



# PHASE 1 : SCHWARZ / WEISS



- GEGENSÄTZLICHE MERKMALE FINDEN;
- UNTERSCHIEDLICHE MÖGLICHKEITEN ERKENNEN, WIE MAN GEGENSÄTZLICHE MERKMALE MITEINANDER KOMBINIEREN KANN;
- EINE POSITIVE EINSTELLUNG ZU WIDERSPRÜCHLICHKEITEN ENTWICKELN.

## Ziel:

Erkennen, dass Gegenstände gegensätzliche Merkmale bzw. Eigenschaften haben und wie diese miteinander kombiniert werden können.

## KOMMUNIKATIONSREGELN:



**KLEIN ANFANGEN**



**SCHWEIGEPAUSEN GESTATTEN**



**VERSTECKTES KORRIGIEREN**



**PHRASEN STATT WÖRTER**



**ÜBERSETZUNG OHNE ÜBERSETZEN**

## TECHNIKEN FÜR DIE ELTERN:



**DEN MOMENT ERFASSEN**

**ES MUSS VORHANDEN SEIN**



**MEDIATOR EINSETZEN**

## BEOBACHTEN

Beobachten Sie Ihr Kind beim Spielen oder lesen Sie ihm etwas vor und machen Sie sich dabei Gedanken, welche Dinge oder auch natürliche Erscheinungen Sie für diese Aktivität verwenden möchten. Suchen Sie nach vorhandenen, gegensätzlichen Merkmalen. Einige Vorschläge:

- Zeichentrickfilm (kurz, lang), Kleidung (sauber/schmutzig), Schirm (nass/trocken)
- Ei (heiß/kalt), Milch(heiß/kalt), Flasche(hart/weich)
- Auto (schnell/langsam), Gebäude(hoch/niedrig), Spielzeuge(billig/teuer) ...

## ROLLEN

Denken Sie sich mögliche Rollenverteilungen im Spiel für die ausgewählten Gegenstände/Erscheinungen aus. Einige Vorschläge:



**Elternteil:** Astronaut, Tier, Zollbeamter etc.



**Kind:** Auto, Puppe, Zeichentrickfilm- oder Buchcharakter, Tier, Gegenstand zum Essen etc.



**Mediator:** Auto, Puppe, Tier, Astronaut, Zollbeamter etc.

START



ERSTELLEN



ZUSAMMENFASSEN

## Variante 1

(das Kind soll das Erfahrene reflektieren)  
Fragen Sie das Kind nach der Aufgabe danach, was gemacht wurde und wie die Aufgabe gelöst wurde. Konzentrieren Sie sich auf die Möglichkeiten, wie die Gegensätzlichkeit miteinander kombiniert werden können. Das Kind soll auch Sie befragen.

Mochtest du das Spiel?  
Was hatte ein Spielzeug zu sagen?  
Wie hast du ... herausgefunden?  
Erinnere dich, was wir gemacht haben...  
Zuerst haben wir, ... dann haben wir ...

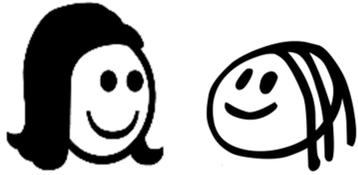
## Variante 2

(für jemanden anderen zusammenfassen lassen, z.B. für die Oma, für ein anderes Kind oder für ein Spielzeug etc.).  
Das Kind kann das Spiel selbst leiten oder mit einer Person spielen, die die Aktivität noch nicht kennt bzw. einer anderen Person von dieser Aktivität in Form einer Geschichte erzählen.

Was haben wir gemacht?  
Was hat er/sie gesagt?  
Warum hat er/sie es getan?  
Zuerst haben wir, ... dann haben wir ...  
Die Aufgabe war, ...  
Jetzt bist du ..., du musst ... Ich bin ...



**PHASE 1: SCHWARZ / WEISS**



Bewerten Sie die Leistung Ihres Kindes, indem Sie jede Fähigkeit benoten. Bemühen Sie sich, dies über einen längeren Zeitraum zu tun, wenn sich die Gelegenheit bietet. Notieren Sie auch das Datum jeder Bewertung.

