



Klassenweites akademisches Interventionsprogramm

Unterrichtsplan 2



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER

håbilis
Empowering
children &
adolescents



UNIVERSITY of
NICOSIA



University College of
Teacher Education Tyrol



Förderhinweis und Haftungsausschluss

Das PIVOT Projekt wird durch das ERASMUS+-Programm der Europäischen Union kofinanziert und wird von Dezember 2023 bis April 2026 durchgeführt. Der Inhalt dieser Publikation gibt allein die Meinung der Verfasserin bzw. des Verfassers wieder und die Europäische Kommission haftet nicht für die Nutzung der darin enthaltenen Information (Project Code: 2023-1-CY01-KA220-SCH-000156593).

Lektionssymbole

Symbol	Beschreibung
	Diskussion in der ganzen Klasse (Plenum)
	Die Lehrperson projiziert die Story Map auf den Fernseher/das Whiteboard/das Smartboard.
	Die Lehrperson zeigt den wortlosen Film.
	Die Lehrperson bittet die Kinder, in Teams (Zweiergruppen) zu sprechen.
	Die Lehrperson projiziert die visuelle Hilfe auf den Fernseher/das Whiteboard/das Smartboard <u>und</u> erklärt den Kindern, wie sie das Hilfsmittel verwenden können.
	Die Lehrperson gibt die richtige Antwort vor.
	Die Lehrperson schreibt auf die Tafel/das Whiteboard/das Smartboard.
	Die Kinder schreiben auf ihr Arbeitsblatt.
	Die Lehrperson projiziert die Checkliste für die Nacherzählung in Partnerarbeit auf den Fernseher/das Whiteboard/das Smartboard.



Überblick über den Unterrichtsplan

	Aktivität	Materialien	Zeit
1.	Einleitung - Wiederholung Erwartetes Verhaltens (leises Arbeiten, Partnerrollen) - Wiederholung Teile der Geschichte, Satzanfänge, Bindewörter und Gefühle - Lehrperson teilt Mappen für Kinderpaare und ausgefüllte Story Maps der vorherigen Stunde aus.	Mappe für Kinderpaare	7 Min.
2.	Warm-Up - Lehrperson stellt die Zuordnungstabelle Paare & Teams und die Spielregeln auf dem Smartboard vor. - Die Kinder gehen die vier Spielregeln durch. - Jeder Partner erzählt abwechselnd drei Minuten lang die Geschichte aus der letzten Stunde nach. - Lehrperson beobachtet und vergibt Punkte an jeden Partner für gutes Verhalten und Einsatz.	- Zuordnungstabelle Paare & Teams - Ausgefüllte Story Map Arbeitsblätter - Stoppuhr	7 Min.
3.	Die eigene Geschichte nacherzählen - Die Kinder verändern die Geschichte mit Hilfe des neuen Arbeitsblatts aus ihrem Ordner. - Jeder Partner erzählt für 6 Minuten eine neue Geschichte mit Gefühlen, Bindewörtern, Satzanfängen und neuen Informationen. Der andere Partner gibt Anweisungen und stellt Fragen, um die Geschichte voranzubringen. - Die Lehrperson beobachtet und vergibt Punkte an jeden Partner für gutes Verhalten und Einsatz.	- Leere Story Map Arbeitsblätter - Visuelle Hilfe - Nacherzählungs-leitfragen pro Paar - Stoppuhr	15 Min.
4.	Nacherzähltest - Jeder Partner erzählt abwechselnd drei Minuten lang die neue Geschichte. Der andere Partner hört zu und bewertet die Geschichte anhand der Checkliste. - Lehrperson beobachtet und vergibt Punkte an jeden Partner für gutes Verhalten und Einsatz.	- Story Map Arbeitsblatt - Visuelle Hilfe - Checkliste Nacherzählung - Stoppuhr	8 Min.
5.	Zusammenfassung - Die Kinder berechnen die Punkte und übertragen das Endergebnis auf ihre Punktekarte. - Lehrperson bittet die Schülerpaare ihr Ergebnis zu nennen und schreibt jedes Ergebnis in die Paartabelle auf dem Smartboard. - Das Gewinnerteam wird bekannt gegeben.	Punktekarte	8 Min.

