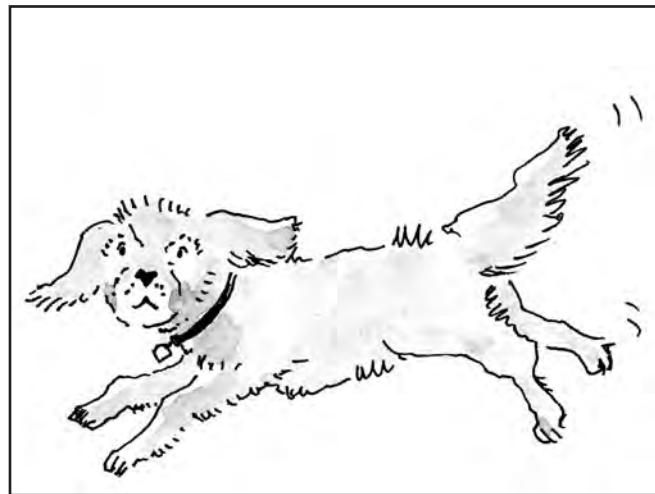
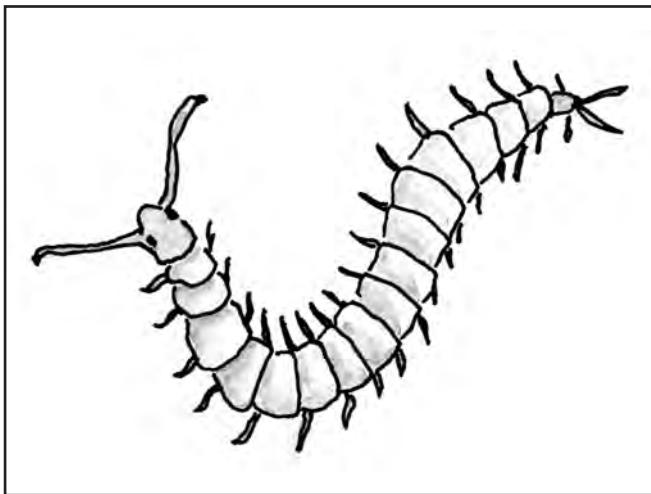
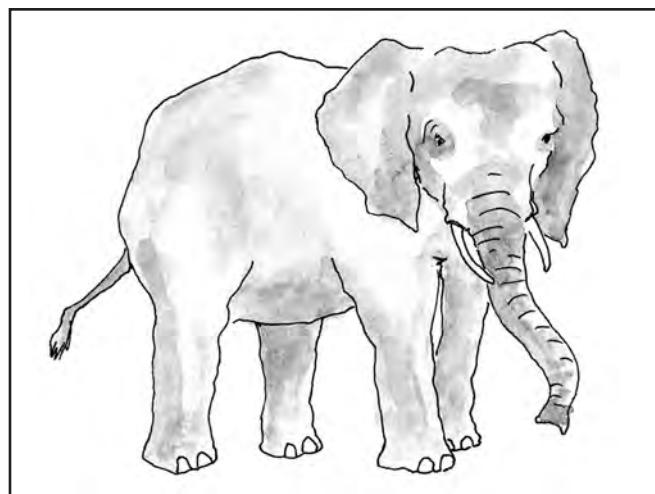
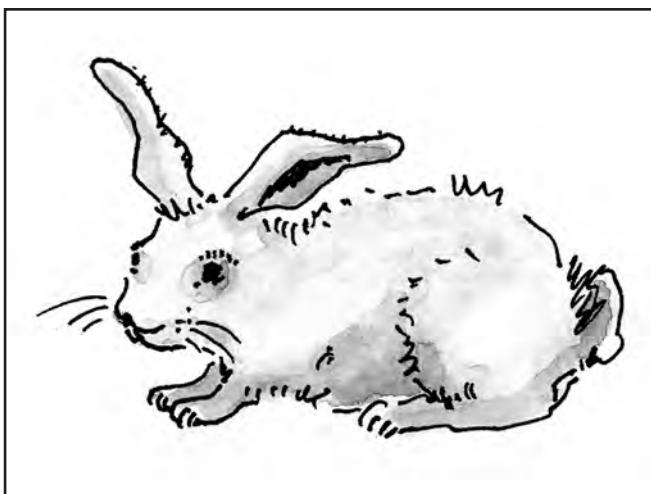


