

BiDoS

Beobachtungsbogen

mit Manual

GEFÖRDERT VOM

Anleitung zur Beobachtung mit BiDoS

1 Beschreibung

Das Bildungsdokumentation-System BiDoS besteht aus zwei Teilen:

- Das **Manual** umfasst die Kompetenzbereiche mit den **Verhaltensbeschreibungen**, die auf dem Beobachtungsbogen eingeschätzt werden.
- Im **Beobachtungsbogen** werden die Einschätzungen für jedes Kind eingetragen.

Die Beobachtungen beziehen sich auf folgende vier **Kompetenzbereiche**:

- **A Personale Kompetenzen**
- **B (Schrift-)Sprachliche Kompetenzen**
- **C Soziale Kompetenzen**
- **D Mathematische Kompetenzen.**

Jeder Kompetenzbereich ist unterteilt in mehrere **Teilbereiche**, die wiederum in einzelne **Bausteine** und **Verhaltensbeschreibungen** auf drei **Niveaustufen** ausdifferenziert sind (vgl. Manual). Die Bausteine werden in Verhaltensbeschreibungen aufeinander aufbauend konkret erläutert. Der Unterscheidung zwischen den beschriebenen Niveaus wird durch **Unterstreichungen** deutlich gemacht. Jede Verhaltensbeschreibung wird durch ein Beispiel (*kursiv*) konkretisiert.

2 Antwortkategorien

Bei den Verhaltensbeschreibungen werden **drei Niveaus** unterschieden. Hier kann jeweils angegeben werden, ob das beschriebene Verhalten **mit Hilfe** oder **ohne Hilfe** beobachtet wurde (vgl. Beobachtungsbogen).

„Ohne Hilfe“ trifft zu,

- wenn das Kind das beschriebene Verhalten **spontan** zeigt, ohne dass die Erzieherin/Lehrerin es dabei unterstützt.
- wenn die Erzieherin/Lehrerin lediglich die **Aufmerksamkeit des Kindes lenkt**, jedoch **keine Hilfestellung** gibt, die sich auf das beschriebene Verhalten bezieht („schau mal“, „überleg noch mal“ etc.).

„Mit Hilfe“ trifft zu,

- wenn das Kind das Verhalten **nur zeigt**, wenn die **Erzieherin/Lehrerin es dabei unterstützt**. Dies ist z.B. der Fall, wenn das Kind erst aufgrund eines Tipps, eines Hinweises von ihr das beschriebene Verhalten zeigt, das es ohne ihre Hilfe und Unterstützung vermutlich nicht gezeigt hätte.

Es kann darüber hinaus zusätzlich angegeben werden, dass das Kind

- das in Niveau 1 beschriebene Verhalten **noch nicht** zeigt oder
- ein Verhalten zeigt, das bereits **weiter entwickelt** ist als das in Niveau 3 beschriebene.

Es kann auch angegeben werden, wenn das in den drei Niveaus beschriebene Verhalten, das Verhalten noch nicht bzw. ein weiter entwickeltes Verhalten

- **gar nicht beobachtet** werden kann (z.B. wenn in der Gruppe/Klasse im Beobachtungszeitraum keine Messinstrumente für die Kinder vorhanden sind oder keine Listen geführt werden, aus denen Kinder Daten entnehmen können.).

3 Beobachtungsbeispiele

Im Manual sind Beispiele kursiv angegeben. Im Beobachtungsbogen gibt es neben den anzukreuzenden Niveaus außerdem die Möglichkeit, eigene Beispiele zu notieren.

4 Beobachtungszeitraum

Die Beobachtungen finden statt:

- im **Januar und Februar** 2014 (Beobachtungszeitraum I) und
- im **Mai und Juni** 2014 (Beobachtungszeitraum II).

5 Vorbereitung der Beobachtung

- Bitte lesen Sie das Manual genau durch (ggf. Rückfragen)
- Füllen Sie das Deckblatt des Beobachtungsbogens für jedes Kind aus (dieses wird dann vor dem Weiterleiten an die Universität entfernt).
- Erstellen Sie den Code des Kindes und Ihren eigenen Code und tragen Sie ihn auf dem Beobachtungsbogen ein.

6 Durchführung der Beobachtung

1. Wenn Sie sich bei einer Verhaltensbeschreibung **bereits sicher sind**, welches Verhalten das Kind zeigt, beobachten Sie das Kind, ob es möglicherweise mit Hilfe auch schon das Verhalten auf dem nächsten Niveau zeigt.
2. Falls Sie das Verhalten des Kindes **bisher noch nicht beobachtet** haben, beobachten Sie es bitte gezielt, ob es das Verhalten **ohne Interaktion** mit Ihnen bereits zeigt.
3. Falls Sie aufgrund Ihrer Beobachtungen keine Einschätzung abgeben können, versuchen Sie bitte gezielt **Spiel- und Lernumgebungen bzw. -situationen zu schaffen**, in denen das Kind die Möglichkeit erhält, das beschriebene Verhalten **ohne Interaktion** mit Ihnen zu zeigen. Lassen Sie dem Kind dabei ausreichend Zeit. In manchen Bereichen ist die Kompetenz des Kindes nicht sofort erkennbar und einzelne Verhaltensweisen müssen über einen längeren Zeitraum beobachtet werden. Es geht darum, das Potential des Kindes herauszufinden; es reicht aus, wenn das Kind das Verhalten auch nur ein einziges Mal zeigt.
4. Falls die Spiel- und Lernumgebung das Kind nicht zum beschriebenen Verhalten herausfordert, versuchen Sie bitte mit dem Kind **in Interaktion** zu kommen, damit es möglicherweise **mit Ihrer Hilfe** das Verhalten zeigt, so dass Sie eine Einschätzung auf einer Niveaustufe vornehmen können.
5. Bitte notieren Sie kurz, in welcher **konkreten Situation** das Kind das beobachtete Verhalten gezeigt hat (Beobachtungsbeispiel).
6. Wenn das Kind sich nicht für Ihr Angebot interessiert und nicht auf Ihr Angebot eingeht, dann können Sie das Verhalten in diesem Kompetenzaspekt nicht einschätzen, bitte kreuzen Sie dann „**nicht beobachtbar**“ an.

7 Weitere Angaben zum Kind

Bitte geben Sie am Schluss noch zusätzliche **Informationen zum Kind** an.

8 Abschluss

Bitte überprüfen Sie, ob Sie bei **jedem** Merkmal eine Antwort angekreuzt, sowie ein Beobachtungsbeispiel notiert haben.

Entfernen Sie dann das **Deckblatt** und schicken Sie bitte den Beobachtungsbogen an die Universität Koblenz-Landau zurück.

