umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie über Inhalte nachdenken, über Prozesse nachdenken über Beziehungen nachdenken, etc...

- * über Beziehungen nachdenken
- * über Sachen nachdenken
- * über Inhalte nachdenken
- * über Prozesse nachdenken
- * philosophieren

Anregungen zur Umsetzung zu:

«etwas Beziehungen nachdenken»

über die eigenen Lieblingsbücher nachdenken	D.2.D.1.a
einen Gesprächsbeitrag in einem Gespräch passend einbringen	D.3.C.1.c
Gespräche als Basis für Beziehungen erfahren	D.3.D.1.a
Bedeutung der Schrift kennen, um Gedanken festzuhalten	D.4.B.1.b
Bedeutung der Schrift kennen, um bei anderen etwas zu bewirken	D.4.B.1.b
sich in erzählte Geschichten hineinversetzen	D.6.C.1.b
eigene Beziehungen zu Lebensräumen, Pflanzen, Tieren wahrnehmen und beschreiben	NMG 2.6.a
künstliche Lebensräume betrachten, beobachten, beschreiben und über eigene Erfahrungen und Erlebnisse berichten	NMG 2.6.b
ausgehend von Berichten und Darstellungen über den Alltag von Kindern in fernen Gebieten der Erde Merkmale von Lebensweisen und deren Vielfalt wahrnehmen, beschreiben und einordnen	NMG7.2.b
ausgehend von Geschichten und Darstellungen in Kinderbüchern und Filmen Verbindungen zwischen Menschen in verschiedenen Gebieten der Erde wahrnehmen und benennen	NMG 7.4.a
einige Feste verschiedener Religionen beschreiben, über die Funktion von Festen nachdenken (z.B. Gemeinschaft, Erinnerung, Freude) und vergleichbare Elemente erkennen	NMG 12.4.b
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Globale Entwicklung und Frieden	BNE
Kulturelle Identitäten und interkulturelle Verständigung	BNE
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8

«über Sachen nachdenken»

Vorkommen und Bedeutung von Energie im Alltag beschreiben	NMG 3.2.b
Sinne, Sinnesorgane und Sinnesleistungen erforschen und Alltagserfahrungen beschreiben	NMG 4.1.b

entdecken und beschreiben, wie Alltagsgeräte technisch aufgebaut sind und funktionieren	NMG 5.1.a
technische Geräte und Anlagen nachkonstruieren und dabei Vermutungen zu Konstruktion und Funktion anstellen sowie reale Beispiele suchen und beschreiben	NMG 5.1.b
von Geräten aus ihrer Alltagswelt erzählen, wozu sie uns dienen und was sie uns im Alltag erleichtern	NMG 5.3.a
unterschiedliche Rohstoffe und können über deren Bedeutung im Alltag nachdenken	NMG 6.3.a
aus Ruinen oder Bauten Vorstellungen entwickeln, wie diese in der Vergangenheit ausgesehen haben	NMG 9.3.b
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8

«über Inhalte nachdenken»

sich mit anderen über Erzähltes austauschen	D.1.D.1.a
sich mit anderen über Gelesenes austauschen	D.2.D.1.a
erzählte und vorgelesene Texte verstehen und darin den Handlungsstrang erkennen	D.2.C.1.b
fiktive Geschichten von realen Geschichten unterscheiden	NMG 9.4.a
die Absichten von Geschichten erkennen und die Wirkung von Geschichten auf sich selber beschreiben	NMG 9.4.b
erkennen, dass Kunstwerke und Bilder etwas erzählen und erklären können	BG 3.B.1.2a
Wahrnehmung	EZ 2
Sprache und Kommunikation	EZ 8

«über Prozesse nachdenken»

Sich über das Gesprächsverhalten austauschen	D.1.D.1.a
Beschreiben können, woher man Informationen erhält	D.4.C.1.a
Erfahrungen mit Gesprächsverhalten und Gesprächsregeln in der Grossgruppe sammeln und über deren Nutzen nachdenken	D.5.B.1.a
die Beeinflussbarkeit von Situationen einschätzen	MA.3.B.2.a
Körperveränderungen messen, beschreiben und zu Wachstum und Entwicklung des Menschen einordnen	NMG 1.5.a
Einflüsse von Licht, Wärme, Luft, Wasser, Boden und Steinen auf das Wachstum und die Lebensweise von Pflanzen und Tieren an alltagsnahen Beispielen explorieren und Ergebnisse dazu darstellen und beschreiben	NMG 2.2.a
Vermutungen anstellen und erkennen, welche Bedeutung Sonne/Licht, Luft, Wasser, Boden, Steine für Pflanzen, Tiere und Menschen haben und was sie zum Leben brauchen	NMG 2.2.b
Prozesse der Energieumwandlung wahrnehmen und darüber sprechen	NMG 3.2.a
Sachen tauschen, unterschiedliche Interessen von Käufern und Verkäufern entdecken sowie Ablauf und Handlungen beim Tausch von Waren bzw. Dienstleistungen gegen Geld beschreiben	NMG 6.4.a
erkunden Tauschbeziehungen und können Regeln und deren Bedeutung erkennen	NMG 6.4.b
Vermutungen anstellen, wie und warum Güter unseres Alltags zu uns gelangen, angeleitet das Unterwegs-Sein von ausgewählten Waren und Nachrichten erkunden und Ergebnisse dazu ordnen	NMG 7.3.b

