



Modul 2

SPIEL UND BEWEGUNG

Inhalte

- Selbsterfahrung mit dem *Deutschmodul für Kinder „Wohnen“* – Eine Unterrichtseinheit mit spielerischen Elementen
- Begriffsklärung *spielerisches Lernen* mit Bezug auf das frühe Fremdsprachenlernen
- Argumente für Spiel und Bewegung im Fremdsprachenunterricht mit Kindern
- Teilnahme an Spielaktivitäten und Kennenlernen verschiedener Spieltypen
- Formulierung von Spielregeln
- Durchführung von zwei Mini-Projekten (abhängig von der zur Verfügung stehenden Zeit)
 - Erstellung von Spielen für den Unterricht
 - Anlegen einer Sammlung von typischen Ausdrücken für die Einführung und Erklärung von Spielregeln

Ziele

Die Studierenden

- können an einer Unterrichtssimulation mit spielerischem Lernen aktiv teilnehmen
- sind sich der Bedeutung von Spiel und Bewegung im Unterricht bewusst
- kennen verschiedene Typen von Spielen und können sie Lernzielen zuordnen
- können Spielregeln einfach, verständlich und sprachlich korrekt formulieren
- können im Rahmen von Mini-Projekten neue Spiele entwickeln
- können in verschiedenen Sozialformen arbeiten
- können Fachtexte lesen, wichtige Inhalte identifizieren und stichwortartig festhalten
- können an Fachgesprächen aktiv teilnehmen, Fragen stellen und Meinungen äußern
- können ihre Arbeitsergebnisse fachgerecht präsentieren
- können ihre Erfahrungen reflektieren

Material

- Lundquist-Mog, Angelika/Widlok, Beate: DLL 08: DaF für Kinder – Fort- und Weiterbildung weltweit (Buch mit DVD) Klett Verlag, ISBN 978-3-12-606980-9
- Deutsch mit Hans Hase in Kindergarten und Vorschule. Materialpaket. Goethe-Institut e.V. 2010, ISBN 978-3-939670-36-0)
- Strong, Todd/N. LeFevre, Dale: New Games – Fallschirmspiele. Verlag an der Ruhr, ISBN 13-9783834602169
- Walters, Dorothee/Schneider, Monika/Schneider, Ralf: Bewegen und Entspannen nach Musik. Verlag an der Ruhr, ISBN 9783860721506
- Tafel und Kreide/Whiteboard und Stift
- Packpapier
- Filzstifte
- Scheren
- Kleber
- Buntstifte

Mit Kindern Deutsch lernen
Zehn praxisorientierte Module für die Aus- und Weiterbildung



- verschiedenfarbige Kärtchen
- Blu-Tack/Magnetknöpfe
- Spielfiguren
- Wortkarten *Häuser* (7/1-7/7)
- leichtes Tuch
- Luftballon

Zum Herunterladen

- Deutschmodule für Kinder *Wohnen*
 - Modulbeschreibung
https://www.goethe.de/resources/files/pdf35/Die_Wohnung_der_Maus_1.pdf
 - Johannes Trojan: Die Wohnung der Maus
<http://www.internetschriftsteller.de/autor/johannes-trojan/mauswohnung.html>
 - Bastelvorlage Pop-up Karte (BV 3/1-3/3)
https://www.goethe.de/resources/files/pdf35/Bastelvorlage_zur_Pop-up_Karte1.pdf
- Deutschmodule für Kinder *Tiere*
 - Bildkarten *Tierfreunde* (8/1-8/8)
<https://www.goethe.de/resources/files/pdf35/Tierfreunde2.pdf>
 - Spielbrett *Hüpf wie ein Hase*
<https://www.goethe.de/resources/files/pdf35/Spielbrett.pdf>
 - Ereigniskarten
<https://www.goethe.de/resources/files/pdf35/Ereigniskarten.pdf>
- Deutschmodule für Kinder *Farben und Berufe*
 - Puzzlekarten *Berufe*
https://www.goethe.de/resources/files/pdf36/Puzzlekarten_Berufe13.pdf
- Deutsch mit Hans Hase in Kindergarten und Vorschule. *Das Brettspiel zum Lernprogramm*
<https://www.goethe.de/de/spr/unt/kum/dki/bre.html>
- *Ich kann schon*-Bogen
- *Mein persönliches Fachlexikon*
- *Meine persönliche Fachbibliothek*