A PERSONALE KOMPETENZEN	
Teilbereiche	Bausteine
Umgang mit eigenen Emotionen	1 Wahrnehmung eigener Emotionen
	2 Ursachen und Wirkungen von Emotionen
	3 Regulieren eigener Emotionen I
	4 Regulieren eigener Emotionen II
Selbstbewusstsein	5 Erkennen eigener Fähigkeiten
	6 Vergleichen eigener Fähigkeiten
	7 Selbstwirksamkeit
	8 Vertreten der eigenen Interessen und Meinungen
	9 Durchsetzung eigener Interessen
Selbstständigkeit	10 Selbständiges Handeln I
	11 Selbständiges Handeln II
	12 Selbstorganisation
Spiel- und Lernverhalten	13 Aufgabenorientierung
	14 Anstrengungsbereitschaft
	15 Ausdauer
	16 Explorations- und Lernfreude
	17 Fachsprache

Umgang mit eigenen Emotionen

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
1 Wahrnehmung eigener Emotionen	<p><u>benennt eigene Emotionen/Empfindungen</u></p> <p>z.B. „<i>Ich habe ein ganz komisches Kribbeln im Bauch</i>“ (Vorfreude)</p>	<p>stellt <u>Verbindungen</u> zwischen <u>eigenem Emotionen</u> und <u>Situationen</u> her</p> <p>z.B. „<i>Ich habe da ganz schön weinen müssen, weil ich mir arg weh getan habe</i>“</p>	<p>stellt Verbindungen zwischen <u>verschiedenen eigenen Emotionen</u> in der <u>gleichen Situation</u> her</p> <p>z.B. <i>erzählt, dass es einerseits wütend auf seinen Bruder ist, aber zugleich auch traurig ist wegen des Streits mit ihm.</i></p>
2 Ursachen und Wirkungen von Emotionen	<p><u>(er-)kennt Ursachen</u> von eigenen Emotionen</p> <p>z.B. „<i>Ich freue mich immer, wenn Papa mir was mitbringt</i>“</p>	<p><u>(er-)kennt unterschiedliche Ursachen</u> und/oder Wirkungen von eigenen Emotionen</p> <p>z.B. „<i>Ich freue mich, wenn ich ein Tor schieße, weil wir dann die Sieger sind</i>“</p>	<p>(er-)kennt unterschiedliche Ursachen und Wirkungen von <u>komplexen</u> eigenen Emotionen</p> <p>z.B. „<i>Ich habe mich sehr geschämt, als ich beim Fahrradturnier runtergefallen bin, obwohl ich gar nichts dazu konnte, der Klotz lag ...</i>“</p>
3 Regulieren eigener Emotionen I	<p><u>reguliert eigene Emotionen</u> durch <u>Rückzug</u> aus der emotionsgeladenen Situation</p> <p>z.B. <i>läuft aus dem Raum, in dem sich Kinder zanken</i></p>	<p><u>reguliert eigene Emotionen</u> durch <u>Manipulation</u> der emotionsauslösenden Situation (z.B. Ablenkung in der Situation)</p> <p>z.B. <i>lenkt sich nach einem Streit mit etwas Schönerem, dem Anhören einer CD, ab.</i></p>	<p><u>reguliert eigene Emotionen</u> durch <u>gedankliche Ablenkung</u>, Austausch mit Anderen oder sozial angemessenes Verbergen</p> <p>z.B. <i>verbirgt Enttäuschung, wenn eine Erwartung nicht erfüllt wurde</i></p>
4 Regulieren eigener Emotionen II	<p>wartet <u>kurz</u> ab, bis es eine Belohnung (materiell oder immateriell) erhält</p> <p>z.B. <i>räumt schnell auf, damit es früher nach draußen kann</i></p>	<p>verzichtet zugunsten einer größeren (späteren) Belohnung auf eine kleinere (<u>frühere</u>)</p> <p>z.B. <i>wartet ab, damit später alle zusammen weggehen können</i></p>	<p>verzichtet zugunsten einer größeren (späteren) Belohnung auf eine kleinere (frühere) und <u>begründet</u> dies</p> <p>z.B. „<i>Ich spare mein Geld, damit ich mir später die Indianerfigur kaufen kann</i>“</p>

UMGANG MIT EIGENEN EMOTIONEN

	noch nicht	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		weiter entwickelt	konnte nicht beobachtet werden	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
1 Wahrnehmung eigener Emotionen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
2 Ursachen und Wirkung von Emotionen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
3 Regulieren eigener Emotionen I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
4 Regulieren eigener Emotionen II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

Selbstbewusstsein

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
5 Erkennen eigener Fähigkeiten	<u>beschreibt, wie es ist/sein möchte</u> (bezogen auf Sichtbares, Wünsche...) z.B. „Ich habe schöne Haare“	beschreibt eigene Fähigkeiten <u>optimistisch/positiv</u> z.B. „Ich kann super schnell laufen“	<u>beschreibt differenziert</u> eigene Fähigkeiten und <u>bezieht Bedingungen</u> dafür <u>ein</u> z.B. „Ich kann schon sehr schnell laufen; aber wenn ich vorher gegessen habe, bin ich langsam“
6 Vergleichen eigener Fähigkeiten	<u>vergleicht sich mit Anderen</u> (bezogen auf Sichtbares, Wünsche...) z.B. „Ich will Pilot werden und Mona auch“	vergleicht seine <u>Fähigkeiten</u> mit Anderen z.B. „Ich kann besser Fahrrad fahren als Pia“	<u>schätzt</u> seine Fähigkeiten im Vergleich mit Anderen <u>realistisch ein</u> z.B. „Ich kann nicht so schnell laufen wie Nina, weil ich viel jünger bin“
7 Selbst-wirksamkeit	<u>macht</u> seinen (Miss-)Erfolg <u>von seiner Anstrengungsbereitschaft abhängig</u> z.B. „Ich kann auch da raufklettern, wenn ich mich ganz doll anstreng“	<u>bezieht</u> in Einschätzungen des eigenen (Miss-)Erfolgs die <u>Aufgabenschwierigkeiten</u> mit <u>ein</u> z.B. „Ich kann raufklettern, wenn das Hindernis nicht so hoch ist“	bezieht in Einschätzungen des eigenen (Miss-)Erfolgs die Aufgabenschwierigkeiten in verschiedenen <u>Situationen</u> ein z.B. „Wenn ich das schwere Puzzle alleine mache, werde ich fertig. Wenn mein kleiner Bruder dabei ist, klappt das nicht.“
8 Vertreten der eigenen Interessen und Meinungen	<u>äußert</u> die <u>eigene Meinung</u> und die eigenen <u>Interessen</u> z.B. „Mir gefällt das Bild.“	erläutert die eigene Meinung und die eigenen Interessen <u>differenziert</u> z.B. „Mir gefällt das Bild nicht so gut, weil da so viel blau dabei ist“	erläutert die eigene Meinung und die eigenen Interessen differenziert <u>auch unabhängig von Anderen</u> z.B. „Mir gefällt das Bild gar nicht gut, weil da so viel blau dabei ist, auch wenn es Pia gut gefällt.“
9 Durchsetzung eigener Interessen	setzt <u>einfache</u> Strategien zur Durchsetzung eigener Interessen ein z.B. <i>stellt sich schnell ganz vorne in die Reihe, damit es gleich drankommt.</i>	setzt <u>differenzierte</u> Strategien zur Durchsetzung eigener Interessen ein z.B. <i>hält sich schon vorher in der Nähe der Tür auf, damit es an den Anfang der Reihe kommt.</i>	setzt differenzierte verbale Strategien zur Durchsetzung eigener Interessen ein z.B. „Ich bin fast nie als erste dran; lass mich bitte heute vor, weil ich doch so lang krank war.“