Unterrichtsplan 2

Lehrmethode	
Unterricht Nr./ Thema:	2. Kopf hoch: Zwei Ziegen lernen voneinander
Ziele für Kinder: (Z.K.):	Von den Kindern wird erwartet, dass sie: 1. Die Geschichte fließend nacherzählen (dabei die drei Teile Einleitung, Hauptteil, Schluss, Satzanfänge/Bindewörter und Gefühle verwenden) 2. Einen Teil der Geschichte ändern (Anfang, Mitte, Ende) 3. Sich gegenseitig beim Nacherzählen beobachten
Materialien:	• Textloses Video „Head Up“ (https://www.youtube.com/watch?v=dWDIoW7f6js) • Ausgefüllte Arbeitsblätter mit Story Map der Kinder aus Unterrichtsstunde 1 • Tabelle Paareinteilung Kinder (Kopie Lehrperson) • Zuordnungstabelle Paare & Teams (Kopie Lehrperson) • Mappen für Kinderpaare enthalten: ○ Punktekarte (eine Kopie pro Kinderpaar) ○ Spielregeln (eine Kopie pro Kinderpaar) ○ Visuelle Hilfe (eine Kopie pro Kinderpaar) ○ Nacherzählungsleitfragen (eine Kopie pro Kinderpaar) ○ Nacherzählung-Story-Map (eine Kopie pro Kind) ○ Checkliste Nacherzählung (eine Kopie pro Kind) • Stoppuhr
Sitzplan:	Paare von Kindern mit Zuordnungscodes (Partner A, Partner B). Lehrperson teilt die Kinder in Paare basierend auf ihrer Lesefähigkeit ein (siehe Anleitung auf der <i>Kinder Paar-Tabelle</i>).
Zeit:	45-50 Minuten
Beurteilung:	Formativ
Unterrichtsschritte	
Einleitung: (7 Minuten) Z.K.1 	Die Lehrperson lenkt die Aufmerksamkeit der Kinder auf sich und stellt das Ziel der Stunde vor. <i>Kinder, schaut bitte nach vorn. Heute werdet ihr das PIVOT Partner-Spiel spielen, bei dem ihr mit eurem Partner übt, die Geschichte so gut wie möglich nachzuerzählen. Wir werden wieder in Paaren arbeiten. Merken wir uns unseren Buchstaben. Alle Partner A heben ihre Hand.</i> Der Lehrperson überprüft und gibt gezieltes positives Feedback. <i>Ich fand es gut, dass ihr euch an eure Rollen erinnert habt. Danke, dass ihr verantwortungsbewusst seid. Nehmt eure Hände runter. Jetzt heben alle Partner B ihre Hand.</i> Die Lehrperson überprüft und gibt ein spezifisches positives Feedback. <i>Sehr gut! Ich sehe, wir sind bereit für das PIVOT-Spiel.</i>