einzelne Aspekte ihres Produkts begutachten und konkrete Verbesserungen nennen	TTG 1.B.1.2a
machen Erfahrungen zu Wind- oder Wasserkraft an einem Beispiel	TTG 2.B.1.5b
Politik, Demokratie und Menschenrechte	BNE
Wirtschaft und Konsum	BNE
Natürliche Umwelt und Ressourcen	BNE
Fehler analysieren und über alternative Lösungen nachdenken	p.K.
auf Lernwege zurückschauen, diese beschreiben und beurteilen	p.K.
eigene und andere Meinungen und Überzeugungen auf zugrunde liegende Argumente (Fakten, Interessen, Werte) hin befragen	p.K.
Argumente abwägen und einen eigenen Standpunkt einnehmen	p.K.
aufgrund neuer Einsichten einen bisherigen Standpunkt ändern; sie können in Auseinandersetzungen nach Alternativen oder neuen Wegen suchen	p.K.
einen eigenen Standpunkt einnehmen und vertreten, auch wenn dieser im Gegensatz zu vorherrschenden Meinungen/Erwartungen steht	p.K.
je nach Situation eigene Interessen zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückstellen oder durchsetzen	s.K.
Kritik annehmen und die eigene Position hinterfragen	s.K.
die Wirkung von Sprache reflektieren und achten in Bezug auf Vielfalt auf einen wertschätzenden Sprachgebrauch	s.K.
die Qualität und Bedeutung der gesammelten und strukturierten Informationen abschätzen und beurteilen	M.K.
Lern- und Arbeitsprozesse durchführen, dokumentieren und reflektieren	M.K.
Körper, Gesundheit und Motorik	EZ 1
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Lernen und Reflexion	EZ 7
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«philosophieren»

stellen Fragen, die man nicht abschliessend beantworten kann und denken über sie nach und tauschen sich aus	NMG 11.2.b
verschiedene Normen und ihre Geltungsbereiche unterscheiden und über ihren Sinn nachdenken	NMG 11.3.b
in Geschichten und Alltagssituationen gerechte und ungerechte Momente wahrnehmen und benennen und anhand dieser Geschichten und Alltagssituationen über Schritte zu mehr Gerechtigkeit sprechen	NMG 11.4.a
Wagnissituationen unter Anleitung reflektieren	BS 2.A.1.5b
Wahrnehmung	EZ 2
Phantasie und Kreativität	EZ 6
Lernen und Reflexion	EZ 7
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

etwas handhaben

Kinder werden zunehmend selbständiger in der Bearbeitung von Informationen und in der Handhabung von Geräten, Instrumenten, etc.

Etwas handhaben umfasst allgemeine Handlungsaspekte wie Werkzeuge, Instrumente und Geräte bedienen, Symbole verstehen und Verfahren anwenden, etc...

- * Werkzeuge, Instrumente und Geräte bedienen
- * Symbole verstehen
- * Verfahren anwenden

Anregungen zur Umsetzung zu:

«Werkzeuge, Geräte und Instrumente bedienen»

mit der Schere Streifen, Ecken und Rundungen schneiden und sammeln Erfahrungen mit Scherenschnitten	MA.2.C.2.a
Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Pflanzen und Tieren mit geeigneten Instrumenten untersuchen	NMG 2.4.c
mithilfe von einfachen Orientierungsmitteln Orte im Gelände auffinden sowie Richtungen und Lagebezüge von Objekten im eigenen Wohnquartier bzw. am eigenen Wohnort beschreiben	NMG 8.5.c
verschiedene Papiere, Karton, Tafeln und Pausenplatz als Bildträger erproben und nutzen	BG 2.D.1.1a
Naturfarben, Naturmaterialien und Kohle zeichnerisch und malerisch erproben und einsetzen	BG 2.D.1.1b
ausgewählte Situationen fotografisch festhalten	BG 2.C.1.6a
den Gebrauch der eigenen Hände als Werkzeuge erproben	BG 2.D.1.3a
die Anwendungsmöglichkeiten sowie die Wirkung von Borsten- und Haarpinsel, Schwamm und Farbrollen erproben	BG 2.D.1.3a
eine batteriebetriebene Beleuchtung mit Ein-/Ausschaltfunktion verwenden	TTG 2.B.1.5b
der feinmotorischen Entwicklung entsprechend Werkzeuge und einfache technische Geräte unter Anleitung und Aufsicht verwenden (Schere, Handsäge, Handbohrer, Thermoschneider, Einspannvorrichtung) und können dabei Druck, Kraft, Geschwindigkeit und Ausdauer steuern und auf die Arbeitssicherheit achten	TTG 2.E.1.2a
Alltagsgeräte sachgemäss und sicher bedienen	TTG 3.B.4.a
Geräte ein- und ausschalten, Programme starten, bedienen und beenden sowie einfache Funktionen nutzen	MI 2.3.a
sich mit eigenem Login in einem lokalen Netzwerk oder einer Lernumgebung anmelden	MI 2.3.b
Wahrnehmung	EZ 2
Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten	EZ 5
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«Symbole verstehen»