SELBSTBEWUSSTSEIN										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
5 Erkennen eigener Fähigkeiten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
6 Vergleichen eigener Fähigkeiten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
7 Selbst-wirksamkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
8 Vertreten der eigenen Interessen und Meinungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
9 Durch-setzung eigener Interessen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

Selbständigkeit			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
10 Selbständiges Handeln I	führt <u>einfache Handlungen</u> in bekannten Situationen selbständig aus	führt <u>komplexere Handlungen</u> in bekannten Situationen selbständig aus	führt <u>komplexere Handlungen</u> in <u>neuen Situationen</u> selbständig aus
	z.B. <i>richtet seine Tasche alleine; hängt seine Kleider alleine an den Haken und räumt seine Straßenschuhe unaufgefordert weg</i>	z.B. <i>richtet alleine die Stühle unter Beachtung der Anzahl der heute anwesenden Kinder</i>	z.B. <i>sortiert verschiedene Papierarten selbständig und verteilt es auf die Gruppen/Klassen</i>
11 Selbständiges Handeln II	<u>fragt</u> nach Infos/Wissen bei Anderen <u>nach</u>	besorgt sich <u>unabhängig von Anderen</u> Infos/Wissen	weiß, wie man sich Infos/Wissen verschafft und <u>berät Andere</u> dabei
	z.B. <i>„Manu, zeig mir mal, wie du die Brücke gebaut hast!“</i>	z.B. <i>schaut im Buch nochmals nach, wie ein Muster gelegt ist...</i>	z.B. <i>„Schau in der Bibliothek, da steht ein Buch über Dinosaurier. Dort steht auch, was die gefressen haben“</i>
12 Selbstorganisation	<u>plant und organisiert</u> sich <u>kurzfristig</u> in wenigen Schritten	plant und organisiert sich kurzfristig in <u>mehreren</u> Schritten	plant und organisiert sich <u>mittelfristig</u> in mehreren Schritten
	z.B. <i>„Ich sortiere jetzt den Ordner, dann gehe ich raus“</i>	z.B. <i>„Später male ich zuerst das Bild zu Ende, dann wasche ich mir die Hände und dann gehe ich erst raus.“</i>	z.B. <i>„Heute male ich das Bild zu Ende, das lasse ich zum Trocknen liegen. Morgen schreibe ich dann meinen Namen drauf und lege es in die Mappe.“</i>

SELBSTSTÄNDIGKEIT										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
10 Selbständiges Handeln I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
11 Selbständiges Handeln II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
12 Selbstorganisation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

Spiel- und Lernverhalten			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
13 Aufgabenorientierung	arbeitet bei <u>selbst gewählten</u> Aufgaben konzentriert	arbeitet bei selbst gewählten <u>oder</u> gestellten Aufgaben, die es interessieren, konzentriert	arbeitet bei gestellten Aufgaben, <u>die es evtl. nicht interessieren</u> , konzentriert
	z.B. <i>lässt sich beim Puzzeln nicht ablenken</i>	z.B. <i>schaut sich ein Buch über Flugzeuge konzentriert an, bastelt aber auch gerne Weihnachtssterne</i>	z.B. <i>räumt konzentriert die Materialien auf</i>
14 Anstrengungsbereitschaft	führt eine Tätigkeit aus, <u>solange es klappt</u>	führt eine Tätigkeit aus, auch wenn <u>vereinzelte Schwierigkeiten</u> auftreten	führt eine Tätigkeit aus, auch wenn <u>nachhaltigere Schwierigkeiten</u> auftreten
	z.B. <i>arbeitet an einem schweren Puzzle und hört auf, wenn es kein passendes Teil mehr findet.</i>	z.B. <i>nachdem es kurz um Hilfe gebeten hat, macht das Kind an der Aufgabe weiter</i>	z.B. <i>versucht, feste Knoten eigenständig mit Hilfsmitteln zu lösen (Webnadel)</i>
15 Ausdauer	<u>bringt kurzzeitige</u> Dinge zu Ende, die ihm Spaß machen	bringt <u>längerfristige</u> Dinge zu Ende, die ihm Spaß machen	bringt <u>längerfristige</u> Dinge zu Ende (auch mit Unterbrechung), auch wenn es an denen gerade <u>keinen Spaß</u> hat
	z.B. <i>bastelt eine Blüte mit Faltechnik</i>	z.B. <i>baut über drei Tage an einem Holzhaus</i>	z.B. <i>webt ganz alleine und über eine längere Zeit einen Teppich fertig (mit Unterbrechung)</i>
16 Explorations- und Lernfreude	<u>interessiert sich</u> für Dinge im <u>Alltag</u> und <u>erkundet sie</u>	interessiert sich für <u>Neues</u> , <u>fragt nach</u> und <u>hat Ideen</u> zu Variationsmöglichkeiten z.B. <i>arbeitet am Bau eines Konstruktionsspiels nach Anleitung mit und fragt, ob es nicht auch mit einem Gummi funktionieren könnte</i>	<u>beschafft sich</u> selbständig <u>weitere Informationen</u> zu Neuem z.B. <i>möchte wissen, warum Flugzeuge fliegen können und sucht nach passenden Büchern</i>
	z.B. <i>schaut genau nach, wie der Schließmechanismus an der Geldkassette funktioniert</i>		

SPIEL- UND LERNVERHALTEN										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
13 Aufgabenorientierung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
14 Anstrengungsbereitschaft	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
15 Ausdauer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
16 Explorations- und Lernfreude	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

SPRACHE im fachlichen Kontext personale Kompetenzen

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
17 Fachsprache	verwendet <u>einfache</u> Alltagsbegriffe für Emotionen, Fähigkeiten, Spielverhalten	verwendet <u>differenzierte</u> Alltagsbegriffe Emotionen, Fähigkeiten, Spielverhalten	verwendet <u>Fachbegriffe</u> für Emotionen, Fähigkeiten, Spielverhalten
	z.B. <i>traurig sein, sich freuen, Angst haben, etwas gut können, anstrengen, allein machen, selbst,...</i>	z.B. <i>stolz sein, ängstlich sein, sorgfältig, besser sein als,...</i>	z.B. <i>verlegen sein; sich schämen, neidisch sein, eifersüchtig sein, Vorfreude, Rolle, Leistung, ...</i>

SPRACHE im fachlichen Kontext personale Kompetenzen

	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
17 Fachsprache	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:

B (SCHRIFT)SPRACHLICHE KOMPETENZEN	
Teilbereiche	Bausteine
Sprechen und Zuhören	18 Zuhören I
	19 Zuhören II
	20 Zuhören III
	21 Struktur des Erzählens
	22 Form des Erzählens
	23 Beschreiben
	24 Erklären
	25 Passiv – Konjunktiv
	26 Nebensätze
	27 Gesprächsbeteiligung
Schreiben	28 Schreibfertigkeit
	29 Wörter schreiben
	30 Texte verfassen
Lesen – Umgang mit Texten und Medien	31 Lesefertigkeit I
	32 Lesefertigkeit II
	33 Leseverständnis
	34 Umgang mit Text und Medien
Sprachaufmerksamkeit	35 Phonologische Bewusstheit I
	36 Phonologische Bewusstheit II
	37 Fehler korrigieren
	38 Situationsangemessenheit
	39 Mehrsprachigkeit
	40 Fachsprache