	In der letzten Unterrichtsstunde habt ihr gelernt, dass das Nacherzählen einer Geschichte bedeutet, dass wir wichtige Ereignisse der Geschichte in einer bestimmten Reihenfolge beschreiben. Wie sieht die Reihenfolge der Ereignisse aus, die wir einhalten müssen? (Erwartete Antworten: Einleitung, Hauptteil, Schluss/Anfang, Mitte, Ende)
	Das stimmt! Wir haben auch gelernt, dass wir die Ereignisse mit einigen wichtigen Wörtern verbinden, um die Geschichte voranzubringen. Wie lauten diese Wörter? (Erwartete Antworten: Bindewörter oder Satzanfänge) So ist es richtig! Partner A überlegt sich zwei Satzanfänge, die ihr am Anfang der Geschichte verwenden könntet, und sagt sie. Partner B denkt nach und nennt zwei Satzanfänge für die Mitte der Geschichte. Denkt daran, leise miteinander zu sprechen.
	Die Lehrperson gibt 1-2 Minuten Zeit für die Partnerarbeit. Während die Kinder nachdenken und sich austauschen, betreut die Lehrperson aktiv den Ablauf, hört sich die Antworten an und lobt das Verhalten der Kinder (z. B. "Das ist ein sehr guter Satzanfang!", "Das ist ein passender Satzanfang! Mach weiter so!", usw.) Wir haben auch gelernt, wie wir unsere Geschichte spannender gestalten können. Welche Wörter haben wir verwendet? (Erwartete Antwort: Wörter/Adjektive, die Gefühle beschreiben)
	Partner A, überlege dir zwei Wörter/Adjektive, die Gefühle beschreiben und nenne sie. Partner B, überlege dir zwei andere Wörter/Adjektive, die Gefühle beschreiben und nenne sie. Denkt daran, leise miteinander zu sprechen. Die Lehrperson gibt den Partnern 1–2 Minuten Zeit für den Austausch. Während die Schüler*innen nachdenken und sich austauschen, beaufsichtigt die Lehrperson den Unterricht aktiv, indem sie durch den Raum geht, den Antworten zuhört und verhaltensspezifisches Lob ausspricht (z. B. „Das ist eine hervorragende Verwendung von Wörtern/Adjektiven, die Gefühle beschreiben!“ oder „Toll, wie du ein Gefühl benutzt hast, um die Figur zu beschreiben!“).
	Kinder, bitte schaut einmal her. Mir hat es gefallen, wie ihr leise miteinander gesprochen und gewartet habt, bis ihr an der Reihe wart. Nun sagt mir, welche Satzanfänge/Bindewörter ihr am Ende der Geschichte verwenden könntet. Die Lehrperson lässt 3-4 Kinder antworten und <u>lobt dann das Verhalten</u>. Ausgezeichnet! Ihr habt wichtige Satzanfänge/Bindewörter für das Ende einer Geschichte verwendet.

Warm-up:
(7 Minuten)
Z.K. 1&2



Lasst uns jetzt das PIVOT-Spiel spielen. Wir gehen in unsere Teams.

(Die Lehrperson präsentiert diese Tabelle, die auf der Zuordnungstabelle Paare & Teams basiert, auf dem Smartboard)

TEAM 1		TEAM 2	
Paar	Punkte	Paar	Punkte
Paar A		Paar B	
Paar C		Paar D	
Paar E		Paar F	
Paar G		Paar H	
Paar I		Paar J	
Paar K		Paar L	

Bevor wir mit dem Spiel beginnen, lasst uns noch einmal die Spielregeln

wiederholen. Wie lautet Regel 1? (Erwartete Antwort: Wechselt euch ab und spricht leise miteinander)

Wie lautet Regel 2? (Erwartete Antwort: Sei ein aktiver Zuhörer)

Wie lautet Regel 3? (Erwartete Antwort: Helft eurem Partner weiter, indem ihr fragt: „Wie geht es weiter?“)

Was ist Regel 4? (Erwartete Antwort: Gib dein Bestes beim Nacherzählen der Geschichte)

Das sind die Verhaltensweisen, die ich von euch erwarte, wenn ihr mit euren Partnern zusammenarbeitet.

Es ist Zeit für unsere Aufwärmübung zum Nacherzählen. (Die Lehrperson verteilt die ausgefüllten Story Maps aus der vorherigen Unterrichtsstunde an die jeweiligen Kinder)

Nehmt eure Arbeitsblätter mit den Geschichten aus der letzten Stunde. Denkt daran, die gesamte Abfolge der Ereignisse zu beschreiben und Satzanfänge/Bindewörter und Gefühle zu verwenden.

Partner A beginnt, die Geschichte nachzuerzählen. Los.

Die Lehrperson stellt eine Stoppuhr auf 3 Minuten ein. Während die Kinder an dieser Aktivität teilnehmen, beobachtet die Lehrperson die Paare aktiv, indem sie herumgeht, ihren Antworten zuhört und sie für ihr Verhalten lobt (z. B. „Danke, dass ihr aktiv zuhört!“, „Ich sehe, dass ihr euch bemüht, Satzanfänge/Bindewörter und Gefühle zu verwenden! Hervorragende Arbeit!“, „Danke, dass ihr gewartet habt, bis ihr dran seid!“ usw.). Die Lehrperson vergibt auch Punkte auf der Punktekarte, indem sie Zahlen durchstreicht.