Zeitumfang

4x45 oder 2x90 Minuten



Block 1 – Selbsterfahrung mit spielerischem Lernen

Schritt	Inhalt	Material
1	SL (Seminarleitung) begrüßt ST (Studierende) und informiert sie kurz über Ziele und Inhalte des Moduls. Dann lädt sie ST zum Spielen ein. Sie legt die Tierbilder einzeln auf den Boden und fragt bei jedem Bild: <i>Was ist das?</i> ST antworten, z. B. <i>ein Pferd/Das ist ein Pferd</i> . Wenn alle Bilder auf dem Boden liegen, bittet SL ST, die Augen zu schließen. Nachdem SL ein Bild weggenommen hat, sollen ST die Augen wieder öffnen und das fehlende Tier benennen: SL fragt: <i>Was fehlt?</i> ST antworten z.B.: <i>das Schwein/Das Schwein fehlt</i> . Das Spiel wird einige Male wiederholt.	Bildkarten <i>Tierfreunde</i> (8/1-8/8)
2	SL hängt die Tierbilder mit Ausnahme des Bildes mit der Maus an die Tafel und stellt die Frage: <i>Wo wohnen diese Tiere?</i> Sie verteilt Wortkarten mit den „Häusern“ der Tiere an ST. Sie ordnen <i>Tiere</i> und <i>Häuser</i> einander zu. Dabei werden die Wörter <i>Pferdestall, Kuhstall, Hühnerstall, Schweinestall, Schafhütte, Hundehütte, Katzenkorb</i> eingeführt und die Strukturen <i>Das Pferd wohnt im Pferdestall. Der Hund wohnt in der Hundehütte. Die Katze wohnt im Katzenkorb.</i> gesprochen und geübt.	Bildkarten Tierfreunde (8/1-8/8 mit Ausnahme 8/6); von SL im Vorfeld erstellte Wortkarten <i>Häuser</i> (7/1-7/7) Blu-Tack
3	SL verteilt die Bilder so, dass ST entweder ein <i>Tier</i> oder ein <i>Haus</i> bei sich haben, aber sie dürfen einander die Bilder nicht zeigen. Sie gehen im Raum herum und suchen die Paare, indem sie fragen: <i>Wer bist du?</i> bzw. <i>Wo wohnst du?</i> Die Antwort auf die Frage lautet z.B. <i>Ich bin ein Pferd.</i> bzw. <i>Ich wohne im Pferdestall.</i>	Bildkarten Tierfreunde (8/1-8/8 mit Ausnahme 8/6); Wortkarten <i>Häuser</i> (7/1-7/7)
4	SL nimmt das Bild mit der Maus und fragt: <i>Wissen wir, wo die Maus wohnt?</i> Die Antwort wird wahrscheinlich lauten: <i>Im Mäuseloch. In der Speisekammer usw.</i> SL sagt: <i>Vielleicht. Sie könnte aber auch im Pferdestall wohnen. Oder ganz woanders. Wer weiß? Am besten fragen wir die Maus selbst.</i> SL bittet ST, sich im Kreis aufzustellen. Dann beginnt sie zu sprechen und zu spielen. <i>Ich frag die Maus ...</i> Die Wohnung der Maus <i>Ich frag die Maus:</i> <i>Wo ist dein Haus?</i> <i>Die Maus darauf erwidert mir:</i> <i>Sag's nicht der Katz, so sag ich's dir.</i> <i>Treppauf, treppab,</i> <i>erst rechts, dann links,</i> <i>dann wieder rechts,</i> <i>und dann gradaus-</i> <i>da ist mein Haus,</i> <i>du wirst es schon erblicken!</i> <i>Die Tür ist klein,</i> <i>und trittst du ein,</i> <i>vergiss nicht, dich zu bücken.</i> SL spricht langsam und macht durch Körpersprache deutlich, dass ST gern mitspielen können.	Bildkarte Maus 8/6; Johannes Trojan: Die Wohnung der Maus
5	SL wiederholt den Text und regt ST an, ihre Bewegungen nachzuahmen oder eigene Ideen für passende Bewegungen zu entwickeln.	Johannes Trojan: Die Wohnung der Maus