SPRECHEN UND ZUHÖREN – ZUHÖREN

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
18 Zuhören I	beantwortet <u>kurze einfache</u> Faktenfragen (z.B. W-Fragen) zu etwas Gehörten <i>z.B. „Nein, das ist doch ein Tiger. Molly mag kein Dosenfutter.“</i>	beantwortet Faktenfragen zu konkretem Inhalt zu etwas Gehörtem <u>detailliert</u> <i>z.B. „Nein, das ist doch ein Tiger, das sieht man doch an seinem gestreiften Fell.“</i>	<u>stellt eigene Verbindungen</u> her zu etwas vorher Gehörtem <i>z.B. „Unsere Katze hat Streifen, aber das ist kein Tiger.“</i>
19 Zuhören II	stellt <u>kurze einfach</u> zu beantwortende Faktenfrage zum Gehörten <i>z.B. „Ist das eine Katze? Was frisst Molly?“</i>	stellt <u>Verständnisfrage</u> zum Gehörten <i>z.B. „Warum ist das ein Tiger?“</i>	stellt Verständnisfrage, die <u>eine Verbindung</u> zu dem vorher Gehörten herstellt <i>z.B. „Ist dann unsere Katze auch ein Tiger?“</i>
20 Zuhören III	führt mehrstufige Anweisungen (mehr als zwei; ggf. mit Nachfrage) aus <i>z.B. holt das Papier, schneidet es aus und klebt es nach Aufforderung auf.</i>	führt mehrstufige Anweisungen <u>ohne Nachfragen</u> aus <i>z.B. holt das Papier, schneidet es aus und klebt es nach Aufforderung auf.</i>	behält mehrstufige Anweisungen im Kopf und führt sie später <u>mit zeitlicher Verzögerung</u> aus <i>z.B. sammelt später die Materialien ein, sortiert sie und legt sie ins Regal.</i>

SPRECHEN UND ZUHÖREN – ZUHÖREN

	noch nicht	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		weiter entwickelt	konnte nicht beobachtet werden	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
18 Zuhören I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
19 Zuhören II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
20 Zuhören III	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

SPRECHEN UND ZUHÖREN – SPRECHEN I

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
21 Struktur des Erzählens	<p>erzählt einzelne Ereignisse <u>unverbunden</u></p> <p>z.B. „Ich war im Zoo. Ich bin satt.“</p>	<p><u>verknüpft</u> einzelne Ereignisse beim Erzählen</p> <p>z.B. „Ich war im Zoo und da habe ich ein Eis gegessen.“</p>	<p>erzählt <u>Episoden</u> mit klarer Struktur (z.B. mit Anfang – Höhepunkt <i>oder</i> Höhepunkt – Schluss)</p> <p>z.B. „Ich war im Zoo ... am tollsten war, wie die Tiger gefüttert wurden.“</p>
22 Form des Erzählens	<p>verwendet <u>einzelne vage</u> Hinweise (z.B. da, das, der, hier, dort, so, Ding)</p> <p>z.B. <i>dort war ein großer Stein...</i></p>	<p>verwendet <u>konkrete</u> Hinweise (z.B. Personen- und Ortsangaben)</p> <p>z.B. „Der Stein war neben der Bank. Dort spielte ein Hund.“</p>	<p>verwendet <u>dramaturgische</u> Elemente (z.B. Mimik und Gestik, Betonung, wörtl. Rede)</p> <p>z.B. „Dann hat die Frau gesagt: ‚Der Hund will bloß spielen.‘“</p>
23 Beschreiben	<p>beschreibt einen Gegenstand/Person, Ereignis, Ort/Vorgang <u>einfach</u></p> <p>z.B. „Ich habe einen Hund gesehen.“</p>	<p>beschreibt einen Gegenstand/Person/ Ereignis/Ort/Vorgang zusätzlich <u>mit mindestens einer Einzelheit</u></p> <p>z.B. „Ich habe einen kleinen Hund gesehen.“</p>	<p>beschreibt einen Gegenstand/Person/Ereignis/Ort/Vorgang mit <u>mindestens zwei</u> Einzelheiten oder mit einem <u>Fachbegriff</u></p> <p>z.B. „Das ist ein kleiner weißer Hund. Das war ein Spitz.“</p>
24 Erklären	<p>gibt eine <u>einfache</u> Erklärung</p> <p>z.B. „Jeder kommt dran.“</p>	<p>gibt eine <u>mehrschrittige</u> Erklärung für <u>bekannte</u> Tätigkeiten</p> <p>z.B. „Erst kommt das Ei rein, dann der Zucker und dann das Mehl.“</p>	<p>gibt eine <u>mehrschrittige</u> Erklärung für <u>nicht bekannte</u> Tätigkeiten</p> <p>z.B. „Vier können mitspielen. Jeder bekommt ein Männchen und setzt es auf dieses Feld.“</p>

SPRECHEN UND ZUHÖREN – SPRECHEN I

	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
21 Struktur des Erzählens	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
22 Form der Erzählens	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
23 Beschreiben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
24 Erklären	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

SPRECHEN UND ZUHÖREN – SPRECHEN II

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
25 Passiv/ Konjunktiv	verwendet <u>Aktiv</u> z.B. „Die Mama hat das Baby gewickelt.“	verwendet Passiv <u>oder</u> Konjunktiv z.B. „Mona <u>wurde</u> gewickelt/ ist gewickelt worden“; „Ich <u>würde</u> das so machen.“	verwendet Passiv <u>und</u> Konjunktiv z.B. „Mona <u>wurde</u> gewickelt/ ist gewickelt worden“; „Ich <u>würde</u> das so machen.“
26 Nebensätze	reicht <u>einzelne Sätze unverbunden</u> aneinander z.B. „Ich esse einen Apfel. Ich schneide ihn alleine.“	bildet <u>einzelne Nebensätze</u> mit: weil, wenn, dass, obwohl, dann, deswegen z.B. „Ich esse einen Apfel, weil ich so Hunger habe.“	bildet <u>Ketten von Nebensätzen</u> z.B. „Ich esse einen Apfel, weil ich so Hunger habe und weil Marie auch isst.“
27 Gesprächsbeteiligung	beteiligt sich mit <u>vereinzelten</u> Äußerungen thematisch passend an einem Gespräch z.B. „Ich finde die großen Flugzeuge toll.“	beteiligt sich mit <u>mehreren</u> Äußerungen thematisch passend an einem Gespräch z.B. „Ich finde die großen Flugzeuge toll. ... mein Papa wollte Pilot werden.“	beteiligt sich mit mehreren Äußerungen thematisch passend an einem Gespräch und <u>greift</u> dabei die Äußerung der Anderen <u>auf</u> z.B. „... so ein Flugzeug wie du habe ich auch schon gebaut.“

SPRECHEN UND ZUHÖREN – SPRECHEN II

	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
25 Passiv/ Konjunktiv	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
26 Nebensätze	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
27 Ge- sprächs- beteiligung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