Wenn die Zeit aus ist, sagt die Lehrperson:

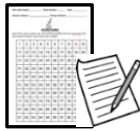
Partner B ist jetzt an der Reihe, die Geschichte nachzuerzählen. Los geht's.



	Die Lehrperson stellt die Stoppuhr auf weitere 3 Minuten und betreut die Paare aktiv, indem sie Punkte und verhaltensspezifisches Lob wie oben beschrieben vergibt.
Die eigene Geschichte nacherzählen: (15 Minuten) Z.K. 2&3   	Wenn die Zeit abgelaufen ist, sagt die Lehrperson: <i>Es ist jetzt an der Zeit, eure eigene Geschichte zu erzählen. Nehmt diese neue Story Map zur Nacherzählung einer Geschichte, um einige Ideen zu entwickeln und zu beschreiben.</i> (Die Lehrperson gibt allen Kindern das Blatt zum Nacherzählen der Geschichte). <i>Ihr könnt nach Belieben eine Information aus der Geschichte der Ziegen hinzufügen oder entfernen. Ihr könnt zum Beispiel den Anfang, die Mitte oder das Ende der Geschichte ändern, indem ihr eine andere Figur, die Zeit, den Ort oder ihre Gefühle hinzufügt. Das Wichtigste ist, die Reihenfolge der Ereignisse vom Anfang bis zum Ende beizubehalten und viele, viele verschiedene Satzanfänge, Bindewörter und Gefühle zu verwenden.</i> <i>Ich werde euch zuerst ein Beispiel geben, und dann könnt ihr euch ein eigenes ausdenken.</i> (Die Lehrperson gibt ein eigenes Beispiel, bei dem sie das Blatt zum Nacherzählen der Geschichte verwendet, indem sie Aspekte der Geschichte mit den Ziegen verändert. Z.B.: <i>Es wurde dunkel und die kleine Ziege konnte die große Ziege nicht mehr einholen. Sie begann sich zu fürchten. Die große Ziege zeigte der kleinen Ziege, wie sie schnell den Berg hinauflaufen konnte...</i>). <i>Wenn ich nicht weiterkomme, kann mein Partner mir mit einigen Leitfragen helfen.</i> <i>Lasst uns noch einmal eine Geschichte mit Hilfe eines Partners verändern.</i> (Lehrperson gibt ein weiteres Beispiel für eine Geschichte mit Hilfe der Story Map, bleibt aber stecken und das helfende Kind stellt einige der Leitfragen, um der Lehrperson zu helfen, weiterzukommen). <i>Habt ihr noch Fragen, bevor wir mit der Übung beginnen?</i> Wenn es keine Fragen gibt, dann sagt die Lehrperson: <i>Partner A, macht euch bereit, eure eigene Idee zu entwickeln. Ihr könnt die Geschichte so oft erzählen, wie ihr möchtet. Es ist wichtig, dass ihr die Geschichte flüssig erzählen könnt. Partner B: Lass die Leitfragen vor euch liegen. Los geht's.</i> Die Lehrperson stellt eine Stoppuhr auf 6 Minuten ein. Während die Kinder an dieser Aktivität teilnehmen, beobachtet die Lehrperson die Paare aktiv, indem sie sich um sie herumbewegt, ihren Antworten zuhört und sie für ihr Verhalten lobt (z. B. „Danke, dass ihr aktiv zuhört!“, „Ich sehe, dass ihr euch bemüht, Satzanfänge/Bindewörter und Gefühle zu verwenden! Hervorragende Arbeit!“).