6	SL spricht einzelne Strukturen aus dem Text, ST sollen das Verstehen durch passende Bewegungen belegen.	Johannes Trojan: Die Wohnung der Maus
7	SL teilt ST in zwei Gruppen. Eine Gruppe spricht den Text, die andere Gruppe spielt. Dann wechseln sie die Rollen. SL hilft, wenn nötig.	Johannes Trojan: Die Wohnung der Maus
8	ST stellen sich wieder im Kreis auf. Sie sprechen den Text im Chor und begleiten ihn durch Bewegung. SL hilft, wenn nötig.	Johannes Trojan: Die Wohnung der Maus
9	SL „kommandiert“: <i>rechts, links, geradeaus, treppauf, treppab</i> . ST sprechen ihr die Kommandos nach und führen sie aus. Sie marschieren durch den Raum oder das Gebäude. Mit der Zeit können ST das Kommando übernehmen.	
10	Anschließend lädt SL ST zu einer Bastelaktivität ein. SL verteilt die Bastelvorlagen, erklärt die Schritte und macht selbst mit: <i>Faltet das Blatt in der Mitte. Schneidet das Blatt entlang der gestrichelten Linie ein. Knickt das Geschnittene auf die andere Seite. Schneidet die Maus aus und klebt sie auf den Streifen. Jetzt könnt ihr das Haus öffnen und schließen, so oft ihr wollt.</i> ST können das Haus der Maus nach Belieben dekorieren.	Bastelvorlage zur Pop-up Karte (3/1-3/3); Scheren; Kleber; Buntstifte
11	Die Unterrichtssimulation wird mit einem Fangspiel abgeschlossen. ST stellen sich frei im Raum auf. Zuerst ist SL die Katze. ST sind die Mäuse. SL gibt ein Signal, daraufhin rennen alle Mäuse quer durch den Raum. Die Katze versucht eine Maus zu fangen. Die Mäuse können sich aber schützen, wenn sie sich zu einem Paar zusammenstellen und sich an beiden Händen fassen. Schafft es die Katze, eine Maus zu fangen, wird sie zur Maus und das Spiel beginnt von vorne. <u>Bemerkung:</u> Die bisherigen Schritte sind leicht veränderte Auszüge aus dem <i>Deutschmodul für Kinder „Wohnen“</i> . Das komplette Material mit Lehrerhandreichung und Anlagen kann man von der Homepage des Goethe-Instituts Budapest herunterladen und im Unterricht mit Kindern durchführen: https://www.goethe.de/ins/hu/de/spr/unt/kum/kin/mod.html	
12	SL lädt ST zur Reflexion ein. Zuerst besprechen ST die bisherigen Schritte. SL hält sie stichpunktartig an der Tafel fest. Dann bilden ST Gruppen und schreiben auf Kärtchen, was sie gut bzw. weniger gut gefunden haben und was für sie neu, interessant war. SL und ST ordnen die beschrifteten Kärtchen an der Tafel und kommentieren sie. Wichtig ist zur Entwicklung der Reflexionskompetenz, dass ST ihre Meinung begründen. Im Idealfall stellen sie am Ende der Gesprächsrunde fest, dass Spielen und Bewegung im Unterricht Spaß bereiten und das Lernen unterstützen. <u>Bemerkung:</u> Bei der Arbeit mit Kärtchen ist wichtig, dass – die verschiedenen Aspekte auf verschiedenfarbige Kärtchen/mit verschiedenfarbigen Stiften geschrieben werden. – für das Schreiben dicke Stifte zur Verfügung stehen. – man leserlich schreibt. – auf einem Kärtchen nur einen Gedanken festhält. Erst wenn diese Regeln eingehalten werden, kann man nachher die Kärtchen überschaubar ordnen.	Tafel und Kreide/ Whiteboard und Stift; dicke Filzstifte; verschiedenfarbige Kärtchen; Blu-Tack/ Magnetknöpfe