verstehen und verwenden die Begriffe plus, minus, gleich und die Symbole +, -, =	MA.1.A.1.b
Aufträge in Bildform verstehen	D.2.B.1.a
einfache Piktogramme aus ihrem Alltagsleben lesen und verstehen	D.2.B.1.a
im Alltag gebräuchliche Signale erkennen und deren Bedeutung beschreiben	NMG 4.1.a
Zeit grafisch darstellen (z.B. Jahreskreis), markante Punkte im Jahresverlauf bezeichnen und die Uhr lesen	NMG 9.1.b
sich beim Laufen mit Orientierungshilfen zurechtfinden	BS 1.A.1.3c
formale Anleitungen erkennen und ihnen folgen	MI 2.2.a
Fachausdrücke und Textsorten aus den verschiedenen Fachbereichen verstehen und anwenden	M.K.
Informationen aus Beobachtungen und Experimenten, aus dem Internet, aus Büchern und Zeitungen, aus Texten, Tabellen und Statistiken, aus Grafiken und Bildern, aus Befragungen und Interviews suchen, sammeln und zusammenstellen	M.K.
Wahrnehmung	EZ 2
Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten	EZ 5
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9

«Verfahren anwenden»

angeleitet eine Mahlzeit zubereiten	NMG 1.3.c
beiden Pole einer Batterie unterscheiden und entsprechend richtig einsetzen	NMG 5.2.a
auf Karten und Plänen der Region, des Wohnortes der Schweiz, der Welt und auf dem Globus erkennen und zeigen, welche Orte und Gebiete sie schon kennen und diese beschreiben	NMG 8.4.b
Prinzipien der Entscheidungsfindung beispielhaft verstehen und in der Klasse anwenden	NMG 10.4.a
rhythmisch, linear und flächig, kritzeln und wischend, klecksend und schmierend zeichnen und malen	BG 2.C.1.1a
die Druckstärke im Zeichnen variieren und deckend sowie durchscheinend malen	BG 2.C.1.1b
Farbstifte, Wachskreiden, Strassenkreiden und flüssige Farben erproben und einsetzen	BG 2.D.1.1a
Frottage und Stempeldruck erproben und anwenden	BG 2.C.1.2b
die Montage durch Schichten, Anhäufen, Verbinden und Kombinieren erproben und anwenden	BG 2.c.1.3b
Sicherheitsregeln im Umgang mit Haushaltstrom und Schwachstrom kennen	TTG 2.B.1.5a
an Beispielen erklären, wie Materialien sachgerecht entsorgt werden	TTG 3.B.2.a
in der Gruppe einstimmig singen können	MU 1.A.1.d
grafische Notation spielen	MU 4.B.1.1b
Notenwerten eine Bedeutung zuordnen und rhythmische Motive aus Halben, Vierteln und Achteln lesen	MU 6.B.1.c
Regeln einhalten	BS 4.B.1.5b
vorgegebene Sicherheitsregeln einhalten	BS 5.A.1.3b

Gefahrensituationen erkennen und die Baderegeln unter Aufsicht einhalten	BS 6.C.1.1b
auf Anweisung Alarm auslösen	BS 6.C.1.2a
Dokumente selbstständig ablegen und wieder finden	MI 2.3.c
gesammelte Informationen strukturieren und zusammenfassen und dabei Wesen-tliches von Nebensächlichem unterscheiden	M.K.
allgemeine und fachspezifische Lernstrategien kennen und sie nutzen	M.K.
Wahrnehmung	EZ 2
Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten	EZ 5
Sprache und Kommunikation	EZ 8
Eigenständigkeit und soziales Handeln	EZ 9



Klassenliste

Lehrpersonen

Name	Vorname	Strasse	Ort	Geburtstag
1				
2				
3				
4				

Klasse

Name	Vorname	Strasse	Ort	Geburtstag
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				



Geburtstage



1. Quartal	
2. Quartal	
3. Quartal	
4. Quartal	

Notfall-Liste

Lehrpersonen

Name	Vorname	Notfallnr. 1	Notfallnr.2	Medizin	Sonstiges
1					
2					
3					
4					

Klasse

Name	Vorname	Notfallnr. 1	Notfallnr.2	Medizin	Sonstiges
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					