	„Danke, dass ihr gewartet habt, bis ihr dran seid!“ usw.). Die Lehrperson vergibt auch Punkte auf der Punktekarte, indem sie Zahlen durchstreicht. Wenn die Zeit aus ist, sagt die Lehrperson: Partner B ist jetzt an der Reihe, die Geschichte zu verändern. Ihr könnt die Geschichte so oft erzählen, wie ihr möchtet. Es ist wichtig, dass ihr die Geschichte flüssig erzählen könnt. Partner A: Lass die Leitfragen vor dir liegen und hilf deinem Partner, voranzukommen. Los geht's. Die Lehrperson stellt eine Stoppuhr auf weitere 6 Minuten ein. Während sich die Kinder mit dieser Aktivität beschäftigen, überwacht die Lehrperson die Paare aktiv, indem sie Punkte und verhaltensspezifisches Lob wie oben beschrieben vergibt.
Nacherzähltest (8 Minuten)    	Wenn die Zeit aus ist, sagt die Lehrperson: Ich habe einige tolle neue Geschichten mit vielen passenden Satzanfängen, Bindewörtern und Gefühlen gehört. Ausgezeichnet! Jetzt ist es Zeit für den Nacherzähltest. Ihr testet euch gegenseitig mit Hilfe dieser Nacherzählungs-Checkliste. (Die Lehrperson gibt jedem Kind eine <i>Checkliste</i> und bittet sie, ihre Namen oben auf die Checkliste zu schreiben. Die Lehrperson schaut sich kurz den Inhalt der Checklisten an.) Partner A, ihr habt 3 Minuten Zeit, um eure neue Geschichte noch einmal zu erzählen. Partner B, macht euch bereit, euren Partner auf die Reihenfolge der Ereignisse und die Verwendung von Satzanfängen, Bindewörtern und Gefühlen zu testen. Los geht's. Die Lehrperson stellt eine Stoppuhr auf 3 Minuten. Während die Kinder an dieser Aktivität teilnehmen, beobachtet die Lehrperson die Paare aktiv, indem sie sich um sie herumbewegt, ihren Antworten zuhört und sie für ihr Verhalten lobt (z. B. „Danke, dass ihr aktiv zuhört!“, „Ich sehe, dass ihr euch bemüht, passende Satzanfänge und Gefühle zu verwenden! Hervorragende Arbeit!“, „Danke, dass ihr gewartet habt, bis ihr dran seid!“ usw.). Die Lehrperson vergibt auch Punkte auf der Punktekarte, indem sie Zahlen durchstreicht. Wenn die Zeit aus ist, sagt die Lehrperson: Partner B ist jetzt an der Reihe, die neue Geschichte nachzuerzählen. Partner A, macht euch bereit, euren Partner auf die Reihenfolge der Ereignisse und die Verwendung von Satzanfängen, Bindewörtern und Gefühlen zu testen. Los geht's. Die Lehrperson stellt die Stoppuhr auf weitere 3 Minuten und überwacht die Paare aktiv, indem sie Punkte und verhaltensspezifisches Lob wie oben beschrieben vergibt.

Zusammenfassung:
(8 Minuten)



Wenn die Zeit abgelaufen ist, sagt die Lehrperson:

Ich habe gesehen, dass sich viele Kinder beim Nacherzählen bemüht haben. Das ist sehr gut! Zählt die Punkte eures Partners und tragt das Ergebnis in eure Punktekarte ein. Ihr habt dafür 3 Minuten Zeit.

(Falls sich die Kinder nicht erinnern, zeigt die Lehrperson ein Beispiel, wie man die Endpunktezah auf der Liste berechnet und wie man die Endpunktezah auf die Punktekarte überträgt, indem man Kästchen durchstreicht. Die Lehrperson demonstriert beide Beispiele auf dem Smartboard).

Die Lehrperson stellt eine Stoppuhr auf 3 Minuten. Wenn die Zeit aus ist, sagt die Lehrperson: ***Ich rufe jetzt jedes Paar auf, mir die letzte angekreuzte Zahl auf der Punktekarte zu nennen, damit ich sie in diese Tabelle eintragen kann.*** (Die Lehrperson zeigt die Tabelle auf dem Smartboard).

TEAM 1		TEAM 2	
Paar	Punkte	Pair	Punkte
Paar A		Paar B	
Paar C		Paar D	
Paar E		Paar F	
Paar G		Paar H	
Paar I		Paar J	
Paar K		Paar L	
TOTAL		TOTAL	

Diesmal geht der erste Platz an das Team _____. Team ____ steht auf, verbeugt euch und bekommt Applaus für die gute Arbeit, die ihr dieses Mal geleistet habt. (Alle applaudieren dem Team).

