

Materialübersicht und angesprochene Kompetenzen	4
Informationen für die Lehrperson	5
Einführende Geschichte: Die Mompitze und der Ungutgeist	6
Materialien (Anleitungen und Kopiervorlagen)	
Spiele	7
Stärken	14
Regeln	21
Gutscheine und Belobigungen.	45
Feedback	56
Ich wähle den grünen Weg!	60
Strukturierter und visualisierter Klassenrat.	67