13	<p>Jetzt werden den einzelnen Schritten Lernziele zugeordnet. ST überlegen sich, wozu die einzelnen Schritte dienen, d.h. was die Kinder lernen, wenn sie diese Schritte machen, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – bekannte Wörter und Strukturen zum Thema wiederholen – neue Wörter und Strukturen kennen lernen – ein durch SL vorgetragenes Gedicht mit Hilfe von Mimik, Gestik und Bewegungen global verstehen – einzelne Wörter und Strukturen im Gedicht identifizieren, korrekt nachsprechen und durch Bewegung darstellen – durch Handlung begleitete Spielregeln verstehen und Verstehen durch Teilnahme am Spiel belegen – durch Handlung begleitete Bastelanweisungen verstehen und ausführen <p>SL hilft bei der fachgerechten Formulierung der Lernziele und hält sie stichwortartig neben den Schritten fest.</p> <p><u>Bemerkung:</u> Das fertige Tafelbild wird für die Dokumentation fotografiert.</p>	Tafel und Kreide/ Whiteboard und Stift
14	<p>SL legt einen großen Bogen Packpapier auf einen Tisch, um den sich ST aufstellen. Sie schreibt in die Mitte <i>Spielerisches Lernen</i>. ST notieren alles, was ihnen dazu einfällt, z.B. <i>effektives Lernen, lockere Atmosphäre, Bewegung, Spaß, keine Angst vor Fehlern</i> usw. SL gibt Impulse, wenn nötig.</p>	Packpapier; Filzstifte
15	<p>SL stellt die Frage: <i>Für welche Altersgruppe gilt das Prinzip des spielerischen Lernens?</i> Die Antwort wird im Plenum besprochen: Altersgemäß ausgewählte spielerische Elemente erhöhen in jedem Alter die Effektivität des Lernens. Bei Kindern ist jedoch das Spiel ein pädagogisches Grundprinzip. Kinder lernen nicht nur „spielend leicht“, sondern das Spiel ist ihre grundlegende Art, die Welt zu entdecken.</p> <p><u>Mehr dazu:</u> Spielen in der Grundschule – eine Ortsbestimmung: https://www.uni-koblenz-landau.de/de/landau/fb5/bildung-kind-jugend/grupaed/studium/downloads/petillon/spielpaedagogik.pdf</p> <p>Von der Bewegungspause zum bewegten Unterricht: https://www.uni-marburg.de/fb21/ifsm/ganztagsschule/schulmaterial/workshop</p> <p>Lundquist-Mog, Angelika/Widlok, Beate: DLL 08: DaF für Kinder – Fort- und Weiterbildung weltweit (Buch mit DVD) Klett Verlag, Kapitel 4.1 Lernen durch Bewegung S. 123-130</p>	