Absenzen, Halbtage, Stellvertretungen und Klassenhilfen

Lehrpersonen				
Name	Vorname	Datum	Grund	Stellvertretung
1				
2				
3				
4				

Klasse			
Name	Vorname	Krank (pro Halbtage 1 Strich)	Halbtage
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			



Stundenplan

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag

--	--	--	--	--

Betreuungsplan

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag

--	--	--	--	--



Rituale

Morgenritual

Geburtstagsritual

Znüniritual

..... ritual



Jahresplanung

1. Quartal (___ Wochen)

Handlungsaspekte aus den Kompetenzbereichen

SEK: _____ SOK: _____ SAK: _____

Lebensweltbezug und Voraussetzungen

Besonderheiten (Geburtstage, Besuche, Ausflüge)

Inhalte / Themen



2. Quartal (___ Wochen)

Handlungsaspekte aus den Kompetenzbereichen

SEK: SOK: SAK:

Lebensweltbezug und Voraussetzungen

.....
.....
.....
.....

Besonderheiten (Geburtstage, Besuche, Ausflüge)

.....
.....
.....
.....

Inhalte / Themen

.....
.....
.....
.....



3. Quartal (___ Wochen)

Handlungsaspekte aus den Kompetenzbereichen

SEK: SOK: SAK:

Lebensweltbezug und Voraussetzungen

.....
.....
.....
.....

Besonderheiten (Geburtstage, Besuche, Ausflüge)

.....
.....
.....
.....

Inhalte / Themen

.....
.....
.....
.....



4. Quartal (___ Wochen)

Handlungsaspekte aus den Kompetenzbereichen

SEK: _____ SOK: _____ SAK: _____

Lebensweltbezug und Voraussetzungen

Besonderheiten (Geburtstage, Besuche, Ausflüge)

Inhalte / Themen



Wichtiges im 1. Quartal

Jahresplanung und Quartalsplanung

Du startest in das 1. Quartal mit Deiner vorbereiteten Jahres- und Quartalsplanung. Zur Planung zählen ebenfalls die Rituale, besonders das Morgen-, Znüni- und Geburtstagsritual sollten geplant sein. Der Geburtstagskalender steht, damit Du weisst, wer wann gefeiert wird.

Du entscheidest Dich für ein System, wie Du Deine Beobachtungen von Anfang an festhalten kannst. Eine Möglichkeit ist, Du arbeitest mit den Kopiervorlagen aus dieser Agenda, sie sind auf die offiziellen Aufträge und Formulare zur formativen Beurteilung und Standortgespräch des Kantons Bern nach Lehrplan 21 abgestimmt.

Einrichtung

Du richtest den Kindergarten für den Start zweckmässig ein, anregend und übersichtlich. Es müssen nicht alle Angebote bereits stehen, vieles darf auch mit den Kindern entstehen. Die Ziele/ Kompetenzen/ Themen spiegeln sich von Anfang an im Raum, sprechen die Sinne an, sind erkennbar.

Du denkst auch an die Dekoration des Kindergartens, insbesondere der Garderobe und der Eingangstür. Du vergisst dabei nicht, daran zu denken, wie es aus der «Froschperspektive» wirkt.

Organisatorisches

Du stellst eine Liste zusammen mit den Fremdbetreuungen, zum Beispiel beim Stundenplan. Du kontrollierst die Apotheke, Reservekleider, etc. und hältst allgemeine Kontakte und Notfallnummer griffbereit in der Nähe des Telephons.

1.Tag/1. Woche

Du bereitest den 1. Tag sorgfältig vor, überlädst ihn nicht mit Erwartungen und Zielsetzungen, es geht um ein Ankommen und sich Kennen lernen. Du nimmst Bezug auf den Besuchstag, allenfalls auf Aktivitäten vom vorderen Jahr (die grossen Kinder können so gut mithelfen, den Einstieg zu gestalten). Du überlegst Dir, was die Aktivität der Eltern sein soll, wo sie sitzen/stehen sollen, wo sie sich zurückziehen können oder ob sie allenfalls Administratives erledigen können (z.B. das medizinische Notfallblatt ausfüllen) und wann/ob Du Zeit hast, mit ihnen ins Gespräche zu kommen.

Zusammenarbeit

Im 1. Quartal findet evt. der Elternabend statt. Du findest in dieser Agenda eine Checkliste, die Dir bei der Organisation hilft. Für allgemeine Infos zum Kindergarten und zum Lehrplan 21 in 18 Sprachen besuche die homepage der Erziehungsdirektion des Kantons Bern. Für individuelle Anliegen seitens der Eltern bewährt es sich, kurze freiwillige Willkommensgespräche anzubieten, sie schaffen Vertrauen und entlasten die Kommunikation allgemein.