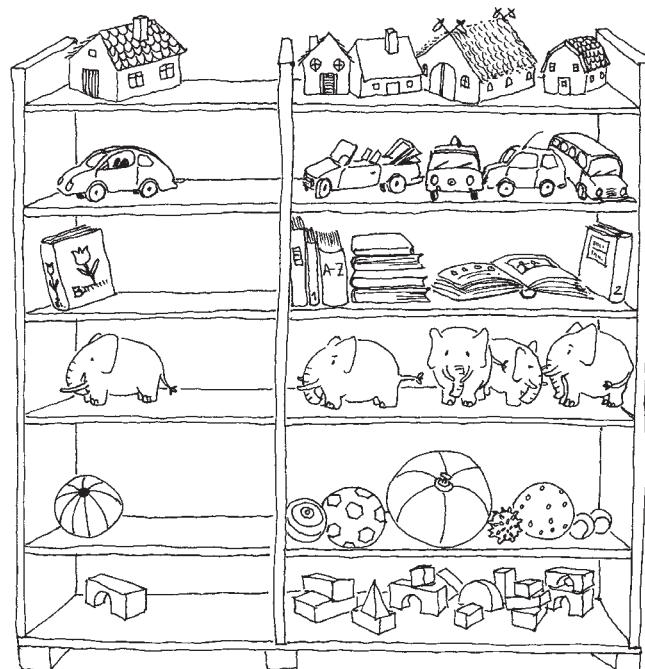
Item 11

Tierkarten

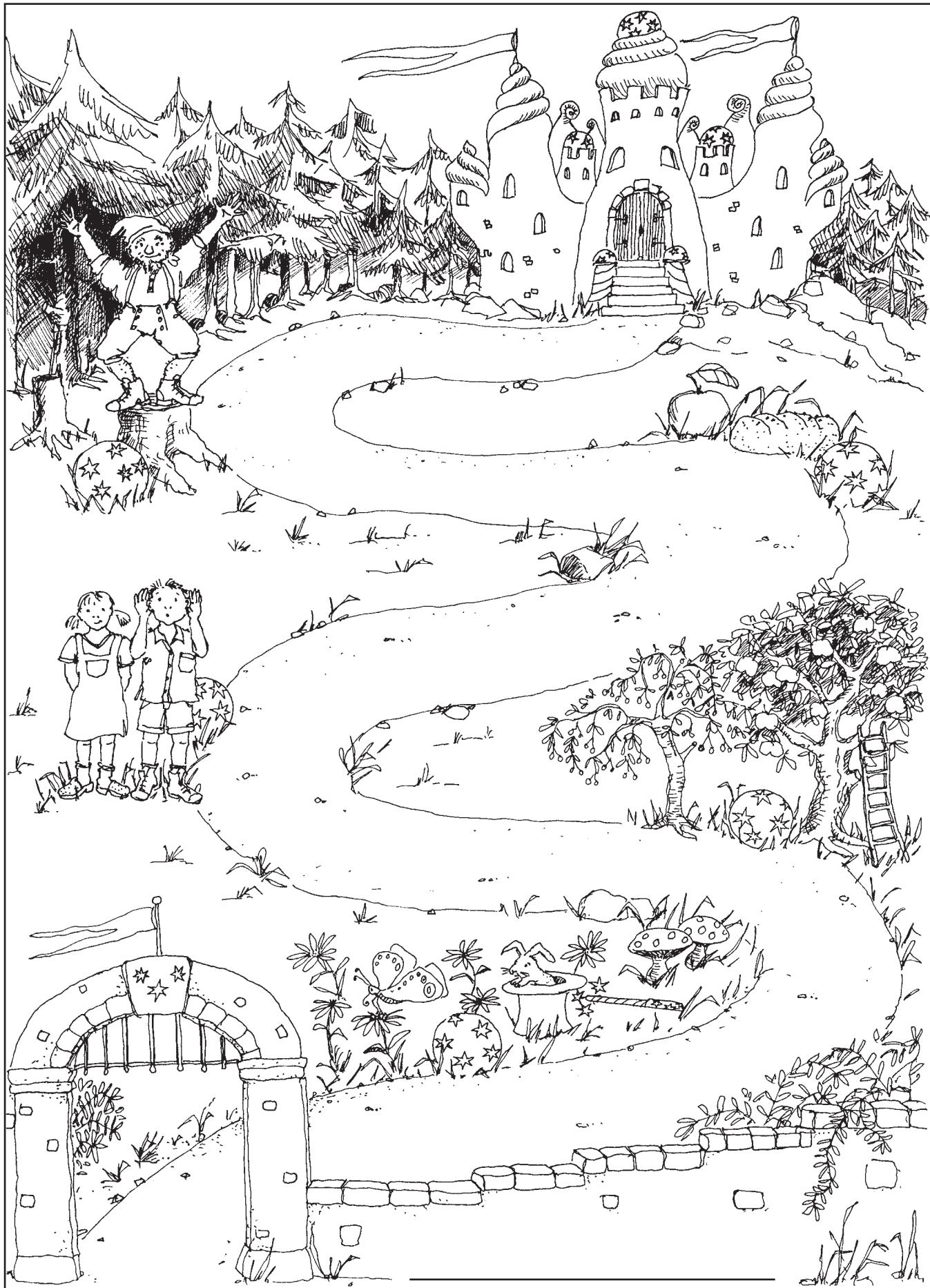


Item 14

Klaus' Regal



## Schwarz-Weiß-Spielplan



**TL:** Du stehst so: die Arme hängen. Und dann: hüpf – Beine auseinander und die Hände klatschen über dem Kopf. Und zurück: Beine wieder zusammen und die Arme hängen wieder runter. Und noch einmal. Jetzt du!

**Bewertung:** Das Kind bewegt Arme und Beine symmetrisch. Unter ermäßigten Anforderungen ist es noch zu akzeptieren, dass das Kind Arme und Beine nicht simultan bewegt. ► 1

<b>Item 19</b>	<b>Ball werfen und fangen</b>
----------------	-------------------------------

**Bereich:** Psychomotorik

**Material:** Ball (ca. 20 cm Durchmesser)

**Ablauf:** **TL:** So, nun sollen wir dem Waldwichtel noch zeigen, ob wir einen Ball fangen können. Ich werfe dir den Ball zu. Du fängst ihn. Fang ihn mit beiden Händen. Wirf ihn zurück zu mir!

► *Kind und TL stehen ca. 2–3 m auseinander. TL wirft von unten, Kind beliebig (insgesamt drei bis fünf Ballwechsel).*

**Bewertung:** Das Kind wirft und fängt koordiniert und kontrolliert. ► 1

Das Kind fängt nur zufällig und wirft unkoordiniert. ► 0

