



PHASE 1: KARTEN FÜR UNIVERSELLE TÄTIGKEITEN

ZIEL: Lernen Elemente entsprechend ihrer Parameter zu gruppieren.

- **UNTERSCHIEDLICHE MERKMALE/EIGENSCHAFTEN FINDEN;**
- **ZU LERNEN, ELEMENTE ZU GRUPPIEREN;**
- **SICH DARIN ZU ÜBEN, STARKE FRAGEN ZU STELLEN.**

"Was gehört nicht dazu", "Ja-Nein" und "Sortieren" sind Beispiele für universelle Aufgaben. Jede davon wird zwar nur auf einer Karte beschrieben, kann aber mehrmals angewendet werden, indem man einfach die Objekte/Handlungen austauscht. Alle drei Aufgaben können in beinahe jedem Umfeld ausgeführt werden, z.B. während einer Reise, beim Spielen, beim Vorlesen etc. ... Man kann sie eigenständig spielen oder aber in andere Spiele oder Handlungen einbauen.

KOMMUNIKATIONSREGELN:

-  **KLEIN ANFANGEN**
-  **SCHWEIGEPAUSEN GESTATTEN**
-  **VERSTECKTES KORRIGIEREN**
-  **PHRASEN STATT WÖRTER**
-  **ÜBERSETZUNG OHNE ÜBERSETZEN**

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. Einige Vorschläge:

- Gegenstände, die in die momentane Tätigkeit Ihres Kindes involviert sind (Autos, Stofftiere, Zeichnungen, etc.)
- Gegenstände aus dem Umfeld (Bäume, Blumen, Lebensmittel, Seemuscheln etc.)
- Elemente aus Medien (Cartoon- oder Buchcharakter, Lieder, Abbildungen, etc.)

ROLLEN

Denken Sie sich mögliche Rollenverteilungen im Spiel für die ausgewählten Gegenstände, Erscheinungen aus. Jede Rolle ist denkbar, egal ob für das Gruppieren (Sortieren), für das Ausschließen (Was gehört nicht dazu) oder für das Raten (Ja-Nein). Wenn Sie möchten, können Sie diese Aufgaben auch von ihrer gespielten Person lösen lassen.



TECHNIKEN FÜR DIE ELTERN:

-  **DEN MOMENT ERFASSEN**
-  **ES MUSS VORHANDEN SEIN**
-  **MEDIATOR EINSETZEN**



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. Konzentrieren Sie sich auf die Parameter, die dabei hilfreich waren. Bewegen Sie das Kind dazu, auch Sie zu befragen.

- Mochtest du das Spiel?
- Was hast du gemacht?
- Wie hast du ... herausgefunden?
- Erinnere dich, was wir gemacht haben...
- Zuerst haben wir, ... dann haben wir ...

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 ... musst du ... Ich bin ...