Du vergisst nicht, am Elternabend die Fachpersonen vorzustellen, die an der Klasse arbeiten. Du denkst an die Organisation und allenfalls Information über die Zusammenarbeit mit den anderen Fachpersonen und Instanzen, zum Beispiel Verkehrspolizei, Schularzt, Schulzahnarzt, Läusekontrolle, etc...

Checkliste 1. Quartal

Planung

- Jahresplanung
 - Quartalsplanung
 - 1. Woche- Planung
 - 1. Tag-Planung
 - Freispiel-Planung
 - Geburtstagskalender
 - Geburtstagsritual
 - Morgenritual
 - Züniritual
 - sonstige Rituale
 - Beobachtungssystem
-

Einrichtung

- Raum-Deko
 - Fächli/Schubladen für Kinder
 - Garderobe-Deko
 - Eingangstür-Deko
 - Garderobeplätze beschriften
 - Leuchtgurt/-weste beschriften
 - Infobrett für Elterninfos im Eingangsbereich
-

Organisatorisches

- Frembetreuungs-Plan
 - Postsystem für Elternbriefe planen
 - Apotheke kontrollieren
 - Reservekleider kontrollieren
 - allgemeine Kontakte zusammenstellen
 - Notfallnummern griffbereit halten
-

Anschaffungen/Ausgaben

Checkliste Elternabend

Organisatorisches

- Raum organisieren
 - Sitzgelegenheiten klären
 - Präsentationsart klären
 - Präsentationstechnik organisieren
 - Rollen verteilen
 - Buffet organisieren
 - Aufstellen organisieren
 - Aufräumen organisieren
-

Inhaltliche Planung

- zeitlicher Ablauf festlegen
 - Zeit für informellen Austausch einplanen
 - Elternmitwirkung/-aktivität einplanen
 - Zeit für Fragen einplanen
 - Team vorstellen, inkl. Speziallehrkräfte
 - KG generell vorstellen (zum Beispiel Infos der ERZ in 18 Sprachen)
 - eigener KG vorstellen, allgemeine KG Infos
 - Arbeitsweise, Themen (zum Beispiel Geburtstagsritual oder Jahresthema) vorstellen
-

Elternmitwirkung klären

- Liste mit Daten für freiwillige Willkommensgespräche bereithalten (für individuelle Anliegen)
 - gewünschte Kontaktart/-zeiten kommunizieren
-

Quartalsplanung 1. Quartal (von _____ bis _____, ___ Wochen)

Handlungsaspekte mit Inhaltsaspekten aus den Kompetenzbereichen

SEK:

SOK:

SAK:

Lebensweltbezug und Voraussetzungen

Differenzierungsmöglichkeiten, individueller Förderbedarf

Inhalte / Themen

Methoden

Freispielangebote

Besonderheiten (Geburtstage, Besuche, Ausflüge)



Wochenplanung Montag, ____ . ____ bis Freitag, ____ . ____ 20__



MONTAG	<hr/>	<hr/>
DIENSTAG	<hr/>	<hr/>
MITTWOCH	<hr/>	<hr/>
DONNERSTAG	<hr/>	<hr/>
FREITAG	<hr/>	<hr/>

Standortbestimmung 1. Quartal

Allgemeine Gedanken zum 1. Quartal

Reflexion zu den Inhalten/Themen

Reflexion zu den Methoden

Kurze Standortbestimmungen der einzelnen Kinder

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.
- 25.
- 26.

Konsequenzen für die Weiterarbeit



Wichtiges im 2. Quartal

Quartalsplanung

Du startest in das 2. Quartal mit Deiner vorbereiteten Quartalsplanung. Du überlegst Dir, mit welchem Ritual Du den Winter resp. die Adventszeit feiern möchtest. Du verschaffst Dir einen Überblick über Deine Beobachtungen. Du stellst sie womöglich bereits jetzt zusammen und füllst allfällige Lücken, setzt Dir Schwerpunkte für Beobachtungen. Denn schon bald müssen die Beobachtungen für alle Kinder vollständig zusammengestellt sein für die Gespräche.

Einrichtung

Du richtest den Kindergarten Deiner Planung entsprechend ein. Die Ziele/Kompetenzen/Themen spiegeln sich im Raum, sprechen die Sinne an, sind erkennbar. Du denkst auch an die Dekoration des Kindergartens für die Winter-/Adventszeit.

Zusammenarbeit

Ihr entscheidet im Team, ob im 2. Quartal ein Elternanlass stattfinden soll. Möglichkeiten und Gelegenheiten gibt es mehrere: einen Tag der offenen Tür, Räbeliechtli-Umzug, Adventszeit, ... Obligatorisch ist ein solcher Anlass nicht, oft bewährt es sich aber, um die Kommunikation mit den Eltern zu pflegen und ihnen Einblick zu gewähren in den Kindergartenalltag. Du gleist jetzt die Zusammenarbeit mit den anderen Fachpersonen und Instanzen auf, wenn das nicht bereits geschehen ist. Mit Verkehrspolizei, Schularzt, Schulzahnarzt, Läusekontrolle, logopädische Abklärungen und allenfalls weitere Fachpersonen wie Schulsozialarbeit oder anderen sollten Termine vereinbart sein.



