



# PHASE 1: GUT / SCHLECHT



- DIE WIRKUNGEN VON HANDLUNGEN ERKENNEN
- "PLUS" und "MINUS" ERKENNEN
- ZU LERNEN, ARGUMENTE AUFZUBAUEN.

**Ziel:** Erkennen, dass dieselbe Handlung stets positive und negative Konsequenzen haben kann.

## KOMMUNIKATIONSREGELN:



**KLEIN ANFANGEN**



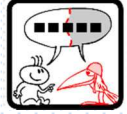
**SCHWEIGEPAUSEN GESTATTEN**



**VERSTECKTES KORRIGIEREN**



**PHRASEN STATT WÖRTER**



**ÜBERSETZUNG OHNE ÜBERSETZEN**

## TECHNIKEN FÜR DIE ELTERN:



**DEN MOMENT ERFASSEN**

**ES MUSS VORHANDEN SEIN**



**MEDIATOR EINSETZEN**

## BEOBACHTEN

Bei diesen Aktivitäten geht es vor allem um die guten und schlechten Seiten unterschiedlicher Handlungen. Sie können hierfür beliebige Arten von Handlungen/Aktionen einsetzen, solange diese für Ihr Kind nachvollziehbar und im Alltag erkennbar sind. Einige Ideen:

- Zeichentrickfilm-/Buchcharaktere, die eine Verwandlung vollziehen (werden groß/klein, stark/schwach etc.)
- Ein Spielzeug kaufen, das billig, teuer, batteriebetrieben etc. ist.
- Eine bestimmte Zutat (Salz, Zucker, Olivenöl etc.) für eine Speise

## ROLLEN

Denken Sie sich mögliche Rollenverteilungen im Spiel für die ausgewählten Gegenstände/Phänomene aus.

Einige Vorschläge:



**Elternteil:** Schiffskapitän, Pharao, Zollbeamter, Spielzeug, Lebensmittel etc.



**Kind:** Auto, Puppe, Zeichentrickfilm- oder Buchcharakter, Tier, Lebensmittel etc.



**Mediator:** Stofftier, Puppe, Soldat etc.



## ZUSAMMENFASSEN

### Variante 1

(das Kind soll das Erfahrene reflektieren)  
Fragen Sie das Kind nach Beendigung der Aufgabe danach, was gemacht wurde und wie die Aufgabe gelöst wurde. Stellen Sie dabei das Erkennen von "Plus" und "Minus" jeder Handlung in den Mittelpunkt. Bewegen Sie das Kind dazu, auch Sie zu befragen.

Möchtest du das Spiel?  
Was war daran gut/schlecht?  
Wenn wir ..., wäre das dann gut oder schlecht?  
Zuerst machen wir ..., danach ...

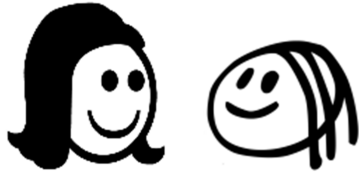
### Variante 2

(für eine andere Person 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: GUT/SCHLECHT