<b>Item 20</b>	<b>Smileys abmalen</b>
----------------	------------------------

**Bereich:** Graphomotorik, topologische Eigenschaften

**Material:** Vorlage: Smileys (S. 21), Schwarz-Weiß-A4-Spielplan (S. 22), Bleistift

**Ablauf:** **TL:** Schau, diese Smileys suchen auch den Weg zum Zauberer. Kannst du ihre Gesichter abmalen? Male sie hier auf dein Blatt!

**Bewertung:** Das Kind beachtet bei seinen Wiedergaben die grafischen Eigenschaften Anzahl konkav – konvex, gebogen – gerade – eckig, innen – außen überwiegend. ► 1

Das Kind beachtet in seiner Wiedergabe nicht die oben genannten topologischen Merkmale der Vorlagen. ► 0

<b>Item 21</b>	<b>Bildergeschichte nacherzählen</b>
----------------	--------------------------------------

**Bereich:** Informationsverarbeitung

**Material:** Vorlage: Bildergeschichte (S. 21)

**Ablauf:** **TL:** Gut gemacht! Nun kannst du weiter zum Zauberschloss laufen. Endlich sind wir angekommen. Aber anscheinend ist der Zauberer Mino gar nicht zu Hause. Schau mal, hier auf diesen Bildern kannst du ihn sehen. Was ist denn mit ihm passiert?

► *Das Kind erhält ungeordnet die Serie von Bildern. Das Kind soll die Bilder (chrono-)logisch ordnen.*