Block 2 – Teilnahme am Spiel

Schritt	Inhalt	Material
1	<p>SL lädt ST ein, verschiedene Spiele, die das Deutschlernen fördern, auszuprobieren. SL legt die Tierbilder aus Block 1 an unterschiedlichen Stellen im Raum auf den Boden. ST stellen sich in der Mitte des Raumes auf. SL nennt ein Tier, woraufhin alle zum passenden Bild rennen. Nach zwei, drei Runden können ST das Kommando übernehmen.</p>	Bildkarten <i>Tierfreunde</i> (8/1-8/8)
2	<p>SL sammelt alle Karten vom Boden und hält sie mit der Rückseite zu ST vor sich hin. Sie nimmt eine Karte, dreht sie blitzschnell einmal um und dann wieder zurück. ST sollen das Tier erkennen und benennen.</p>	Bildkarten <i>Tierfreunde</i> (8/1-8/8)



3	<p>ST und SL besprechen das Ziel der zwei Spiele. Beide dienen zur Festigung des Wortschatzes, wobei das erste Spiel eine nonverbale, das zweite eine verbale Reaktion verlangt.</p> <p>ST machen sich die Schrittfolge bewusst: vom Hören/Sehen zum Sprechen, d.h. man muss zunächst das neue Wort bzw. die neue Struktur korrekt ausgesprochen gehört haben, um es ebenfalls korrekt nachsprechen zu können. Für den mühelosen Gebrauch bedarf es dann mehrmaliger Wiederholung.</p>	
4	<p>Im nächsten Schritt lernen ST das Brettspiel <i>Hüpf wie ein Hase</i> kennen. SL teilt ST in Gruppen (mehr als vier Gruppen sollte es nicht geben). Jede Gruppe bekommt eine Spielfigur. Die erste Gruppe würfelt und rückt so viele Felder vor, wie der Würfel Augen zeigt.</p> <p>Auf den Karottenfeldern ziehen die Gruppen eine Ereigniskarte, beim schlafenden Hasen setzen sie einmal aus. Auf den Ereigniskarten stehen Anweisungen z.B.: <i>Sprich wie ein Schaf! Hüpf wie ein Hase! Geh wie ein Pferd!</i> SL erklärt die Spielregel direkt beim Spielen. Das Spiel wird so lange gespielt, bis die erste Gruppe ins Ziel kommt.</p> <p><u>Bemerkung:</u> Wenn bei einem Spiel eine Gruppe als Person agiert, muss man darauf achten, dass bei der Aufgabenlösung jedes Gruppenmitglied drankommt.</p>	<p>Spielbrett <i>Hüpf wie ein Hase</i>; Ereigniskarten (EK 3/1-3/3); Spielfiguren (so viele, wie es Gruppen gibt); Würfel</p>
5	<p>In der anschließenden Reflexionsphase äußern sich ST, ob ihnen das Spiel Spaß gemacht hat und begründen ihre Meinung. Sie überlegen sich, ob – und wenn ja, warum – das Spiel geeignet ist, das Lernen zu fördern, z.B. Bilder, Bewegung, angstfreie Atmosphäre usw.</p>	
6	<p>SL und ST besprechen, welche Lernziele durch das soeben durchgeführte oder ein ähnliches Brettspiel verfolgt werden können.</p> <p>In diesem konkreten Fall geht es um die Wiederholung bekannter Wörter, aber auch um die Einführung einiger neuer Wörter durch Bilder und Bewegung.</p> <p>Das Spiel ist Teil des Deutschmoduls für Kinder <i>Tiere</i>, und die alten und neuen Wörter spielen in der Geschichte <i>Die kleine Spinne</i>, die das zentrale Element des Moduls ist, eine wichtige Rolle.</p>	<p>Spielbrett <i>Hüpf wie ein Hase</i>; Ereigniskarten (EK 3/1-3/3)</p>
7	<p>SL stellt ST das Hans Hase <i>Brettspiel</i> vor, das die Wiederholung in einer ganz anderen Dimension ermöglicht. Im Spiel wird das Material eines kompletten Lernprogramms von 30 Unterrichtseinheiten geübt.</p> <p><u>Bemerkung:</u> SL zeigt ST das Hans Hase Materialpaket, geht aber an dieser Stelle nicht weiter auf seinen Inhalt ein.</p>	<p>Hans Hase – <i>Das Brettspiel zum Lernprogramm</i></p>
8	<p>Im nächsten Schritt lernen ST das Puzzlespiel aus dem Angebot Deutschmodule für Kinder <i>Farben und Berufe</i> kennen.</p> <p>SL legt die in Streifen geschnittenen Puzzlekarten auf den Boden. ST legen sie zusammen und benennen die Berufe. Anschließend mischt SL wieder alle Puzzleteile und zeigt ein Puzzleteil hoch. ST sollen erraten, zu welchem Beruf es passt.</p>	<p>Puzzlekarten <i>Berufe</i></p>
9	<p>SL und ST besprechen die Funktion des Spiels (Wörter üben) und sammeln weitere Ideen zu Legespielen, z.B. Memory, Domino, Trimino usw., die sich zur Wiederholung von Wörtern und grammatischen Strukturen eignen.</p>	