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

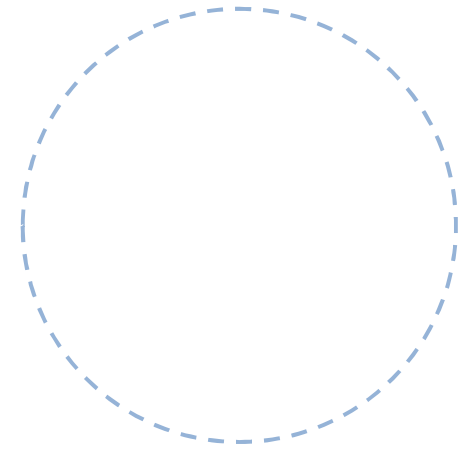
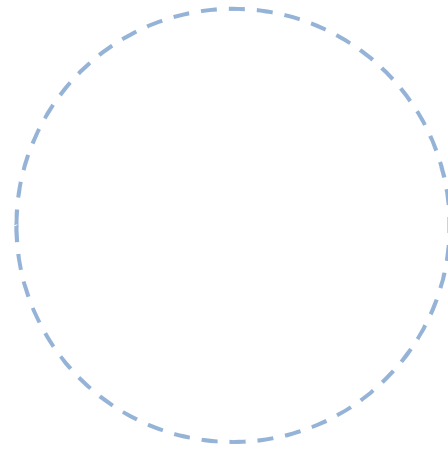
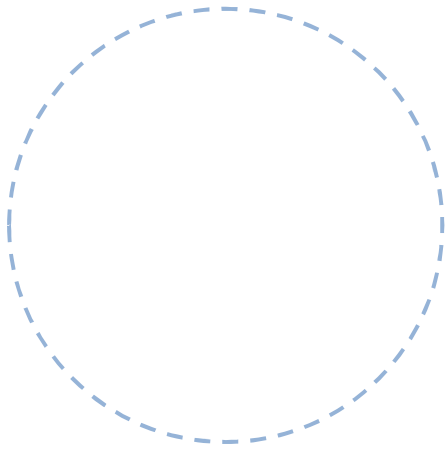
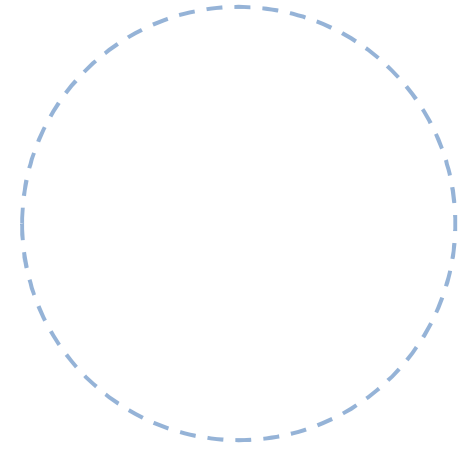
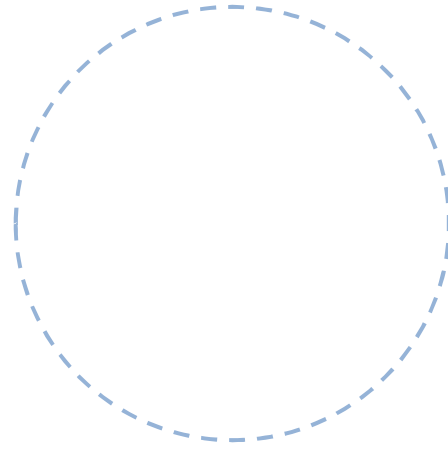
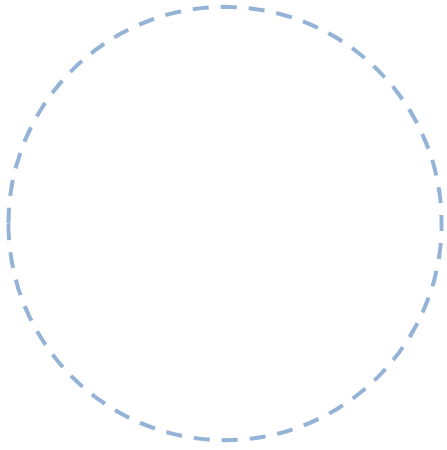
**--**  
zu schwierig

Mein Kind kann:	Datum	Datum	Datum	Datum	Datum	Datum
Konsequenzen einer Handlung erkennen						
"Plus" & "Minus" einer Handlung bestimmen						
erklären, warum eine Tätigkeit/Handlung notwendig ist						

Konsequenzen einer Handlung erkennen

"Plus" & "Minus" einer Handlung bestimmen

erklären, warum eine Tätigkeit/Handlung notwendig ist



**Was kann das sein?**



**START**

**Wählen Sie ein Objekt**, das "Freunde" sucht.  
Es kann z.B. ein Spielzeug sein, das in seiner Rolle im Spiel "Freunde" braucht oder ein Behälter, dessen Freunde sich im Inneren befinden (z.B. ein Haus, ein Korb) oder auch irgendein Objekt, das Ihr Kind in diesem Moment anziehend findet (z.B. Murmeln wie Bakugans oder Lollis).