**++**  
kann sehr leicht umsetzen

**+**  
kann umsetzen

**○**  
Ich bin mir nicht ganz sicher

**-**  
kann nicht umsetzen

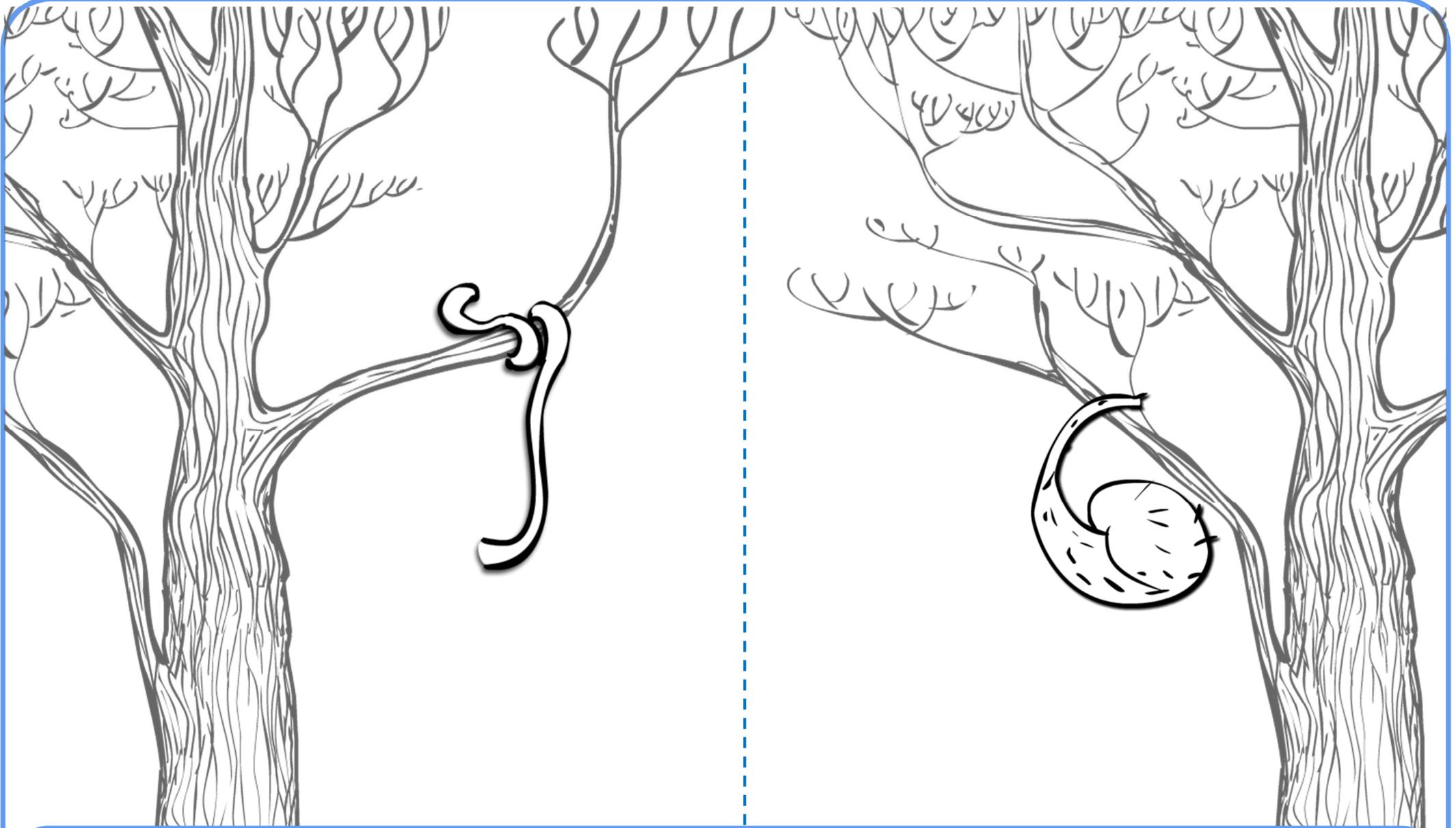
**--**  
zu schwierig

Mein Kind kann:	Datum	Datum	Datum	Datum	Datum	Datum
<b>gegensätzliche Eigenschaften erkennen</b>						
<b>das Gegenteil einer vorgegebenen Eigenschaft nennen</b>						
<b>gegensätzliche Eigenschaften miteinander verbinden</b>						