Checkliste 2. Quartal

Planung

- Quartalsplanung
 - Freispielangebote
 - Winter- resp. Adventsritual
 - sonstige Rituale
 - Beobachtungen sammeln
-

Einrichtung

- Raum-Deko
-

Zusammenarbeit

- Speziallehrpersonen
-
-

- Verkehrspolizei
-

- Schulärztliche Untersuchung
-

- Schulzahnärztliche Untersuchung
-

Anschaffungen/Ausgaben

Elternanlass



Quartalsplanung 2. Quartal (von _____ bis _____, ____ Wochen)

Handlungsaspekte mit Inhaltsaspekten aus den Kompetenzbereichen

SEK:

SOK:

SAK:

Lebensweltbezug und Voraussetzungen

Differenzierungsmöglichkeiten, individueller Förderbedarf

Inhalte / Themen

Methoden

Freispielangebote

Besonderheiten (Geburtstage, Besuche, Ausflüge)



Wochenplanung Montag, ____ . ____ bis Freitag, ____ . ____ 20__



MONTAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
DIENSTAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
MITTWOCH	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
DONNERSTAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
FREITAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Standortbestimmung 2. Quartal

Allgemeine Gedanken zum 2. Quartal

Reflexion zu den Inhalten/Themen

Reflexion zu den Methoden

Kurze Standortbestimmungen der einzelnen Kinder

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

21.

22.

23.

24.

25.

26.

Konsequenzen für die Weiterarbeit



Wichtiges im 3. Quartal

Quartalsplanung

Du startest in das 3. Quartal mit Deiner vorbereiteten Quartalsplanung. Du planst ein Ritual für die Frühlings-/Osterzeit.

Du stellst Deine Beobachtungen für die Standortbestimmungen zusammen. Auf der homepage der Erziehungsdirektion Bern findest Du den link zu den formularen für die Gespräche.

Einrichtung

Du richtest den Kindergarten Deiner Planung und den Entwicklungen entsprechend ein. Die Ziele/ Kompetenzen/Themen spiegeln sich im Raum, sprechen die Sinne an, sind erkennbar.

Du denkst auch an die Dekoration des Kindergartens, gestaltest den Übergang vom Winter zum Frühling.

Zusammenarbeit

Meist im 3. Quartal finden die Elterngespräche statt.

Die Gespräche sollten vor dem 1. März stattfinden – denn bei Uneinigkeit zur Schulbereitschaft kann auf der Erziehungsberatung eine Einschätzung eingeholt werden, die Anmeldung muss aber bis zum 1. März dort eintreffen.



Quartalsplanung 3. Quartal (von _____ bis _____, ___ Wochen)

Handlungsaspekte mit Inhaltsaspekten aus den Kompetenzbereichen

SEK:

SOK:

SAK:

Lebensweltbezug und Voraussetzungen

.....
.....
.....

Differenzierungsmöglichkeiten, individueller Förderbedarf

.....
.....
.....

Inhalte / Themen

.....
.....
.....

Methoden

.....
.....
.....

Freispielangebote

.....
.....
.....

Besonderheiten (Geburtstage, Besuche, Ausflüge)

.....
.....
.....



Wochenplanung Montag, ____ . ____ bis Freitag, ____ . ____ 20__



MONTAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
DIENSTAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
MITTWOCH	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
DONNERSTAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
FREITAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Standortbestimmung 3. Quartal

Allgemeine Gedanken zum 3. Quartal

Reflexion zu den Inhalten/Themen

Reflexion zu den Methoden

Kurze Standortbestimmungen der einzelnen Kinder

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.
- 25.
- 26.

Konsequenzen für die Weiterarbeit



Wichtiges im 4. Quartal

Quartalsplanung

Du startest in das 4. Quartal mit Deiner vorbereiteten Quartalsplanung. Du denkst bereits an ein Abschlussritual für die Kinder im 2. Kindergartenjahr, für sie ist es das letzte Quartal im Kindergarten – und an ein Einstiegsritual passend zum ungefähren Jahresthema im nächsten Jahr für den Besuchstag der neuen Kindergartenkinder. Du planst das nächste Jahresthema ungefähr, damit Du den Besuchstag und die Information an die Eltern entsprechend vorbereiten kannst. Du denkst daran, dass die Kinder im 2. Kindergartenjahr in diesem Quartal bereits einen Besuch in der Schule machen werden. Du führst die Beobachtungen der jüngeren Kinder systematisch fort, stellst für die Kinder, die eingeschult werden, ein paar pointierte Beobachtungen für die Übergabe an die 1. Klasselehrperson zusammen. Du findest weiterhinten eine Vorlage.