PHASE 1 : KARTEN FÜR UNIVERSELLE TÄTIGKEITEN
JA-NEIN, SORTIEREN, WAS GEHÖRT NICHT DAZU

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

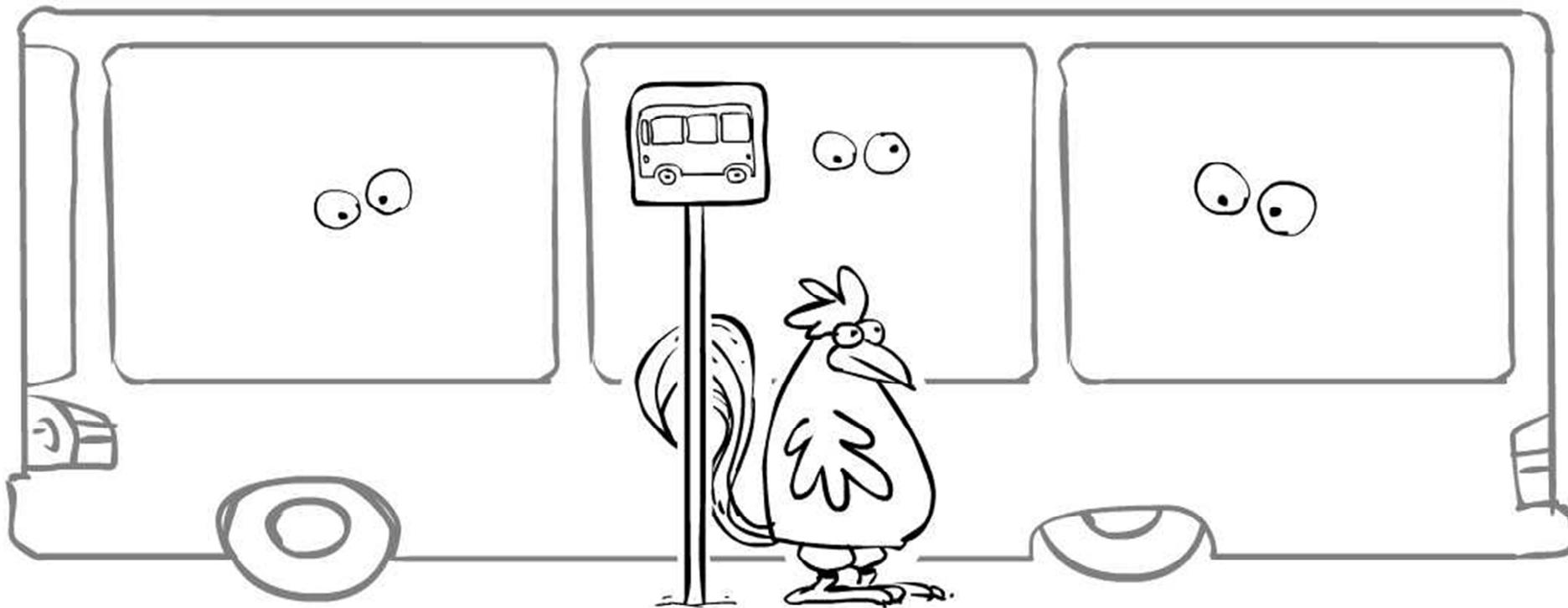
Mein Kind kann:	Datum	Datum	Datum	Datum	Datum
unterschiedliche Eigenschaften/Merkmale von Objekten feststellen.					
Eigenschaften/Merkmale anhand von Parametern gruppieren.					
"starke" Fragen stellen.					

unterschiedliche Eigenschaften/Merkmale von Objekten feststellen

Eigenschaften/Merkmale anhand von Parametern gruppieren

"starke" Fragen stellen







Male die Objekte an, damit sie unterschiedlich aussehen.



START

Wählen Sie 3-5 Objekte aus, mit denen Sie spielen werden. Fangen Sie mit Gegenständen an, deren Parameter für das "Ausschließen" Ihrem Kind bereits geläufig sind (z.B. können Autos entsprechend ihrer Farbe, Größe, Bauart oder ihres Typs etc. ausgeschlossen werden). Später können Sie weniger bekannte Parameter heranziehen (z.B. das Alter eines Wagens, die Anzahl der Räder und Türen etc.) und/oder die Anzahl der Gegenstände erhöhen.

Rollenverteilung

Sie spielen das Spiel "Was gehört nicht dazu?" Spielen Sie entweder sich selbst oder schlüpfen Sie in eine Rolle (z.B. in einen Dinosaurier, der ein Auto fressen will, es sei denn, das Auto kann nachweisen, wodurch es sich von anderen Autos unterscheidet)

Aufgabenstellung

Ich bin speziell/anders, weil ... Jedes Objekt sollte abwechselnd nachweisen, wodurch es sich von den anderen Objekten unterscheidet. Sie könnten damit beginnen, Ihr Kind anfangs nur ein Objekt spielen zu lassen und die Anzahl der Objekte mit der Zeit langsam steigern.

ERSTELLEN

Bauen Sie einen Dialog auf

Verwenden Sie den Mediator, um Ihrem Kind zu zeigen, welches Verhalten von ihm erwartet wird (z.B. eines der Autos sagt: "Ich bin etwas Besonderes, denn ich bin das einzige blaue Auto, alle anderen sind grün"). Verwenden Sie den Mediator, um die Aufmerksamkeit Ihres Kindes auf unterschiedliche Parameter zu richten (Kann ich auch Namen nehmen? Ich z.B. heiße McQueen und andere Autos haben keine Namen). 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

Veranlassen Sie Ihr Kind dazu, mit den Dingen zu spielen, die gerade in der Nähe sind, z.B. Häuser in der Straße, vorbeifahrende Autos, Schulklassen etc.