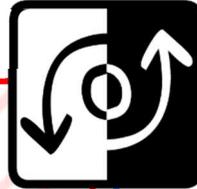
**gegensätzliche Eigenschaften erkennen**

**das Gegenteil einer vorgegebenen Eigenschaft nennen**

**gegensätzliche Eigenschaften miteinander verbinden**



**Welche zwei unterschiedlichen Tiere  
könnten das sein?**



**START**

**Wählen Sie einen Gegenstand**, der nach "Freunden" sucht. Es kann z.B. ein Spielzeug sein, das in seiner Rolle im Spiel "Freunde" braucht oder ein Behälter, dessen Freunde sich in seinem Inneren befinden (z.B. ein Haus, ein Korb) oder auch irgendeinen Gegenstand, den Ihr Kind in diesem Moment anziehend findet (z.B. Bakugans oder Überraschungseier).

**Rollenverteilung**

Sie spielen mit Ihrem Kind das Spiel "Freunde finden". Spielen Sie entweder sich selbst oder übernehmen Sie die Rolle eines der oben genannten Gegenstände, der nach "Freunden" sucht.

**Aufgabenstellung**

Meine Freunde sind die, die zwei gegensätzliche Merkmale haben. Sag mir deine zwei gegensätzlichen Merkmale und du darfst zu mir kommen (z.B. in meine Armee oder allgemeiner, z.B. in den Korb, in die Garage o.ä.). Versuche, so viele "Freunde" wie möglich zu finden.

**ERSTELLEN**

**Bauen Sie einen Dialog auf**

Führen Sie Ihrem Kind anhand des Mediators vor, was Sie von ihm erwarten (z.B. mit einem der umherliegenden Spielzeuge: Ich bin ein Auto. Ich bin scharfkantig, fasse meine Stoßstange an, und ich bin stumpf, fasse meine Tür an).

Verwenden Sie den Mediator, um die Aufmerksamkeit des Kindes auf die unterschiedlichen Kombinationsmöglichkeiten von Gegensätzen zu richten (nach Zeit: eine Blume ist heute schön, aber nächste Woche ist sie hässlich, nach Raum: ein Spielzeugauto ist in der Sonne heiß, aber im Kühlschrank kalt, nach Struktur: siehe Autobeiispiel oben). Gehen Sie keinesfalls dazu über, unterrichten zu wollen, anstatt zu spielen – machen Sie immer alles innerhalb des Spieles. Weisen Sie die Antworten ihres Kindes nicht zurück.

**Wenn das Kind Interesse zeigt:** Lassen Sie das Kind sogenannte "Zebra-Champions" aus verschiedenen Kategorien finden, d.h.

Gegenstände mit den meisten gegensätzlichen Merkmalen in der Küche, im Auto, auf dem Spielplatz etc ... Sie können z.B. spezielle Täschen besorgen und dann zusammen mit Ihrem Kind die "Zebras" mit den gegensätzlichen Merkmalen darin aufbewahren.

Lassen Sie das Kind die besten Gegensätze finden, z.B. solche, die es bei fast allen Gegenständen gibt.

**SITUATIONSBEZOGEN**

Welche Merkmale hat dieses Objekt?

Kannst du es beschreiben?

Ich bin dein Freund, weil.... Kann ich dein Freund sein?

Sie sind Freunde, weil ... Ähnlich, weil... Es ist/hat ...

**ALLGEMEIN**

Kann es das Gegenteil sein? Wie wird es zum Gegenteil?

Das Gegenteil ist... Was ist das Gegenteil davon?