Einrichtung

Du richtest den Kindergarten zweckmässig ein, in diesem Quartal werden sowohl die Kinder im 2. Kindergartenjahr ihr letztes Quartal im Kindergarten verbringen, wie auch die neuen Kinder vom nächsten Jahr einen ersten Besuch im Kindergarten machen. Die Ziele/Kompetenzen/ Themen spiegeln sich im Raum, sprechen die Sinne an, sind erkennbar. Du denkst auch an eine sommerliche Dekoration des Kindergartens.

Organisatorisches

Du denkst an eine frühzeitige Organisation und Information der Eltern der zukünftigen Kindergartenkinder. Oft ist es sinnvoll, mit der Einladung zum Besuchstag auch bereits erste Informationen zu versenden – zum Beispiel allgemeine Kindergarteninfos zusammengestellt in einem Heftchen, Ferienplan, Klassenliste, Anmeldung Tagesschule, Nachmittagsgruppeneinteilung, Datum Elternabend, etc. Es schützt davor, sich am Besuchstag all diesen Fragen ausgesetzt zu sehen. Der Checkliste kannst Du entnehmen, wie Du den Besuchstag und die Information planen kannst. Als hilfreich hat sich auch erwiesen, den Eltern die Broschüre «Fit für den Kindergarten» zu senden, diese Broschüre, zusammengestellt durch die Erziehungsdirektion Bern, ist in 18 Sprachen erhältlich.

Besuchstage – in der Schule und im Kindergarten

Du überlegst Dir, was Du den älteren Kindern mit geben willst (als Glückbringer oder als Geschenk für die Lehrperson) an ihrem Besuchstag in der Schule. Du gestaltest den Besuchstag im Kindergarten für die neuen Kinder ungezwungen und flexibel, bist auf Tränchen und das Sich-nicht-trennen-wollen vorbereitet, planst also auch mit ein, wo sich die Begleitpersonen aufhalten sollen, was ihre Aktivitäten sind und wann allenfalls Zeit für Gespräche mit ihnen ist.

Zusammenarbeit

Während am Besuchstag schon der 1. Kontakt mit den neuen Eltern stattfindet, wirst Du im 4. Quartal auch den Abschluss mit den älteren Kindern und deren Eltern feiern. Du planst die Aktivitäten und das Rahmenprogramm bei Zeiten, besonders im Juni finden auch oft das offizielle Schulfest und die Abschlussanlässe der anderen Klassen statt – Du stellst sicher, dass Du das Datum Deines Abschlussfestes im Kollegium kommunizierst und so verhinderst, dass Dein Fest zeitgleich mit einem anderen stattfindet. Du teilst ebenfalls das geplante Datum Deines Elternabends im neuen Kindergartenjahr bereits mit.

Checkliste 4. Quartal

Planung

- Quartalsplanung
 - Freispielangebote
 - Abschlussritual für die älteren Kinder
 - sonstige Rituale
 - Beobachtungen für ältere Kinder pointiert zusammenstellen
-

Einrichtung

- Raum-Deko
-

Organisatorisches

- Besuchstag in der Schule
-

Abschlussfest

- Datum festlegen
 - Aktivität planen
 - Einladung schreiben
 - Buffet organisieren
 - Aufstellen organisieren
 - Aufräumen organisieren
-

Anschaffungen/Ausgaben

Checkliste Besuchstag im Kindergarten

Organisatorisches

- allgemeine Kindergarteninfos zusammenstellen
 - Stundenplan erstellen
 - Adressliste zusammenstellen
 - Anmeldung Tagesschule kopieren
 - Ferienplan zusammenstellen
 - Nachmittagsgruppen zusammenstellen
 - Datum Elternabend festlegen
 - Datum Besuchstag festlegen
 - Einladung Besuchstag inkl. Infos senden
-

Planung

- ungefähre Jahresplanung für nächstes Jahr
 - ungefähre 1. Quartalsplanung für nächstes Jahr
 - Besuchstag planen
 - Freispielangebote vereinfachen
 - Einstiegsritual für neue Kinder
-

Aktivitäten Begleitpersonen

- wann sind sie wo und tun was
 - medizinische Notfallblätter ausfüllen
 - Adressliste kontrollieren
-

Quartalsplanung 4. Quartal (von _____ bis _____, ____ Wochen)

Handlungsaspekte mit Inhaltsaspekten aus den Kompetenzbereichen

SEK:

SOK:

SAK:

Lebensweltbezug und Voraussetzungen

Differenzierungsmöglichkeiten, individueller Förderbedarf

Inhalte / Themen

Methoden

Freispielangebote

Besonderheiten (Geburtstage, Besuche, Ausflüge)



Wochenplanung Montag, ____ . ____ bis Freitag, ____ . ____ 20__



MONTAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
DIENSTAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
MITTWOCH	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
DONNERSTAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
FREITAG	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Standortbestimmung 4. Quartal

Allgemeine Gedanken zum 4. Quartal

Reflexion zu den Inhalten/Themen

Reflexion zu den Methoden

Kurze Standortbestimmungen der einzelnen Kinder

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
- 15.
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.
- 25.
- 26.