SCHREIBEN			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
28 Schreibfertigkeit	schreibt <u>einzelne</u> Buchstaben/Laute (ab)	schreibt <u>skelettartig mehrere</u> Laute/ Buchstaben eines Wortes auf (ggf. mit Auslassungen und Verwechslungen)	schreibt <u>alle hörbaren</u> Laute eines Wortes auf
	z.B. <i>eigener Name, M für McDonalds</i>	z.B. <i>FL oder VOLG für Vogel, HS für Hase</i>	z.B. <i>LIMO, HUNT (Hund), AIA (Eier), BUTA (Butter)...</i>
29 Wörter schreiben	schreibt <u>einzelne</u> Wörter aus dem Gedächtnis z.B. <i>Namen, MAMA</i>	schreibt <u>mehrere</u> Wörter z.B. <i>Einkaufsliste (ML, AIA, BROD)</i>	schreibt <u>kurze Sätze</u> z.B. <i>BIN IM HOF</i>
30 Texte verfassen	schreibt Text mit <u>Symbolen/Zeichen/ Wörtern</u> , um etwas Bedeutsames auszudrücken z.B. <i>Kritzelpfrief mit buchstabenartigen Zeichen, STOP-Schild, Ampel</i>	schreibt Text mit <u>Skelettschreibung</u> , um etwas Bedeutsames auszudrücken z.B. <i>Brief MAMADUBESTMAJNLIBLEN</i>	<u>verbindet</u> mehrere Wörter <u>zu einem Satz</u> , um etwas Bedeutsames auszudrücken z.B. <i>IS LADE DIS ZUM GEBUZZTAG EIN.</i>

SCHREIBEN										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
28 Schreibfertigkeit	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:
29 Wörter schreiben	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:
30 Texte verfassen	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:

LESEN – UMGANG MIT TEXTEN UND MEDIEN

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
31 Lesefertigkeit I	errät <u>Wörter</u> aufgrund von Auffälligkeiten z.B. <i>eigener Name, Eis, Hexe</i>	erkennt persönlich bedeutsame Wörter als <u>Ganzwörter</u> z.B. <i>MAMA, OMA, Namen von Freunden</i>	erfasst häufige (Sicht-)Wörter <u>auf einen Blick</u> z.B. <i>und, er, sie</i>
32 Lesefertigkeit II	benennt <u>einzelne</u> Buchstaben bzw. <u>Laute</u> z.B. <i>die Buchstaben des eigenen Namens</i>	benennt <u>alle Laute</u> eines Wortes z.B. <i>B R O T</i>	<u>schleift mehrere Laute zusammen</u> und liest gedehnt, häufig noch ohne den Sinn zu erkennen z.B. <i>T – O – M – A – T – E</i>
33 Leseverständnis	stellt <u>einfache</u> Verständnisfrage zum <u>Vorgelesenen</u> z.B. <i>„Wo war das wieder? Wer war das dabei? Wann machen die das immer?“</i>	stellt differenzierte Verständnisfragen zum <u>Vorgelesenen/zu selbst gelesenen Wort/Satz</u> z.B. <i>„Ist das echt passiert? Stimmt das wirklich?/Ist das richtig?“</i>	liest <u>ein Wort/einen Satz</u> erneut, wenn die Bedeutung beim ersten Mal nicht klar ist z.B. <i>lacht, schüttelt den Kopf, runzelt die Stirn und fängt noch einmal von vorne an.</i>
34 Umgang mit Texten und Medien	hat <u>bestimmte Vorlieben</u> für Texte, Bücher und digitale Medien z.B. <i>eine bestimmtes Buch oder eine CD</i>	<u>wählt gezielt</u> bestimmte Texte, Bücher und digitale Medien <u>aus</u> z.B. <i>Gedicht, Märchen, Film, Hörspiel auf CD, Zeitschrift, Zeitung, Sachbuch</i>	wählt gezielt Texte, Bücher und digitale Medien aus und <u>begründet die Wahl</u> z.B. <i>„Ich höre die Räubergeschichte, weil ...“</i>

LESEN – UMGANG MIT TEXTEN UND MEDIEN

	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
31 Lesefertigkeit I – Wörter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
32 Lesefertigkeit II – Buchsta- ben und Laute	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
33 Lese- verständnis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
34 Umgang mit Text und Medien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

SPRACHAUFMERKSAMKEIT

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
35 Phonologische Bewusstheit I	<u>klatscht Silben</u> z.B. <i>Kro – ko – dil, Ha – se</i>	<u>hört einzelne (An-)Laute</u> heraus z.B. <i>A wie Affe, M bei Oma</i>	<u>hört alle Laute</u> eines Wortes heraus z.B. <i>T – U – R – M</i>
36 Phonologische Bewusstheit II	bildet (Phantasie-)Wörter durch <u>Reimen</u> z.B. <i>Haus-Maus-Laus-raus</i>	bildet (Phantasie-)Wörter durch <u>Ersetzung von Wortteilen</u> z.B. <i>Papagei – Mamagei – Willigei</i>	bildet (Phantasie-)Wörter durch <u>Lautvertauschung</u> z.B. <i>Ananas – Ononos</i>
37 Fehler korrigieren	<u>eigene</u> Fehler (im Sprechen), werden <u>spontan</u> verbessert z.B. „ <i>Das sind viele Mause, ne, Mäuse.</i> “	<u>fremde</u> Fehler werden <u>spontan</u> verbessert z.B. <i>das heißt Mäuse und nicht Mau-se</i>	fremde Fehler werden benannt und verbessert <u>mit Erklärungsversuch</u> z.B. <i>Das ist falsch, weil....</i>
38 Situationsangemessenheit	spricht <u>im Spiel</u> anders bzw. <u>je nach Gesprächspartner</u> und Sprecherabsicht anders z.B. <i>verwendet Babysprache/ Roboter-sprache im Rollenspiel</i>	äußert sich, dass man <u>in einer bestimmten Situation etwas anders</u> sagt z.B. „ <i>Mit meinem Opa muss ich immer laut sprechen.</i> “	<u>erklärt</u> , warum man in einer bestimmten Situation etwas anders sagt z.B. „ <i>Mit meinem Opa muss ich immer laut sprechen, der hört schlecht.</i> “
39 Mehrsprachigkeit	<u>spricht</u> einzelne Wörter/Äußerungen in einer fremden Sprache/einem Dialekt <u>nach</u> z.B. <i>Merhaba – Guten Tag, Gligger – Murrel</i>	verwendet <u>einzelne Wörter</u> von fremden Sprachen/Dialekten <u>passend</u> z.B. <i>sagt beim Mittagessen bon-appetit; sind noch Kniedla (Knödel) da?</i>	<u>vergleicht</u> die <u>eigene</u> Sprache mit einer <u>fremden Sprache/ einem Dialekt</u> z.B. „ <i>Lena sagt nicht Brötchen, sondern Schrippe.</i> “

SPRACHAUFMERKSAMKEIT										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
35 Phonologi- sche Be- wusstheit I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
36 Phonologi- sche Be- wusstheit II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
37 Fehler korrigieren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
38 Situations- Angemessen- heit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
39 Mehr- sprachigkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