SITUATIONSBEZOGEN

Sieh' mal, was wir hier haben ... Sind sie alle gleich?
Wer/Was ist anders?

Was meinst du, wenn ich behaupte, dass diese 3 zusammengehören und diese/r/s nicht dazugehört? Warum könnte das sein?
Ich denke ... sind anders/unterschiedlich/unpassend.

ALLGEMEIN

Sind sie alle gleich? Sind sie ähnlich? Warum?
Sie sind ähnlich/unterschiedlich, weil ... Sie haben/sind ...
Es ist nicht...

Wie unterscheiden/gleichen sie sich?
Was ist der Unterschied?

HILFESTELLUNG

Ene, mene, meck, und du bist weg.
Ausgezeichnet. Eine gute Frage! Gut gemacht!



Was macht diese
(2-4) Objekte ähnlich?
Das ist unterschiedlich? Warum?
Warum gehören diese zusammen?



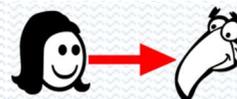
Es ist raus, weil ...
Sie gehören zusammen, weil ...



Kann ich dir helfen?
Sie alle haben/sind ...
Sieh' mal, hier. Was ist unterschiedlich?



Ich denke ...
Weiß du es?
Was denkst du?

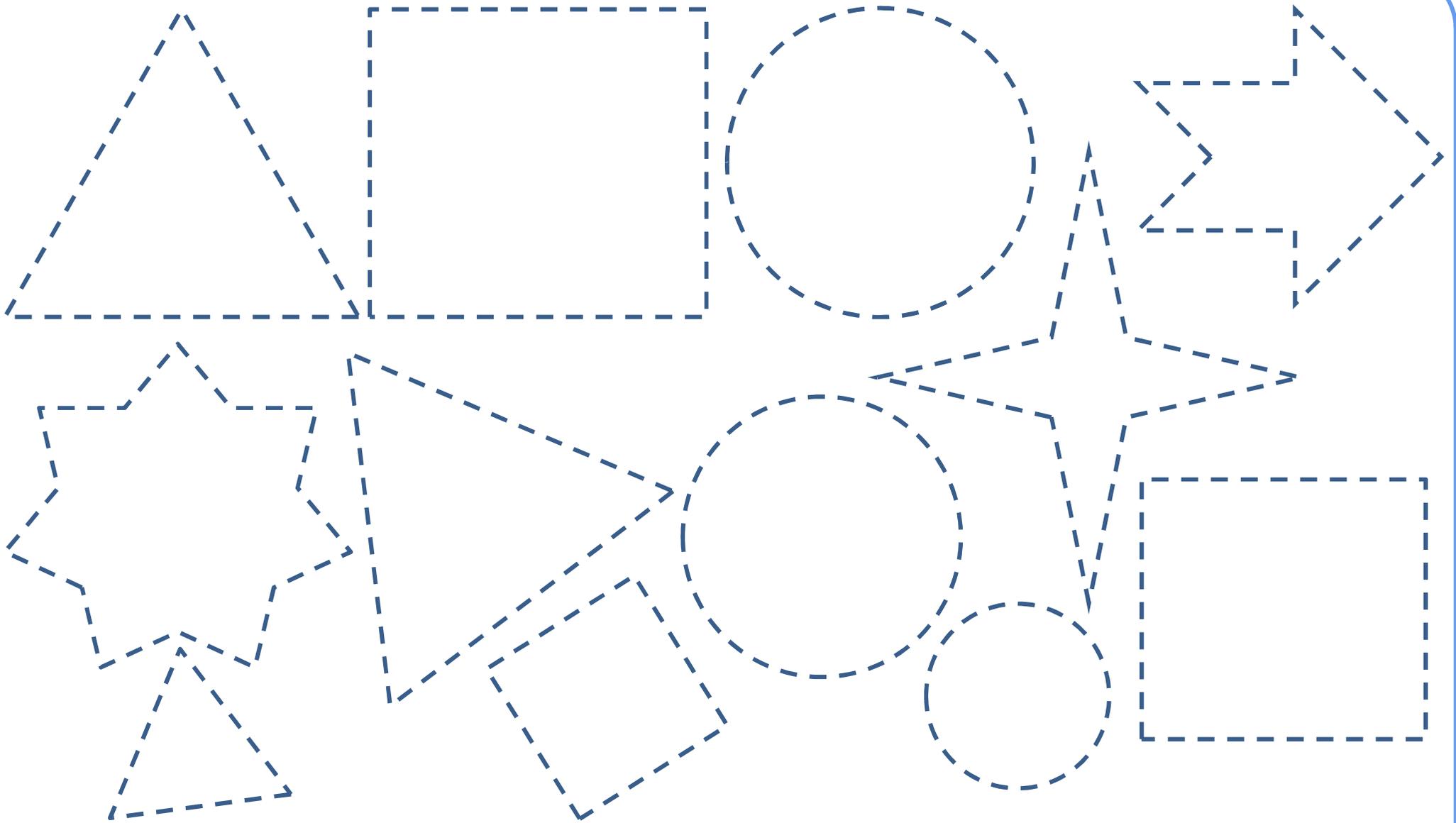


Kannst du mir sagen, wie wir die, die
anders sind, finden können?
Kannst du das erklären?



Wie würdest du das nennen?
Können wir sagen, dass...?
Frage mich bitte.





**Schneide die Objekte ringsherum aus
und zeichne ihre Schatten.**



START

Wählen Sie ein Objekt aus, mit dem Sie spielen. Beginnen Sie mit Gegenständen, bei denen Ihr Kind nur zwischen einigen wenigen Objekten wählen muss (z.B. Spielzeug auf dem Teppich). Später können Sie die Anzahl der Gegenstände und Parameter für die Gruppierung erhöhen (z.B. Bücher im Haus).

Rollenverteilung