Konsequenzen für die Weiterarbeit



Beobachtungsbogen für

SEK	sich bewegen
	wahrnehmen
	sich ausdrücken
	sich trauen
	sich entscheiden
	sich vertiefen
	sich schätzen

SOK	sich ineinander versetzen
	für einander da sein
	miteinander kommunizieren
	voneinander lernen
	einander respektieren
	sich unterscheiden und abgrenzen
	gemeinsam wertschätzen

SAK	sich etwas merken und wiedergeben
	etwas bearbeiten und verändern
	etwas planen und umsetzen
	etwas ordnen und sortieren
	etwas zuordnen und in Bezug setzen
	über etwas nachdenken
	etwas handhaben

Zum Ausfüllen und Festhalten des zeitlichen Verlaufs von Kompetenzentwicklungen.

Du machst zum Beispiel quartalsweise eine kleine Standortbestimmung, in dem Du die Fortgeschrittenheit der Kompetenzentwicklung markierst.

In jedem Quartal kannst Du zum Beispiel eine andere Farbe wählen. Diese Übersicht hilft Dir, die schriftliche Standortbestimmung für die Gespräche vorzubereiten.

Notfallblatt

Dieses Notfallblatt enthält vertrauliche Daten. Sie machen diese Angaben freiwillig, wir garantieren, die Angaben mit der entsprechenden Sorgfalt zu behandeln. Die Angaben werden nicht weitergegeben, sie dienen einzig dem raschen Handeln im Notfall.

NAME	
ADRESSE	
GEBURTSDATUM	

NOTFALL-TELEFON-NR. MUTTER	
NOTFALL-TELEFON-NR. VATER	
NOTFALL-TELEFON-NR. VON ...	

NAME ARZT	
ADRESSE ARZT	
TELEFON-NR. ARZT	

VERSICHERUNG	
--------------	--

ALLERGIEN	
-----------	--

MEDIKAMENTE	
-------------	--

KINDERKRANKHEITEN	
-------------------	--

IMPFUNGEN	
-----------	--

BEMERKUNGEN	
-------------	--

DATUM, UNTERSCHRIFT	
---------------------	--



LITERATURVERZEICHNIS

Bäck, G., Bayer-Chistè, N. & Hajszan, M. (2008):
*Praktisch didaktisch: Grundlagen der Kindergarten-
didaktik.* G&G Verlagsgesellschaft.

Chanson, A. (2004):
Methoden der Kindergartenpraxis. Handbuch.
[pdf-file]. Verfügbar unter:
www.anne-chanson.ch [31.8.2018].

**Deutschschweizer Erziehungsdirektoren-
Konferenz (2016):**
Lehrplan 21. Online. Luzern

Eriksson, B. (2014):
Skript Wortschatz.
CAS DaZIK. Pädagogische Hochschule Zug. Zug

Erziehungsdirektion Kanton Bern (1999):
Lehrplan Kindergarten. Schulverlag. Bern

Erziehungsdirektion Kanton Bern (2004):
*Umsetzungshilfe zum Richtziel Beziehungen und
Gesetzmässigkeiten erkennen und
darstellen.* Schulverlag. Bern

Hattie (2009):
Visible Learning.
Routledge. London/New York

Hauser, B. (2013):
*Spielen. Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kinder-
garten.* Kohlhammer. Stuttgart

Marcon, R. (2002):
*Moving up the grades: Relationship between Pres-
school Model and Later School Success.* *Early Child-
hood Research and Practice*, 4 (1), e1-18.

Michaelis R. (2001):
Grenzsteine der Entwicklung. Piper. München

Nodari, C. & Neugebauer C. (2012):
*Förderung der Schulsprache in allen Fächern. Pra-
xisvorschläge für Schulen in einem mehrsprachigen
Umfeld.* Schulverlag plus. Bern

Roth, H.:
*Pädagogische Anthropologie. Band II: Entwicklung
und Erziehung.* Hannover

Scheiblauber, M. (1942-1986):
*Lobpreisung der Musik. Blätter für Musikerziehung
und für allgemeine Erziehung.* Sämman-Verlag.
Zürich

Vosniadou, S. & Brewer, W.F. (1992):
*Mental models of the earth: A study of conceptual
change in childhood.* *Cognitive Psychology*, 24,
535-585

Wannack, E. (2008):
Kindergarten – Programm und Vision. [pdf-file].
Verfügbar unter: www.evelyne-wannack.ch
[31.8.2018].

Weinert, F. E.:
*Vergleichende Leistungsmessung in Schulen – eine
umstrittene Selbstverständlichkeit.* In: Weinert, F. E.
(Hrsg.): *Leistungsmessungen in Schulen.* 2. unv. Aufl.
Weinheim 2002, S. 17–31