SPRACHE im fachlichen Kontext Schriftsprache			
40 Fachsprache	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	verwendet <u>einfache</u> Alltagsbegriffe z.B. schreiben, malen, zeichnen, Zahl, Buchstabe, Zeichen, Bild, lesen, vorlesen, Buch Zeitung, Bilderbuch, Geschichte,	verwendet <u>differenzierte</u> Alltagsbegriffe z.B. Groß-/Kleinbuchstaben, lesen, vorlesen, Buch Zeitung, Bilderbuch, Geschichte, Wort, Sachbuch, Lexikon, Comic, durchlesen, Reimen, Laut, Silbe, Sprache(n)	verwendet <u>Fach</u> begriffe z.B. Fragezeichen, Ausrufezeichen, Punkt, Druckschrift, Schreibschrift, Satz, Text

SPRACHE im fachlichen Kontext Schriftsprache										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
40 Fachsprache	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:

C SOZIALE KOMPETENZEN	
Teilbereiche	Bausteine
Kontakt	41 Initiierung sozialer Kontakte
	42 Gezielte Wahl von Spiel- und Arbeitspartnern
	43 Gestaltung von freundschaftlichen Beziehungen
	44 Sprache zur Kontaktaufnahme und –aufrechterhaltung
	45 Andere verstehen
	46 Sich selbst Anderen gegenüber verständlich machen
Kooperation	47 Beteiligung an sozialen Gruppenaktivitäten
	48 Beachtung sozialer (Spiel-) Regeln
	49 Gemeinsame Bewältigung von Kooperationsaufgaben
Konflikt	50 Konflikte bewältigen I
	51 Konflikte bewältigen II
	52 Konfliktanlässe und –wirkungen erkennen
Perspektivenübernahme	53 Empathie
	54 Wahrnehmung der Subjektivität von Perspektiven
	55 Koordination von Perspektiven
	56 Fachsprache

KONTAKT I

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
41 Initiierung sozialer Kontakte	nimmt Kontakt zu <u>einzelnen</u> anderen Kindern auf z.B. „Willst du bei mir mitspielen/ mitmachen?“	nimmt Kontakt zu <u>mehreren</u> anderen Kindern/Personen auf z.B. <i>bringt sich in ein Rollenspiel mit mehreren anderen Kindern ein.</i>	nimmt Kontakt zu <u>fremden</u> Personen auf z.B. <i>fragt eine fremde Person (z.B. Praktikant), ob sie etwas mit ihm spielt/etwas mit ihm macht</i>
42 Gezielte Wahl von Spiel- und Arbeitspartnern	<u>spricht andere Kinder an</u> , um etwas mit ihnen zu machen z.B. „Möchtest du mit mir zusammen daran arbeiten?“	wählt <u>gezielt bestimmte</u> Kinder für Aktivitäten z.B. „Wir könnten das doch zusammen bauen. Was meinst du, sollen wir dafür Holz nehmen?“	<u>wählt gezielt „Experten“</u> für bestimmte Aktivitäten z.B. <i>bittet ein Kind, das nicht sein Freund ist, um Hilfe</i>
43 Gestaltung von freundschaftlichen Beziehungen	unterhält <u>unverbindliche</u> Kontakte zu Anderen (z.B. über gemeinsames Spielmaterial) z.B. <i>spielt mit anderen Kindern ohne besondere individuelle Vorlieben zu zeigen.</i>	unterhält <u>verbindliche freundschaftliche Kontakte/Beziehungen</u> zu wenigen Anderen (z.B. über gemeinsame Spiel- und Arbeitsthemen) z.B. <i>spielt/arbeitet bevorzugt mit wenigen anderen Kindern/Partnern zusammen</i>	unterhält <u>stabilere</u> freundschaftliche Beziehungen zu Anderen (z.B. durch Interesse an der anderen Person) und <u>verbalisiert</u> sie z.B. <i>sagt, dass Peter sein Freund ist, weil er ihm hilft, wenn Andere ihn ärgern und weil er für ihn da ist.</i>
44 Sprache zur Kontaktaufnahme und –aufrechterhaltung	<u>spricht</u> andere Kinder oder Erwachsene <u>gezielt an</u> , macht Kontaktangebote z.B. „Bitte komm mit, ich zeig dir alles“	trifft <u>Verabredungen</u> und <u>initiiert bzw. beteiligt sich an kleineren Unterhaltungen</u> z.B. „Wollen wir uns morgen Nachmittag treffen?“; <i>führt mit einem anderen Kind kurze Gespräche über Erlebtes</i>	<u>setzt</u> ein umfangreiches Vokabular und <u>Strategien zur gezielten Kontaktaufnahme und Aufrechterhaltung</u> von Gesprächen ein z.B. <i>führt selbst initiierte intensive, lang anhaltende Gespräche mit anderen Kindern oder der Erzieherin/Lehrerin; bringt sich aktiv ein in längere Gespräche</i>

KONTAKT I										
	noch nicht	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		weiter entwickelt	konnte nicht beobachtet werden	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
41 Initiierung sozialer Kontakte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
42 Gezielte Wahl von Spiel- und Arbeitspartnern	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
43 Gestaltung von freundschaftlichen Beziehungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
44 Sprache zur Kontaktaufnahme und –aufrechterhaltung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

KONTAKT II			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
45 Andere verstehen	<p><u>hört Anderen aufmerksam zu</u> und bemüht sich, sie zu verstehen</p> <p>z.B. „Was hast du gesagt?“</p>	<p>erfragt den (sozialen) <u>Standpunkt/das Ziel/die Absicht</u> anderer Kinder durch aktives Zuhören und Nachfragen</p> <p>z.B. „Du meinst also, das ist ungerecht, wenn Jona zwei bekommt?“</p>	<p>setzt die unterschiedlichen (sozialen) Absichten Anderer <u>nebeneinander</u> und <u>wägt</u> sie sorgsam <u>ab</u></p> <p>z.B. „Ole möchte lieber gleich anfangen, Kim erst später. Wenn wir gleich anfangen sind wir früher fertig ...“</p>
46 Sich selbst Anderen gegenüber verständlich machen	<p>spricht für Andere <u>verständlich</u></p> <p>z.B. <i>spricht langsam, damit ein jüngeres Kind es auch versteht</i></p>	<p>erläutert <u>die eigene</u> (soziale) Absicht Anderen <u>verständlich</u></p> <p>z.B. „Ich bin der Meinung, dass alle dabei mitmachen sollten“</p>	<p><u>begründet</u> die eigene (soziale) Absicht Anderen verständlich</p> <p>z.B. „Wenn alle mitmachen, ist niemand traurig und wir sind alle gemeinsam fertig und können danach noch raus gehen...“</p>

KONTAKT II										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
45 Andere verstehen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
46 Sich selbst Anderen gegenüber verständlich machen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