Kann es auch... sein

Kann es zuerst ... sein und danach ... Kann es ... hier sein, aber auch ... hier? Kann das Ganze ... sein, aber ein Teil davon ist ...

Es ist beides...

**HILFESTELLUNG**

Heiß und kalt, jung und alt; schwarz und weiß, wie jeder weiß!

Komm rein. Ein guter Beitrag. Gut gemacht!



Meine Freunde sind die, die zwei gegensätzliche Merkmale haben, wie z.B....

Was ist das Gegenteil davon?



Es ist ... Sein Gegenteil ist ... Ich habe ... Ich bin beides, ... und... Hallo, kann ich dein Freund sein?



Ich suche nach einem/r Freund/in. Was ist das Gegenteil davon? Ich kann sowohl ... als auch ... sein



Ist das nicht dasselbe? Kannst du mein Freund sein? Kannst du mir helfen?

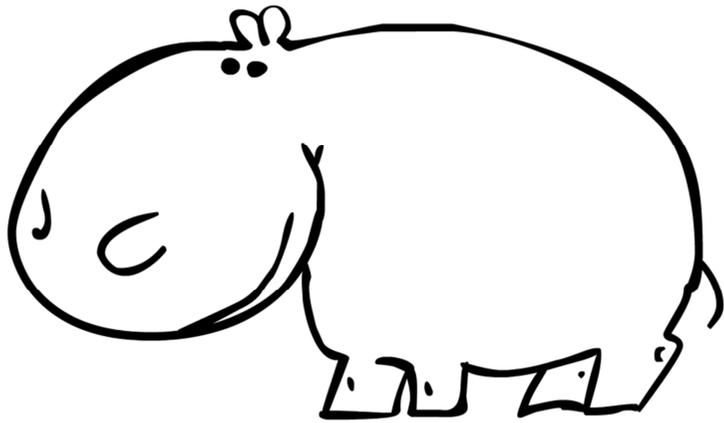


Hat es etwas Gegensätzliches? Wann kann es auch ... sein? Wie?

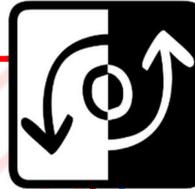


Kann ich helfen? Kann ich dein Freund sein?





**Ein völlig anderer Blickwinkel!  
Zeichne deinen (Blickwinkel).**



**START**

**Wählen Sie einen Gegenstand**, der die Rolle des Wachmanns übernimmt. Der Wachmann erlaubt den Dingen, eine bestimmte Grenze zu überschreiten (z.B. die eines Korbes, eines Hauses oder einer Garage).

**Rollenverteilung**

Sie spielen das Spiel "Wachmann". Entweder Sie werden selbst ein "Wachmann" oder Sie schlüpfen in die Rolle eines spielzeugfressenden Wolfes, eines Polizisten, eines Roboters etc.). Wählen Sie dir für die Situation am besten geeignete Figur aus.

**Die Aufgabenstellung**

Die Aufgabe der Spieler ist das Überschreiten der Grenze. Um die Erlaubnis dafür zu erhalten, müssen sie zwei gegensätzliche Charaktereigenschaften oder Merkmale des Objektes/Gegenstandes herausfinden, das/den sie spielen.



**ERSTELLEN**

**Bauen Sie einen Dialog auf**

Führen Sie Ihrem Kind anhand des Mediators vor, was Sie von ihm erwarten (z.B. mit einem der umher liegenden Spielzeuge: Ich bin ein Teddy. Ich bin weich, fass meinen Bauch an. Ich bin aber auch hart, fass mal meine Pfoten an. Kann ich hinein kommen?). Verwenden Sie den Mediator, um die Aufmerksamkeit des Kindes auf die unterschiedlichen Möglichkeiten beim Kombinieren von Gegensätzen zu richten (nach Zeit: eine Blume ist heute schön, aber schon nächste Woche ist sie verwelkt, nach Raum: ein Spielzeugauto in der Sonne ist heiß, aber im Kühlschrank ist es kalt, nach Struktur: siehe Teddybespiel oben). Dies hilft dem Kind dabei, mehr gegensätzliche Merkmale zu finden. Gehen Sie keinesfalls dazu über, zu unterrichten, anstatt zu spielen – machen Sie alles innerhalb des Spieles. Weisen Sie die Antworten Ihres Kindes niemals zurück – auch wenn sie im ersten Moment unpassend klingen. Versuchen sie stattdessen, die Antworten zu klären.