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

**Aufgabenstellung**  
Die Aufgabe besteht darin, sich mit dem gewählten Objekt anzufreunden. Zu diesem Zweck sollten Sie eine Eigenschaft oder eine "Beschäftigung" des Objekts/Gegenstands, der sich "befreunden" will, auswählen und sowohl die "guten" als auch die "schlechten" Eigenschaften aufzeigen. Sie sollten "Gutes" und "Schlechtes" auch begründen können. Wenn diese akzeptiert werden, werden Sie ein/e Freund/in. Die Aufgabe besteht darin, mehr Freunde für das Objekt zu finden, als die anderen Spieler.

**ERSTELLEN**

**Bauen Sie einen Dialog auf**  
Führen Sie Ihrem Kind anhand eines Mediators vor, was Sie von ihm erwarten (Ich bin ein Ball. Ich kann ein Kind beim Spielen glücklich machen, das ist gut. Allerdings kann ich das Kind auch unglücklich treffen, das wiederum ist schlecht). Unterstützen Sie Ihr Kind dabei, die "Kehrseiten" zu finden (Ist es immer gut/schlecht? Kannst du dich erinnern, als ...?). Verwenden Sie den Mediator, um ihrem Kind im Bedarfsfall Ideen zu liefern.

**Wenn das Kind Interesse zeigt:**  
Bringen Sie das Kind dazu, eine Reihe von Objekten zusammenzutragen, die die meisten Widersprüche haben (mit den meisten "guten" und "schlechten" Eigenschaften). Lassen Sie das Kind einen "Champion-Freund" finden (z.B. ein Objekt, das die meisten Freunde mit demselben Paar gegensätzlicher Merkmale hat) ... Sie können nach einem "allgemeinen Champion", oder nach einem Champion in bestimmten Umgebungen (z.B. in der Küche, auf dem Spielplatz etc.) suchen lassen.

**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 bzw. hat ...

**ALLGEMEIN**

Es ist schlecht/gut, weil ...  
Dies zu tun, ist gut/schlecht, weil ...  
Es ist gut, weil ..., aber es ist auch schlecht, weil ...

**HILFSTELLUNG**

Sieh es dir an und sage mit Mut – ist es schlecht oder gut.  
Guter Beitrag. Na bitte! Nette Gruppe! Gut gemacht!



Dies zu tun, ist gut/schlecht, weil ...  
Findest du etwas, was auch gut ist?  
Möchtest du mein/e Freund/in werden?



Ich denke, es ist gut, weil ...  
Es ist ... zu sein ist...  
Ich denke, es ist schlecht, weil ...  
Kann ich dein/e Freund/in sein?



Kannst du das beweisen?  
Noch etwas?  
Warum wäre das gut?



Ist es gut? Warum?  
Ich möchte eine/n Freund/in.  
Sie sind Freunde, weil ...



Kann es schlecht sein? Ich weiß ...  
Warum ist es gut, ... zu ...sein?



Kann ich helfen?  
Und wenn wir ..., wäre das gut oder schlecht? Warum?





**Male einige Dreiecke schwarz aus,  
um das Bild eines Objekts zu erhalten**



## START

**Wählen Sie ein Objekt**, das die Rolle des Wachmanns übernimmt. Der Wachmann gestattet 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 eine der Rollen (z.B. eines spielzeugfressenden Wolfes, eines Polizisten, eines Roboters etc.) Wählen Sie die für die Situation passende Rolle aus.

### Aufgabenstellung

Die Aufgabe ist das Überschreiten der Grenze. Um die Erlaubnis zu erhalten, muss man eine Eigenschaft oder eine "Beschäftigung" eines Objekts, das die Grenze überschreiten will, auswählen und sowohl die "guten" als auch die "schlechten" Seiten davon aufzeigen. Man sollte "Gutes" und "Schlechtes" auch begründen können. Wenn der "Wachmann" die Antwort akzeptiert, darf man die Grenze überschreiten.