KOOPERATION			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
47 Beteiligung an sozialen Gruppenaktivitäten	<u>beteiligt sich</u> an frei gewählten Aktivitäten z.B. <i>arbeitet/spielt mit unterschiedlichen Partnern in der Rollenspielecke/in der Freiarbeit</i>	bringt sich <u>aktiv</u> in Gruppenaktivitäten ein z.B. <i>macht Vorschläge für einen weiteren Arbeitsschritt</i>	<u>nimmt aktiv Einfluss</u> auf das Gruppengeschehen z.B. <i>initiiert einen Programmpunkt für die weitere Gestaltung des Vormittags</i>
48 Beachtung sozialer (Spiel-) Regeln	<u>beachtet</u> einzelne (Spiel-)Regeln z.B. <i>wartet, bis es an der Reihe ist</i>	<u>ordnet sich</u> (Spiel-)Regeln bzw. Gruppenzielen <u>unter</u> z.B. <i>akzeptiert die geänderte Regel, die gemeinsam abgestimmt wurde</i>	<u>achtet auf die Einhaltung</u> von Gruppenregeln z.B. <i>„Du bist jetzt dran, wir haben vereinbart, dass dieses Mal Sam beginnt und dann Pia folgt.“</i>
49 Gemeinsame Bewältigung von Kooperationsaufgaben	arbeitet <u>mit anderen</u> Kindern <u>erfolgreich zusammen</u> bei einer gestellten und begleiteten Kooperationsaufgabe z.B. <i>hilft Andern beim Kuchenbacken</i>	arbeitet mit Anderen erfolgreich an der <u>aufgabenorientierten Erfüllung von gestellten Kooperationsaufgaben</u> (ohne Begleitung) z.B. <i>arbeitet mit einer Kleingruppe alleine an einer Station</i>	<u>übernimmt Verantwortung</u> bei Kooperationsaufgaben und <u>kümmert sich</u> um deren ziel- und teilnehmergerechte Erledigung z.B. <i>hilft einer Gruppe, sich für ein Schulhofspiel aufzustellen, z.B. Fußball, Seilspringen, ... und macht dabei mit.</i>

KOOPERATION										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
47 Beteili- gung an sozialen Gruppen- aktivitäten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
48 Beachtung sozialer (Spiel-) Regeln	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
49 Gemein- same Bewäl- tigung von Kooperati- ons- aufgaben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

KONFLIKT			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
50 Konflikte bewältigen I	<p>löst Streit im Sinne <u>reziproker Reaktionen</u> („wie du mir so ich dir“)</p> <p>z.B. „Ok, du willst auch Telefondienst machen. Dann kommst jetzt du und beim nächsten Klingeln bin ich dran“</p>	<p>löst Streit, indem es <u>destruktives Konfliktverhalten</u> vermeidet</p> <p>z.B. „Wenn du das nicht willst, dann können wir auch was Anderes machen“</p>	<p>löst Streit, indem es <u>Kompromisse</u> vorschlägt</p> <p>z.B. „Dann machen wir zuerst was du willst, dann das was ich möchte. Oder wir können auch etwas ganz Anderes machen...“</p>
51 Konflikte bewältigen II	<p>benennt <u>seine Interessen</u> während oder nach einem Konflikt</p> <p>z.B. „Ich möchte das aber gar nicht“</p>	<p>benennt die <u>Interessen des Anderen</u> während oder nach einem Konflikt</p> <p>z.B. „Willst du, dass ich weggehe?“</p>	<p>benennt die <u>verschiedenen Interessen Beteiligter</u> während oder nach einem Konflikt</p> <p>z.B. „Toni wollte damit was machen, aber Kim hatte es schon vorher gehabt“.</p>
52 Konfliktanlässe und –wirkungen erkennen	<p>benennt <u>beobachtbare Konfliktanlässe</u> oder <u>Konfliktwirkungen</u></p> <p>z.B. „Max hat den Turm von Peter umgestoßen“</p>	<p>benennt <u>nicht sichtbare Konfliktanlässe</u> und <u>Konfliktwirkungen</u></p> <p>z.B. „Kai hat gelogen, deswegen wollten die Kinder nichts mehr mit ihm zusammen machen“</p>	<p>benennt für <u>ein und denselben Konflikt</u> unterschiedliche <u>Konfliktanlässe</u> und <u>-wirkungen</u></p> <p>z.B. „Vielleicht haben die sich verprügelt, weil einer dem Anderen weh getan hat oder weil einer gelogen hat. Jetzt sind beide sauer, vielleicht freut sich der Eine auch.“</p>

KONFLIKT										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
50 Konflikte bewältigen I	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:
51 Konflikte bewältigen II	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:
52 Konflikt- anlässe und -wirkungen erkennen	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:

PERSPEKTIVENÜBERNAHME

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
53 Empathie	<u>zeigt Mitgefühl</u> (z.B. sich mitfreuen, Mitleid zeigen) z.B. <i>freut sich mit einem anderen Kind über dessen Geschenk</i>	<u>bietet Anderen in emotionalen Situationen Unterstützung an</u> (z.B. Trösten) z.B. <i>nimmt ein anderes Kind, das ausgelacht wird, in Schutz</i>	<u>berücksichtigt Gefühle Anderer vorausschauend</u> z.B. <i>spricht darüber, wie sich ein neues Kind in der Gruppe/Klasse fühlen wird</i>
54 Wahrnehmung der Subjektivität von Perspektiven	<u>bezieht</u> in sein Handeln <u>die Situation Anderer ein</u> z.B. <i>„Doch, wir arbeiten/spielen mit Jonas in einer Gruppe, sonst ist er traurig“</i>	<u>bezieht Perspektiven Anderer ein und ist sich deren Absichten bewusst</u> z.B. <i>„Das hast du mit Absicht getan“; „Das hat Lilo gerne gemacht“</i>	<u>bezieht unterschiedliche Perspektiven zur Deutung von bzw. zur Handlung in Situationen ein und begründet sie</u> z.B. <i>„Das kann er nicht wissen, er war gestern gar nicht da“</i>
55 Koordination von Perspektiven	<u>sieht</u> die Reaktion Anderer <u>voraus</u> z.B. <i>„Nimm schnell das Buch vom Stuhl, Tim will sich da drauf setzten“</i>	<u>koordiniert in sozialen Interaktionen unterschiedliche Perspektiven</u> z.B. <i>„Wenn Mark kein Pirat sein will, kann er ein Indianer sein“</i>	<u>koordiniert unterschiedliche Perspektiven und berücksichtigt dabei die Emotionen Anderer</u> z.B. <i>„Mona du sitzt doch am liebsten neben Marie, weil ihr Freundinnen seid. Dann setz ich mich neben Max.“</i>

SPRACHE im fachlichen Kontext soziale Kompetenzen

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
56 Fachsprache	verwendet <u>einfache</u> Alltagsbegriffe z.B. <i>„zusammen, gemeinsam, sich streiten, abwechselnd, sich lieb haben, streiten, besprechen...“</i>	verwendet <u>differenzierte</u> Alltagsbegriffe z.B. <i>nacheinander, in Absprache miteinander, wechselnd, Spielregel/Regel, getrennt, Gruppe, sich gegenseitig trösten, sich verabreden,...</i>	verwendet <u>Fachbegriffe</u> z.B. <i>Kooperation/kooperativ, Abstimmung/abstimmen, Absprache/absprechen, eine Vereinbarung treffen, Beschluss/beschließen, Konflikt/Konflikte austragen, Versöhnung/unversöhnlich, Diskussion/diskutieren...</i>

PERPEKTIVENÜBERNAHME										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
53 Empathie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
54 Wahrnehmung der Subjektivität von Perspektiven	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
55 Koordination von Perspektiven	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

SPRACHE im fachlichen Kontext soziale Kompetenzen										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
56 Fachsprache	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