Team ____, ihr habt den zweiten Platz belegt. Lasst uns alle dem Team _____ applaudieren, weil es sein Bestes gegeben hat.

Denkt alle daran, dass es unwahrscheinlich ist, dass ihr jedes Mal zum erstplatzierten Team gehört. Der eigentliche Grund, warum wir das Nacherzählspiel machen, ist, euch allen zu helfen, bessere Erzähler zu werden. Durch die Punkte und den Teamwettbewerb macht die Arbeit mehr Spaß; sie machen sie zu einem Spiel.

Noch wichtiger ist, dass jeder ein Gewinner ist, wenn er sich anstrengt, denn mit jedem Mal wird man ein bisschen besser beim Erzählen, und das macht einen zu einem Gewinner, egal was passiert. Bei diesem Nacherzählspiel ist also jeder, der sich bemüht, ein Gewinner!

Die Lehrperson sammelt alle Materialien ein.



Zuordnungstabelle Paare & Teams

1. Nachdem die Kinder paarweise eingeteilt wurden, werden die Paare einem der beiden Klassenteams zugeteilt.
2. Die Einteilung der Kinder in Teams soll sie dazu motivieren, für sich selbst und für ihr Team zu arbeiten und sich zu bemühen. Dies ist besonders wichtig für Kinder mit unterschiedlichen Lernbedürfnissen, da ihr Selbstvertrauen und ihre Motivation im Allgemeinen gering sind. Die Punktzahl jedes Kindes bei der Nacherzählung trägt zur Gesamtpunktzahl des Teams bei.
3. Versuchen Sie, die Teams gleichmäßig zusammenzustellen, indem Sie Paare mit nahezu gleichen Fähigkeiten auf gegenüberliegenden Seiten platzieren.
4. Die Teams bleiben bis zum Ende der Übung dieselben.
5. Notieren Sie die Paare und Teams in der Tabelle unten.

TEAM 1			
Paar	Partner A Name	Partner B Name	Punkte
Paar A			
Paar C			
Paar E			
Paar G			
Paar I			
Paar K			

TEAM 2			
Paar	Partner A Name	Partner B Name	Punkte
Paar B			
Paar D			
Paar F			
Paar H			
Paar J			
Paar L			



Paarbuchstabe: _____ Teamnummer: _____ Datum: _____

Partner A Name: _____ Partner B Name: _____



PUNKTEKARTE

Jedes Mal, wenn ein Punkt vergeben wird, streichen wir eine Zahl auf der Punktekarte durch (X). Die letzte durchgestrichene Zahl ist die endgültige Punktzahl, die der Lehrperson zu nennen ist.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



Nacherzählungsleitfragen

Während der Aktivität „Erzähle deine eigene Geschichte nach“ könnt ihr diese Fragen verwenden, um eurem Partner zu helfen, mit der Geschichte fortzufahren:

Elemente der Geschichte	Leitfragen
Figuren	Wer sind die Figuren in der Geschichte?
Ort	Wo findet die Geschichte statt?
Zeit	Wann findet die Geschichte statt?
Problem (Was?)	Was ist das Problem, mit dem die Figuren konfrontiert werden?
Gefühle	Welche Gefühle verursacht das Problem bei den Figuren?
Plan 1	Welchen Plan haben die Figuren, um das Problem zu lösen?
Versuch 1	Wie ist der Versuch der Figuren, das Problem zu lösen, gelaufen?
Konsequenz 1	Was ist das Ergebnis von Versuch 1?
Gefühle	Wie fühlen sich die Figuren, nachdem sie versucht haben, das Problem zu lösen?
Plan 2	Wenn das Problem nicht gelöst wurde, wie lautet der neue Plan?
Versuch 2	Wie ist dieser neue Versuch gelaufen?
Konsequenz 2	Was ist das Ergebnis von Versuch 2?
Ende	Wie endet die Geschichte?