## ERSTELLEN

### Bauen Sie einen Dialog auf

Führen Sie Ihrem Kind anhand des Mediators vor, was Sie von ihm erwarten (Ein Spielzeugauto sagt z.B.: Ich bin aus Metall. Das ist gut, denn ich gehe nicht so schnell kaputt wie ein Plastikauto – aber es ist auch schlecht, denn ich kann einem Kind auf den Fuß fallen und das tut weh). Leiten Sie ihr Kind dazu an, die "Kehrseiten" zu finden (Ist es immer gut/schlecht? Kannst du dich erinnern, als ...?). Verwenden Sie den Mediator, um Ihrem Kind Ideen zu geben, wenn nötig. Bedenken Sie, dass die Argumentation ebenso wichtig ist, wie das Auffinden der "guten" und "schlechten" Seiten.

### Wenn das Kind Interesse zeigt:

Ermuntern Sie das Kind dazu, sich weiterführende Gedanken zu denjenigen Objekten zu machen, die die meisten widersprüchlichen Eigenschaften oder "Beschäftigungen" haben und zu welchen Folgen sie führen.

## SITUATIONSBEZOGEN

Ich bin der Wachmann. Niemand darf hier durch!  
Halt. Kein Zugang  
Kannst du mich rein lassen? Kann ich bitte durch?  
Kann ich hereinkommen?

Du kannst nur durch, wenn.... Du kommst hier nicht rein, außer...

## ALLGEMEIN

Es ist schlecht/gut, weil ... Dies zu tun, ist gut/schlecht, weil ...  
Es ist gut, weil ..., aber es ist auch schlecht, weil ...

## HILFESTELLUNG

Sieh es dir an und sage mit Mut – ist es schlecht oder gut.  
Ein guter Beitrag. Na also. Toll gemacht!



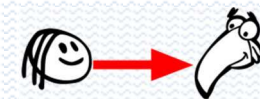
Dies zu tun, ist gut, weil ...  
Dies zu tun, ist schlecht, weil ...



Ich denke, es ist gut, weil ...  
Es ist ... zu sein ist...  
Ich denke, es ist schlecht, weil ...



Wie kannst du dort hinkommen?  
Überprüfe, ob es vielleicht jemand anders empfindet ...



Ist es schlecht? Warum?  
Kann ich herein kommen?  
Wie kann es gut werden?



Kann es schlecht sein? Ich weiß ...  
Können wir es zu "Beidem" machen? Aber wie?



Kann ich helfen?  
Lass es mich versuchen.  
Ich hab' eine Idee.





**Male die Bereiche aus, die ein Ganzes ergeben.**



**START**

**Rollenverteilung**

Sie treten mit Ihrem Kind in den Wettstreit. Spielen Sie dabei sich selbst oder schlüpfen Sie in eine andere Rolle. Letzteres erlaubt sowohl Ihnen als auch Ihrem Kind, unterschiedliche Rollen zu spielen.  
Möglichkeiten: Spielzeuge, Gegenstände/Objekte im Haus, Dinge auf dem Spielplatz etc.

**Wählen Sie Dinge**, Eigenschaften oder "Beschäftigungen" aus, die Ihr Kind gut kennt. Diese Objekte können Charaktere in Ihrem Spiel sein. Wählen Sie mindestens ein Objekt aus, das voraussichtlich die Zielsprache sprechen wird. Lenken Sie die Aufmerksamkeit des Kindes auf verschiedene Eigenschaften.

**Aufgabenstellung**

Die Charaktere wetteifern darum, wer mehr "Kehrseiten" von so vielen Eigenschaften oder "Beschäftigungen" wie möglich herausfinden kann. Der erste Charakter wählt eine Eigenschaft aus und nennt für sie "gute" und "schlechte" Gründe. Dann wählt der nächste Charakter eine andere Eigenschaft und verfährt genauso.