10	<p>Eine spezielle Sorte von Spielen stellen die Entspannungsspiele dar. Je nach Belieben wählt SL ein Spiel aus und führt es mit ST durch.</p> <p><u>Bemerkung:</u> Liebevoll zusammengestellte Sammlungen von Entspannungsspielen sind die beiden Bücher von Monika Schneider, Ralph Schneider und Dorothee Wolters: <i>Bewegen und Entspannen nach Musik bzw. Bewegung und Entspannen im Jahreskreis</i>. Verlag an der Ruhr</p>	
11	<p>Zur Stärkung der Gruppendynamik eignen sich z. B. Spiele mit dem Schwungtuch gut. Ein Beispiel dafür ist das Spiel <i>Mein Garten</i> im Hans Hase Materialpaket Einheit 5. Hier wird ein leichtes grünes Tuch als Schwungtuch benutzt, das nach dem Spiel als Grasfläche im Garten von Hans Hase dient. ST halten das Tuch an den Rändern fest, SL legt einen Luftballon in die Mitte und macht ST klar, dass sie das Tuch langsam auf und ab bewegen und dabei darauf achten sollen, dass der Luftballon nicht hinunterrollt. Das Spiel wird mit leiser Musik von der Hans Hase CD begleitet.</p> <p><u>Bemerkung:</u> Weitere Ideen zum Einsatz des Schwungtuches befinden sich im Buch von Strong, Todd/N. LeFevre, Dale: <i>New Games – Fallschirmspiele</i>. Verlag an der Ruhr</p>	<p>leichtes Tuch; Luftballon; Hans Hase CD für die Kursleitung, Track 5 – Luftballon-Musik</p>
12	<p>Mini-Projekt (abhängig von der zur Verfügung stehenden Zeit): Spiele basteln zu verschiedenen Themen bzw. Texten (Geschichten, Gedichten, Liedern, Reimen usw.)</p> <p>ST bilden Gruppen und erstellen die Spiele, die sie dann den anderen Gruppen zum Ausprobieren anbieten.</p> <p><u>Bemerkung:</u> ST können bei dieser Aufgabe erfahren, wie intensiv man durch das Lehren lernt. Um z.B. ein Brettspiel erstellen zu können, muss man das Ausgangsmaterial genau studieren, Fragen finden, Antworten und Spielregeln passend formulieren usw.</p> <p>Sie können diese Erfahrung mit in den Unterricht nehmen und die Schüler dazu anregen, einander Aufgabenblätter, Quizspiele usw. zu erstellen.</p>	