Partner Nacherzählungscheckliste

Name: _____ Mein Partner: _____

Checkliste (✓)

Der Anfangssatz enthält:

Figuren (Wer?)	☐
Zeit (Wann?)	☐
Ort (Wo?)	☐
Satzanfang/Bindewort	☐
Gefühle	☐
Erzählte die Geschichte der Reihe nach.	☐
Erzählte die Geschichte ohne Pausen oder Zögern (ähm..)	☐
Verwendete Satzanfänge/ Bindemittel am Anfang, in der Mitte und am Ende.	☐
Verwendete Wörter, die Gefühle beschreiben am Anfang, in der Mitte und am Ende.	☐

Einkreisen

Kreise die Anzahl der Dinge (Verben) ein, die am **Anfang** nacherzählt wurden:

1. 2. 3. 4. 5.

Anzahl der Dinge (Verben), die in der **Mitte** nacherzählt wurden:

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7+

Anzahl der Dinge (Verben), die am **Ende** nacherzählt wurden:

1. 2. 3. 4. 5.

GESAMTPUNKTE von 26

1. Zähle die Anzahl der Häkchen. 2. Zähle die Gesamtzahl der nacherzählten Dinge (Verben). 3. Addiere beide Zahlen und trage die Summe in das Kästchen ein.	☐
---	--------------------------

Name: _____ Mein Partner: _____

Checkliste (✓)

Der Anfangssatz enthält:

Figuren (Wer?)	☐
Zeit (Wann?)	☐
Ort (Wo?)	☐
Satzanfang/Bindewort	☐
Gefühle	☐
Erzählte die Geschichte der Reihe nach.	☐
Erzählte die Geschichte ohne Pausen oder Zögern (ähm..)	☐
Verwendete Satzanfänge/ Bindemittel am Anfang, in der Mitte und am Ende.	☐
Verwendete Wörter, die Gefühle beschreiben am Anfang, in der Mitte und am Ende.	☐

Einkreisen

Kreise die Anzahl der Dinge (Verben) ein, die am **Anfang** nacherzählt wurden:

1. 2. 3. 4. 5.

Anzahl der Dinge (Verben), die in der **Mitte** nacherzählt wurden:

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7+

Anzahl der Dinge (Verben), die am **Ende** nacherzählt wurden:

1. 2. 3. 4. 5.

GESAMTPUNKTE von 26

1. Zähle die Anzahl der Häkchen. 2. Zähle die Gesamtzahl der nacherzählten Dinge (Verben). 3. Addiere beide Zahlen und trage die Summe in das Kästchen ein.	☐
---	--------------------------



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER

h**abilis**
Empowering
children &
adolescents




UNIVERSITY of
NICOSIA



ETNOI
University College of
Teacher Education Tyrol



NACHERZÄHLUNGS STORY MAP

ANWEISUNGEN: REISE IM UHRZEIGERSINN UMD DIE STORY
MAP HERUM; UM DEINE EIGENE GESCHICHTE
NACHZUERZÄHLEN:

STARTE HIER 	FIGUREN	ORT/ZEIT	PROBLEM	GEFÜHLE	PLAN 1
GEFÜHLE	Denke daran, Bindewörter zu verwenden... <i>Bald</i> <i>Zuerst</i> <i>Später</i> <i>Dann</i> <i>Sobald</i> <i>Während</i> <i>Zu Beginn</i> <i>Danach</i> <i>Anschließend</i> <i>Zuletzt</i> <i>Einmal</i> <i>Am Ende</i> <i>Leider</i> <i>Plötzlich</i> <i>Als Nächstes</i>				VERSUCH 1
ENDE					KONSEQUENZ
WURDE DAS PROBLEM GELÖST? FALLS JA, GEHE WEITER. FALLS NEIN, WAS IST STATTDESSEN PASSIERT?	KONSEQUENZ	VERSUCH 2	PLAN 2	GEFÜHLE	HAT DER PLAN FUNKTIONIERT? FALLS JA, SPRINGE ZUM ENDE. FALLS NEIN, GEHE WEITER.



Co-funded by
the European Union



CITIZENS
IN POWER

håbilis
Empowering
children &
adolescents



UNIVERSITY of
NICOSIA



University College of
Teacher Education Tyrol