Sie spielen das "Ja-Nein"-Spiel. Spielen Sie dabei sich selbst oder schlüpfen Sie in eine andere Rolle. (z.B.: "Ich bin eines der Spielzeuge auf dem Fußboden, rate, wer oder was ich bin").

Aufgabenstellung
Rate, indem du mir Fragen stellst, die ich nur mit Ja oder Nein beantworten kann. Stelle so wenig Fragen wie möglich. Sie können eine Höchstgrenze für das Spiel festlegen (z.B. 10 Fragen).

ERSTELLEN

Bauen Sie einen Dialog auf
Verwenden Sie den Mediator, um dem Kind eine gute Frage zu demonstrieren (z.B.: "Bist du das Spielzeug rechts von dieser Linie?). Fordern Sie Ihr Kind dazu auf, jede Frage auszuwerten. Besprechen Sie, welche Fragen besser sind. Helfen Sie Ihrem Kind mit Sprachfragmenten beim Stellen der Fragen (Ist es...? Sind Sie?). Wenn Ihr Kind das Spiel beendet, geben Sie die Lösung nicht preis.

Wenn das Kind Interesse zeigt
Ermutigen Sie Ihr Kind dazu, Dinge oder auch Handlungen für das Ja/Nein-Spiel zu präsentieren (z.B. schätze mal, wie viele Tore ich heute geschossen habe) und verfahren Sie selbst genauso (rate mal, was es heute zum Abendessen gibt).



JA-NEIN

SITUATIONSBEZOGEN

Lass uns das "Ja-Nein"-Spiel spielen. Ich sehe was, was du nicht siehst, rate was es ist. Kannst du es erraten...? Stelle mir ... Fragen.

ALLGEMEIN

Ist es in der Mitte? Ist es rechts oder links? Ist es mehr/weniger ... als ... Ist es höher/niedriger? Ja. Nein. Das spielt keine Rolle/ist nicht wichtig.

HILFESTELLUNG

Ene, mene, großes Stück, in der Mitte liegt das Glück. Genau in der Mitte. Eine sehr gute Frage. Toll gemacht!