**Wenn das Kind Interesse zeigt:**

Lassen Sie das Kind nach Gegenständen suchen, die den Wachmann leicht passieren können, d.h. diejenigen, die die offensichtlichsten Gegensätze haben.

**SITATIONSBEZOGEN**

Ich bin der Wachmann. Niemand darf hier durch!  
Halt. Kein Durchgang

Kannst du mich hineinlassen? Kann ich bitte durch? Kann ich?  
Du darfst nur passieren, wenn ... Du kommst hier nicht rein, außer...

**ALLGEMEIN**

Kann es das Gegenteil sein? Wie wird es zum Gegenteil?  
Das Gegenteil ist... Was ist das Gegenteil davon? Kann es auch... sein  
Kann es zuerst ... sein und danach ... Kann es ... hier sein, aber auch ...  
hier? Kann das Ganze ... sein, aber ein Teil davon ist ...

Es ist beides...

**HILFESTELLUNG**

Heiß und kalt, jung und alt; schwarz und weiß, wie jeder weiß!  
Komm' herein. Ein guter Beitrag. Gut gemacht!



Was wäre das Gegenteil davon?  
Kannst du auch ...?  
Kannst du ... sein und gleichzeitig ...?



Es ist ... Sein Gegenteil ist ...  
Hier bin ..., aber dort bin ich ...  
Jetzt bin ich ...,  
aber später werde ich ... sein?



Beschreibe Dich selbst.  
Was ist das Gegenteil davon?  
Kann ich sagen, dass du ... bist



Was ist das Gegenteil?  
Kann ich herein kommen?  
Willst du mich herein lassen?

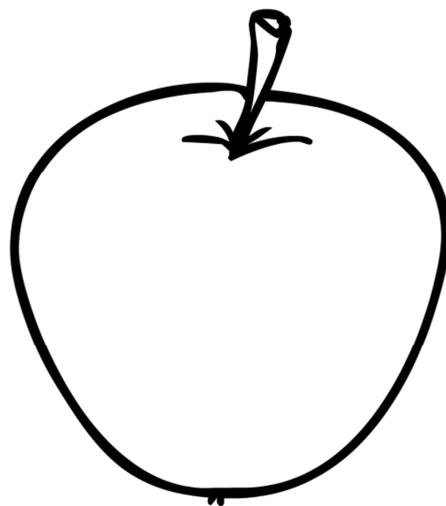


Hat es etwas Gegensätzliches?  
Und nun beweise, dass...  
Kannst du sowohl ..., als auch ... sein?

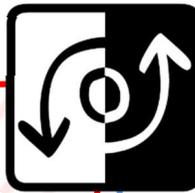


Kann ich helfen? Kann ich durch?  
Du wirst mich niemals aufhalten, nicht wahr?





**Für wen ist es groß, für wen ist es klein?**



**START**

**Rollenverteilung**

Sie treten mit Ihrem Kind in den Wettstreit. Spielen Sie dabei sich selbst oder schlüpfen Sie in eine andere Rolle. Sie können ihre Rolle auch kombinieren und dabei sich selbst und noch ein zusätzliches Objekt mimen, wie z.B. ein Spielzeug oder eine andere Sprach- bzw. Denkfigur.

**Wählen Sie gegensätzliche Merkmale/Eigenschaften**, die für viele Gegenstände typisch sind. Spielen Sie ein wenig mit den Eigenschaften, um sicherzugehen, dass Ihr Kind diese versteht. Stellen Sie dabei schwerpunktmäßig die praktische Erfahrung ihres Kindes – und weniger dessen Wissen – in den Vordergrund (was hat er/sie gesehen oder gefühlt bzw. womit wurde bereits experimentiert).