**ERSTELLEN**

**Bauen Sie einen Dialog auf**

Demonstrieren Sie, was Sie von Ihrem Kind erwarten (Ein Auto mit Fernsteuerung ist "gut" denn es macht das Spiel wesentlich interessanter, aber es ist auch "schlecht", denn ich brauche ständig neue Batterien und habe nicht immer welche zur Hand). Unterstützen Sie ihr Kind dabei, die "Kehrseiten" zu finden (Gibt es immer gute und schlechte? Kannst du dich erinnern, als ...?). Verwenden Sie den Mediator, um ihrem Kind im Bedarfsfall mit Ideen nachzuhelfen.  
Versuchen Sie, mit etwa 3-5 Gegenständen zu arbeiten.

**Wenn das Kind Interesse zeigt:**

Lassen Sie Ihr Kind eine Reihe von Objekten zusammentragen, die die meisten Widersprüche haben (mit den meisten „guten“ und „schlechten“ Eigenschaften).

**SITUATIONSBEZOGEN**

Machen wir einen Wettkampf? Wer wird der Sieger sein?  
Wir sind die Champions! Ich werde gewinnen!

**ALLGEMEIN**

Es ist schlecht/gut, weil ...  
Dies zu tun, ist gut/schlecht, weil ...  
Es ist gut, weil ..., aber es ist auch schlecht, weil ...

**HILFSTELLUNG**

Sieh es dir an und sage mit Mut – ist es schlecht oder gut.  
Das ist richtig! Perfekt! Du hast gewonnen! Gut gemacht!



(Eine Sache zu tun) ist gut weil ...  
Denkst du, dass ... gut ist?  
Wie sieht es mit ... aus?



Es ist gut/schlecht  
Ich denke, es ist ...  
Um etwas zu tun



Schau. Du kannst ...  
Wäre das gut oder schlecht?  
Prüfe nach, ob es jemand evtl. anders empfindet ... Wie sieht es mit ... aus



Kannst du mir helfen? Wie kann es schlecht/gut sein?  
Hast du eine Idee? Gib mir einen Tipp.



Was ist nun mit der anderen Seite?  
Kann sie auch schlecht/gut sein?



Kann ich helfen? Ich weiß, ich weiß ...  
Schau auf seine ... Verstehst du, worum es geht? (dem Kind während des Spiels z.B. zuflüstern)

**ZUSAMMENFASSEN**









**START**

**Ein Objekt auswählen.** Denken Sie an seine Eigenschaften oder an eine Handlung, die es ausführt. Wählen Sie Eigenschaften/Handlungen, bei denen die positiven und negativen Konsequenzen ziemlich offensichtlich sind.

**Rollenverteilung**

Sie können sich selbst spielen 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, während es versucht, das "Rätsel" zu lösen (verwenden Sie für den Aufbau des Rätsels die Struktur unter "situationsbezogen" ) ...

**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, dass das Kind Gutes und Schlechtes einer Handlung erkennt. 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**

Das zu tun / Das zu haben ist gut, weil ...  
 Das zu tun / Das zu haben ist schlecht, weil ...  
 Das zu tun / Das zu haben ist gut, weil ...  
 Das zu tun / Das zu haben ist schlecht, weil ...  
 Was ist es?

**ALLGEMEIN**

Es ist schlecht/gut, weil ... Dies zu tun, ist gut/schlecht, weil ...  
 Es ist gut, weil ..., aber es ist auch schlecht, weil ...

**HILFSTELLUNG**

Sieh es dir an und sage mit Mut – ist es schlecht oder gut.  
 Guter Beitrag. Na also. Toll gemacht!



Nein, ist es nicht.  
 Versuch' es noch einmal.  
 Was kann es sonst noch sein?  
 Sieh' mal, hier. Wenn ich ...,  
 was passiert dann?



Es war kein ...  
 Kannst du es wiederholen?  
 Was ist...?



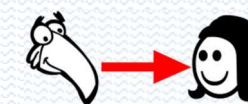
Kannst du dich daran erinnern,  
 was gut war?  
 Kannst du sagen, was schlecht war?  
 Kann ich dir ein wenig helfen?



Ist das gut?  
 Na, wir werden sehen... Ich denke ...  
 Weiß du?



Kannst du mir helfen?  
 Hab' ich Recht?



Kann ich helfen?  
 Ich denk, es kann ... sein, denn