Block 3 – Formulierung von Spielregeln

Schritt	Inhalt	Material
1	<p>SL und ST sammeln im Plenum noch einmal die Spiele, die sie soeben gespielt haben. SL bittet ST, vier Gruppen zu bilden und jeweils ein Spiel auszuwählen. Sie sollen sich überlegen, wie sie Ablauf und Regeln des Spiels Kindern erklären, die erst vor kurzem mit dem Deutschlernen begonnen haben. Die Textvorschläge werden auf Packpapier festgehalten.</p>	<p>Packpapier; Filzstifte</p>
2	<p>Die Papierbögen werden an die Tafel/Wand gehängt und von allen gelesen. Es wird gemeinsam beraten, ob die Formulierungen kurz, verständlich und sprachlich korrekt sind.</p> <p><u>Bemerkung:</u> Fotodokumentation nicht vergessen.</p>	<p>Blu-Tack/ Magnetknöpfe</p>



3	<p>Mini-Projekt (abhängig von der zur Verfügung stehenden Zeit):</p> <p>ST suchen im Internet Spielregeln und legen eine Sammlung mit typischen Wörtern und Wendungen an.</p>	
---	---	--

Block 4 – Rückblick

Schritt	Inhalt	Material
1	<p>Die Behandlung des Themas <i>Spiel und Bewegung</i> im Ausbildungsmodul 2 wird mit Rückblick und Auswertung abgeschlossen.</p> <p>SL bittet ST, in Paaren/Dreiergruppen zu besprechen, was sie im Rahmen des Moduls gemacht und gelernt haben. Als Grundlage dienen die Notizen der ST und die individuell oder gemeinsam erstellten Produkte, die SL und ST zu diesem Zweck dokumentieren.</p>	
2	<p>Im anschließenden Plenumsgespräch äußern sich ST zu folgenden Fragen:</p> <p><i>Was war für mich im Modul besonders interessant/neu/wichtig?</i> <i>Was habe ich besonders gern gemacht?</i> <i>Was habe ich nicht so gern gemacht?</i> <i>Was war leicht für mich?</i> <i>Was war eher schwer?</i> <i>Habe ich mich sprachlich entwickelt?</i></p>	
3	<p>Zum Schluss verteilt SL den <i>Ich kann schon</i>-Bogen. ST füllen ihn in stiller Einzelarbeit aus.</p> <p>Wenn alle fertig sind, kann je nach Bedürfnis ein Gespräch zu den Ergebnissen geführt werden. Sie können aber auch ohne Kommentar bleiben.</p>	<i>Ich kann schon</i> -Bogen
4	<p>ST überlegen sich bzw. besprechen untereinander, welche der kennen gelernten fachliterarischen Quellen sie gern noch einmal lesen (z.B. bei der Vorbereitung auf die Prüfung) und deshalb in ihrer persönlichen Fachbibliothek festhalten möchten.</p> <p>Das persönliche Fachlexikon dient dazu, dass ST dort Fachbegriffe sammeln.</p>	<i>Mein persönliches Fachlexikon;</i> <i>Meine persönliche Fachbibliothek</i>



<i>Ich kann schon</i> –Bogen – Spiel und Bewegung	So sehe ich mich:	
	Das kann/weiß ich schon.	Da muss ich mich noch mehr einarbeiten/mich noch weiter entwickeln.
Ich kann an einer Unterrichtssimulation mit spielerischem Lernen aktiv teilnehmen.		
Ich bin mir der Bedeutung von Spiel und Bewegung im Unterricht bewusst.		
Ich kenne verschiedene Typen von Spielen und kann sie Lernzielen zuordnen.		
Ich kann Spielregeln einfach, verständlich und sprachlich korrekt formulieren.		
Ich kann im Rahmen von Miniprojekten neue Spiele entwickeln.		
Ich kann in verschiedenen Sozialformen arbeiten.		
Ich kann Fachtexte lesen, wichtige Inhalte identifizieren und stichwortartig festhalten.		
Ich kann an Fachgesprächen aktiv teilnehmen, Fragen stellen und Meinungen äußern.		
Ich kann Arbeitsergebnisse fachgerecht präsentieren.		
Ich kann meine Erfahrungen reflektieren.		