**Aufgabenstellung**

Wählen Sie ein Paar gegensätzliche Merkmale aus, wie z.B. das Farbenpaar Schwarz und Weiß. Wer nun mehr Dinge nennen kann, die jeweils beide dieser Merkmale (schwarz und weiß) aufweisen können, hat gewonnen. Alle Charaktere bieten der Reihe nach ein Objekt an und erklären die beiden typischen Merkmale.

**ERSTELLEN**

**Bauen Sie einen Dialog auf**

Demonstrieren Sie, was Sie von Ihrem Kind erwarten (Die Eiscreme ist sowohl kalt, als auch warm. Die Eistüte ist warm, aber die Eiscreme selbst ist kalt). Leiten Sie Ihr Kind dabei an, das gegensätzliche Merkmal zu finden (Sind alle seine Teile hart? Lass es uns anfassen, sind einige davon weich?). Verwenden Sie den Mediator, um Ihrem Kind Ideen zu geben, falls es nötig ist. Versuchen Sie, mit etwa 3-5 Paaren von Merkmalen zu arbeiten.

**Wenn das Kind Interesse zeigt:**

Lassen Sie das Kind sogenannte "Zebra-Champions" aus verschiedenen Kategorien finden, d.h. Gegenstände mit den meisten gegensätzlichen Merkmalen in der Küche, im Auto, auf dem Spielplatz etc. Sie können z.B. spezielle Täschen besorgen und zusammen mit ihrem Kind "Zebras" mit gegensätzlichen Merkmalen sammeln.

**SITUATIONSBEZOGEN**

Lass uns einen Wettkampf machen. Wir müssen Dinge mit zwei gegensätzlichen Merkmalen finden.

Machen wir einen Wettkampf? Wer wird der Sieger sein?

Wir sind die Champions! Ich werde gewinnen!

**ALLGEMEIN**

Kann es das Gegenteil sein? Wie wird es zum Gegenteil?

Das Gegenteil ist... Was ist das Gegenteil davon? Kann es auch... sein

Kann es zuerst das ... und dann ... sein? Kann es ... hier sein, aber auch

... hier? Kann das Ganze... sein, aber ein Teil davon ist ...

Es ist beides...

**HILFESTELLUNG**

Heiß und kalt, jung und alt; schwarz und weiß, wie jeder weiß!

Sehr gut! Ein guter Kommentar. Toll gemacht!



Bist du gleichzeitig ... und...?  
Was ist das Gegenteil davon?



Es ist ..., aber auch ...  
Ich habe.... Es ist beides...  
Was ist das Gegenteil?



Ich suche nach einem/r Freund/in.  
Was ist das Gegenteil davon?  
Ich kann sowohl ... als auch ... sein



Ist das nicht dasselbe?  
Was ist ...?  
Und wann ist es ...?

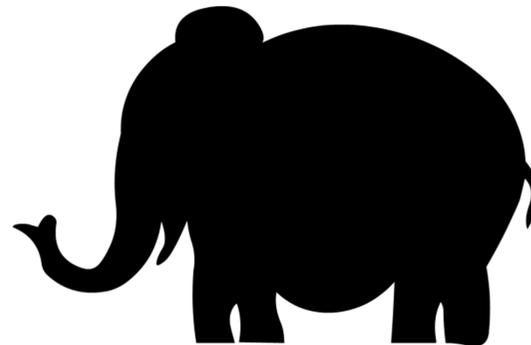
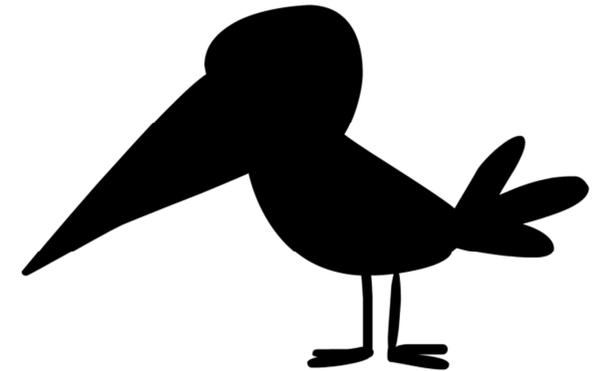


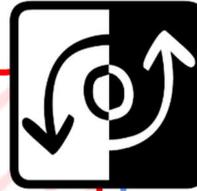
Was schlägst du vor?  
Wann kann es auch ... sein?  
Wie kann es das sein?  
Erkläre es uns bitte.