Rate es. Lass' uns spielen. Ist das eine gute Frage? Was weißt Du schon alles? Wie können wir besser danach fragen?



Ist es ein/eine ...? Kann ich...? Befindet es sich rechts/links von?



Fragen wir nach ... Was ist die Mitte? Wonach können wir noch fragen?



Ich denke ... Du bist am Zug. Hat es...?

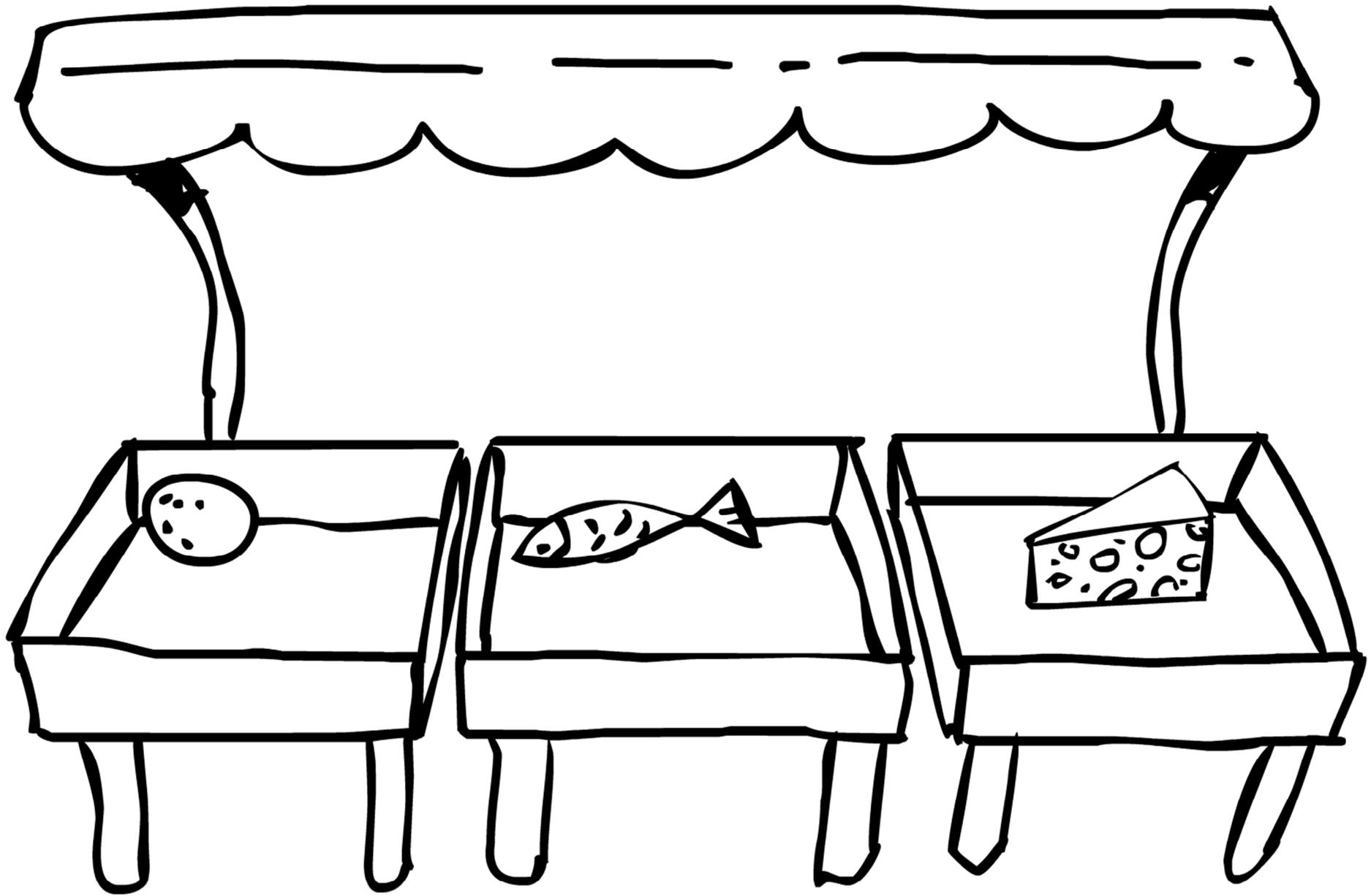


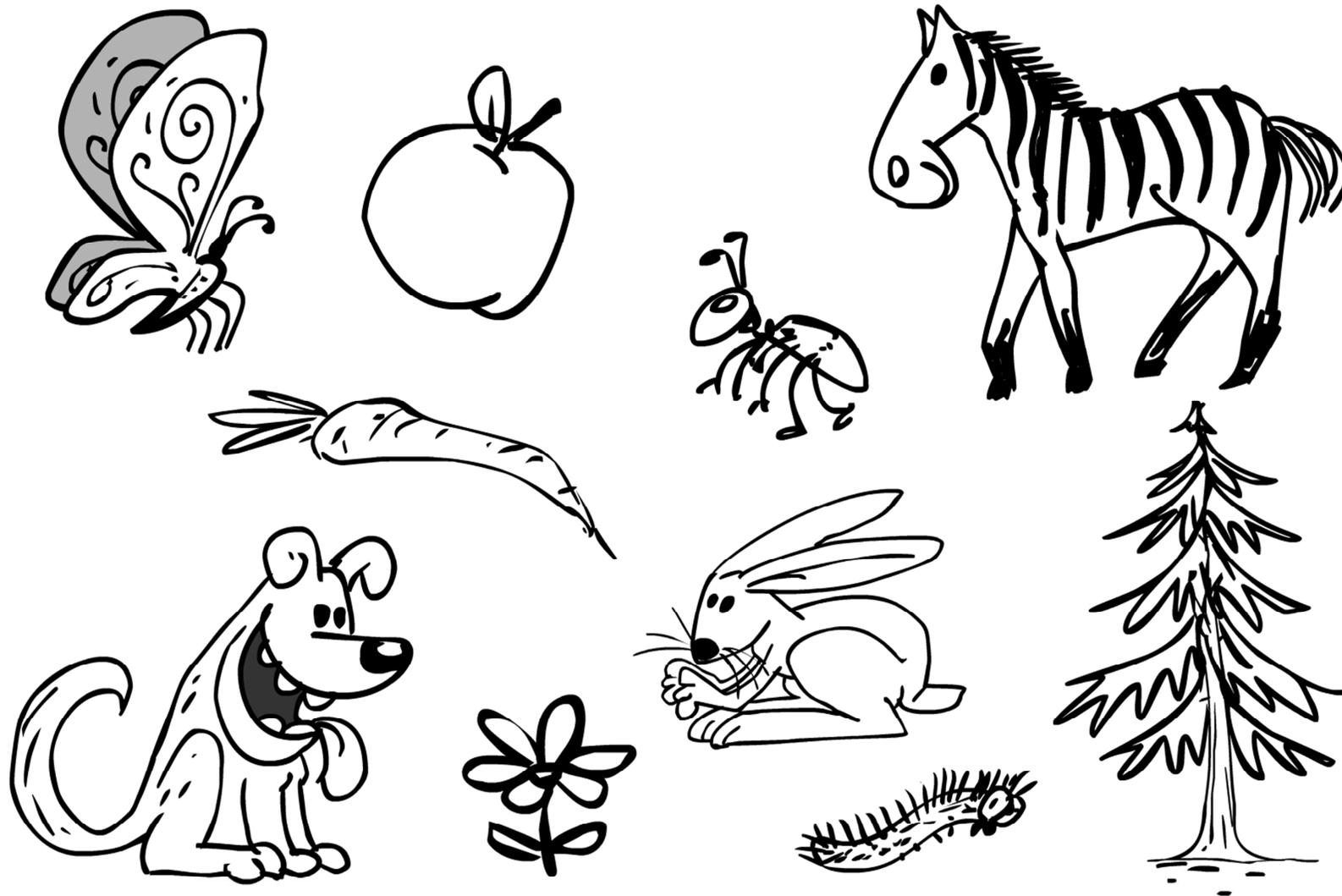
Wie können Sie diese Frage besser stellen? Sage mir, was wir bereits wissen.



Wie können wir nach ... fragen? Hilf' uns, die Mitte zu finden.