Kann ich helfen?  
Ich habe eine Idee.







**START**

Denken Sie sich einen Gegenstand aus, der zwei gegensätzliche Merkmale hat. Sagen Sie ihn Ihrem Kind nicht. Lassen Sie das Kind stattdessen erraten, was Sie sich überlegt haben.

**Rollenverteilung**

Sie können Sie selbst sein oder die Rolle des Gegenstandes übernehmen, den Sie sich ausgedacht haben. Unter Umständen ist es für Sie leichter, wenn Sie einen Mediator ins Spiel einführen (ein Spielzeug oder ein beliebiges Objekt in der Nähe). Der Mediator könnte in der Zielsprache sprechen.

**Aufgabenstellung**

Fragen Sie Ihr Kind nun, wer Sie wohl sind bzw. an wen Sie denken, worauf das Kind versucht, das "Rätsel" zu lösen (verwenden Sie die Struktur bzw. den Aufbau unter "situationsbezogen" für den Aufbau des Rätsels) ... Stellen Sie sicher, dass Sie sich auf die zwei gegensätzlichen Eigenschaften des Gegenstandes beziehen.

**ERSTELLEN**

**Bauen Sie einen Dialog auf**

Setzen Sie den Mediator ein, um den Denkprozess Ihres Kindes zu unterstützen. Wenn das Kind eine Idee hat, kann ihm der Mediator dabei helfen, zu erkennen, was es sein, bzw. nicht sein kann; z.B. durch Abwägen der Idee gegenüber dem, was wir über den Gegenstand bereits wissen. Rufen Sie sich bitte ins Gedächtnis, dass es nicht nur ums Erraten geht, sondern auch darum, dem Kind dabei zu helfen, die unterschiedlichen Möglichkeiten beim Kombinieren von Gegensätzlichkeit zu erfassen.

Versuchen Sie, mit etwa 3-5 Gegenständen zu arbeiten.

Wenn das Kind Interesse zeigt:

Lassen Sie das Kind das Spiel übernehmen und selbst Rätsel erstellen.

Bieten Sie Ihrem Kind an, selbst Rätsel zu erstellen, wenn es die Situation erlaubt (z.B. beim Einsteigen ins Auto, beim Kochen etc. ...)

**SITUATIONSBEZOGEN**

Es ist ..., aber es ist nicht ... Es ist ... (gegensätzlich), aber nicht...  
 Es ist ..., aber es ist nicht ... Es ist ... (gegensätzlich), aber nicht...

Was ist es?

**ALLGEMEIN**

Kann es das Gegenteil sein? Wie wird es zum Gegenteil?  
 Das Gegenteil ist... Was ist das Gegenteil davon? Kann es auch... sein

Kann es zuerst ... sein und danach ... Kann es ... hier sein, aber auch ... hier? Kann das Ganze ...sein, aber ein Teil davon ist ... Ist es sowohl ..., als auch...?

**HILFESTELLUNG**

Heiß und kalt, jung und alt; schwarz und weiß, wie jeder weiß!  
 Ein guter Beitrag. Gut gemacht! Danke jetzt bitte an etwas anderes.



Es ist ... und ... es ist ...  
 Wie kann es beides sein?  
 Was ist das Gegenteil davon?



Es ist ... Sein Gegenteil ist ...  
 Ich habe ... Ich denke ...  
 Ja. Nein. Ich weiß es nicht...



Ich suche nach einem/r Freund/in.  
 Was ist das Gegenteil davon?  
 Ich kann sowohl ... als auch ... sein



Ist das nicht dasselbe?  
 Ist das das Gegenteil?  
 Kennst du das?



Hat es etwas Gegensätzliches?  
 Kannst du mir erklären, wie es beides sein kann?



Kann ich helfen?  
 Ich kann es dir erklären,