Sortiere die Objekte und bemale jede Gruppe jeweils mit der gleichen Farbe.



SORTIEREN



START

Wählen eine Gruppe von Gegenständen aus, mit denen Sie spielen werden. Fangen Sie mit Gegenständen an, deren Parameter Ihr Kind für die Gruppenzuordnung bereits kennt (z.B. Gemüse, kann entsprechend Größe, Form, Farbe, etc. gruppiert werden.). Später können Sie weniger bekannte Parameter (z.B. die Notwendigkeit, gekocht zu werden, Ort des Wachstums, etc.) einführen und/oder die Anzahl der Gegenstände in der Gruppe erhöhen.

Rollenverteilung: Sie spielen das Spiel "Sortieren". Wählen Sie zwischen dem Spielen Ihrer eigenen Person oder schlüpfen Sie in eine Rolle (z.B. ein Chef, der Gemüse für das Kochen des Abendessens vorbereitet),

Aufgabenstellung: Die Gegenstände sollten so gruppiert werden, dass keines übrig bleibt. Je mehr Möglichkeiten Ihr Kind zum Gruppieren entdeckt, desto besser. Sie können die Aufgabe einfacher gestalten, indem Sie Parameter für die Unterteilung vorschlagen (können wir sie nach der Farbe sortieren? Was gehört dann zusammen mit einer Gurke in eine Gruppe?)



ERSTELLEN

Bauen Sie einen Dialog auf

Verwenden Sie den Mediator, um zu demonstrieren, was von Ihrem Kind erwartet wird (Ich bin Koch/Köchin heute Abend. Um mir meine Arbeit beim Kochen zu vereinfachen, sortiere ich das ganze Gemüse entsprechend seiner Form. Also gehören Tomaten und Radieschen in eine Gruppe. Gurken und Zucchini gehören einer anderen Gruppe an ...). Lenken Sie die Aufmerksamkeit Ihres Kindes auf unterschiedliche Eigenschaften der Gegenstände, um ihm beim Erkennen der Parameter zu helfen. Am Anfang können Sie mit dem Mediator sprechen und das Kind dabei zusehen lassen, bevor es selbst aktiv am Spiel teilnimmt.

Wenn das Kind Interesse zeigt

Sehen Sie sich nach anderen Gegenständen um, die sortiert werden können. Machen Sie mit Ihrem Kind einen Wettkampf, wer mehr unterschiedliche Arten des Sortierens von Gegenständen finden kann. Sortieren Sie, auf was immer Sie im Alltag stoßen, z.B. Häuser, vorbeifahrende Autos, Bücher, Cartoons, Computerspiele, etc.

SITUATIONSBEZOGEN

So, und jetzt werde ich dich einer Gruppe zuordnen.

Schauen wir mal, ob du Freunde hast.

Welche Gruppen können wir bilden? Können wir die Dinge sortieren?

ALLGEMEIN

Sind sie alle gleich? Was haben sie gemeinsam?

Warum sind sie in einer Gruppe? Warum sind sie Freunde?

HILFESTELLUNG

Ene, mene Sternenschnuppe, ist da noch `ne Gruppe.

Ausgezeichnet. Sehr gut - daran habe ich gar nicht gedacht.

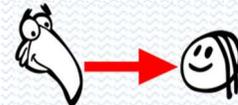
Hervorragende Idee!



Warum können diese beiden in eine Gruppe?

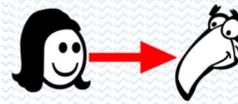
Sind diese unterschiedlich? Warum?

Was haben sie gemeinsam?



Sie sind beide..., oder etwa nicht? Wie würdest du das nennen?

Lass' uns prüfen, ob alle Gegenstände hier ähnlich sind.



Kannst du dich erinnern, wie wir... gruppiert haben?

Was können wir noch verwenden? Denkst du, wir können...?



Ich habe... Gruppen.

Die sind zusammen

Weil ...

Sie haben alle...



Ich denke ...

Diese zwei sind...

Kannst du mir bitte helfen?



Warum sind sie in einer Gruppe?

Ich verstehe das nicht. Ich habe eine Idee. Kann ich?