D MATHEMATISCHE KOMPETENZEN	
Teilbereiche	Bausteine
Zahlen und Operationen	57 Zählen I
	58 Zählen II
	59 Zählen III
	60 Zählen IV
	61 Mengen I
	62 Mengen II
	63 Mengen III
	64 Symbole
	65 Operationen I
	66 Operationen II
Raum und Form	67 Raum und Form I
	68 Raum und Form II
	69 Flächenformen I
	70 Flächenformen II
Muster und Strukturen	71 Muster und Strukturen
Größen und Messen	72 Größen und Messen I
	73 Größen und Messen II
	74 Größen und Messen III
	75 Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit I
Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit	76 Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit II
	77 Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit III
	78 - 83 Fachsprache

ZÄHLEN			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
57 Zählen I	<p>zählt vorwärts <u>bis 20</u> mit und ohne Gegenstände</p> <p>z.B. 1-2-3-4-..., Stühle im Stuhlkreis</p>	<p>zählt vorwärts <u>über den Zwanzigerraum</u> hinaus mit oder ohne Gegenstände</p> <p>z.B. zählt die Bücher im Regal</p>	<p>zählt <u>in Schritten</u> (Zweier-, Fünferschritte)</p> <p>z.B. beim Bewegen einer Figur auf dem Spielbrett</p>
58 Zählen II	<p>zählt rückwärts <u>ab 10</u></p> <p>z.B. zählt rückwärts ohne Material wie beim Raketenstart oder mit Material</p>	<p>zählt rückwärts (mindestens) <u>ab 15</u></p> <p>z.B. zählt rückwärts bei der Stoppuhr, Hüpfspiel</p>	<p>zählt rückwärts im <u>Hunderterraum</u></p> <p>z.B. zählt rückwärts beim Leiterspiel, Countdown bei Wettspielen</p>
59 Zählen III	<p>zählt ungeordnete Mengen <u>bis 10</u> mit Tippen</p> <p>z.B. Bonbons aus der Tüte</p>	<p>zählt ungeordnete Mengen <u>bis 10</u> mit den Augen</p> <p>z.B. auf einem Bild von Löwen im Zoo</p>	<p>zählt ungeordnete Mengen, <u>die größer als 10 und kleiner als 100</u> sind, mit Tippen</p> <p>z.B. Gummibärchen aus der Tüte</p>
60 Zählen IV	<p>vergleicht Zahlen <u>bis 10</u> und ordnet sie der Größe nach</p> <p>z.B. Karten eines Kartenspiels (UNO)</p>	<p>vergleicht <u>zweistellige Zahlen</u> und ordnet sie der Größe nach</p> <p>z.B. Hausnummern</p>	<p>vergleicht Zahlen <u>bis 10</u> und gibt an, was mehr und weniger ist</p> <p>z.B. kleine Eurobeträge</p>

ZÄHLEN

	noch nicht	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		weiter entwickelt	konnte nicht beobachtet werden	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
57 Zählen I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
58 Zählen II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
59 Zählen III	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
60 Zählen IV	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

MENGEN UND SYMBOLE			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
61 Mengen I	<u>zählt</u> die Augen bei Würfelbildern >3	liest Würfelbilder beim Würfeln mit <u>einem Würfel simultan</u> ab	liest beim Würfeln mit <u>zwei</u> Würfeln <u>quasisimultan</u> ab
	z.B. bei "Mensch ärgere dich nicht"	z.B. bei "Mensch ärgere dich nicht"	z.B. beim Spiel "Sagaland"
62 Mengen II	vergleicht Mengen <u>bis 10</u> und gibt auch mit Zählen an, was mehr und weniger ist z.B. auf einem Bild mit Zootieren, die in unterschiedlich großen Mengen zu sehen sind	vergleicht Mengen <u>bis 20</u> durch Zählen z.B. anhand von Marienkäferpunkten	vergleicht große Mengen <u>bis 100</u> durch Zählen z.B. wer hat an Halloween mehr Süßigkeiten gesammelt?
	zerlegt Mengen in <u>zwei Teile</u> und setzt sie wieder zusammen z.B. eine Tüte Bonbons	zerlegt Mengen <u>in mehr als zwei</u> Teile und setzt sie wieder zusammen, ohne sie zu beschreiben z.B. Austeilen von Karten beim Spiel mit mehr als zwei Personen	zerlegt Mengen in zwei oder mehr Teile, setzt sie wieder zusammen und <u>beschreibt sie</u> z.B. ich brauche eine sieben, um dich zu schlagen, dann muss ich eine fünf und eine zwei würfeln
64 Symbole	liest/schreibt <u>einzelne</u> Ziffern z.B. 2, 5	liest/schreibt <u>alle</u> Ziffern z.B. 1 bis 9	liest/schreibt <u>zweistellige</u> Zahlen z.B. 14, 21

MENGEN UND SYMBOLE										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
61 Mengen I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
62 Mengen II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
63 Mengen III	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
64 Symbole	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

OPERATIONEN			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
65 Operationen I	addiert und subtrahiert Objekte <u>bis 10</u> in Alltagssituationen	addiert und subtrahiert Objekte <u>bis 20</u> in Alltagssituationen	addiert oder subtrahiert im Zahlenraum <u>bis 100</u> in Alltagssituationen
	z.B. „Ich habe zwei Sammelkarten und du drei, wie viele sind das zusammen?“	z.B. „Ich habe fünf Sammelkarten und du hast sieben, wie viele haben wir dann zusammen?“	z.B. „Wir sind 22 Kinder, wenn die andere Gruppe/Klasse noch dazu kommt sind wir 46.“
66 Operationen II	löst Additionsaufgaben <u>bis fünf</u> mittels Anschauung	löst Additionsaufgaben <u>bis 10</u> mittels Anschauung	löst Additionsaufgaben bis 10 <u>auf Abruf im Kopf</u>
	z.B. legt zwei rote und drei blaue Legeplättchen zusammen und sagt: jetzt hab ich fünf.	z.B. legt fünf rote und drei blaue Legeplättchen zusammen und sagt: jetzt hab ich acht.	z.B. ruft 10 nachdem die Aufgabe gestellt wurde: fünf plus fünf

OPERATIONEN										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	nb	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
65 Operationen I	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:
66 Operationen II	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:

RAUM UND FORM			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
67 Raum und Form I	findet Gegenstände aufgrund einer Lagebeschreibung z.B. <i>beim Versteckspielen</i>	beschreibt Lage von Gegenständen <u>aus eigener Perspektive</u> z.B. <i>„Die Legosteine sind in der rechten Kiste“</i>	beschreibt Lage von Gegenständen <u>aus der Perspektive Anderer</u> z.B. <i>„Ich kann die Paula sehen, aber Anna sieht sie nicht“</i>
	baut einfache Körper <u>erkennbar</u> z.B. <i>baut einen Turm aus Bauklötzen</i>	baut <u>einfache</u> Körper <u>nach Vorlage</u> z.B. <i>baut ein Fahrzeug nach</i>	baut <u>zusammengesetzte</u> Körper nach Vorlage z.B. <i>baut eine kleine Legostadt nach</i>

FLÄCHENFORMEN			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
69 Flächen- formen I	zeichnet <u>einfache</u> Flächen nach Vorlage z.B. <i>Kreis, Dreieck, Viereck</i>	zeichnet <u>zusammengesetzte</u> Flächen nach Vorlage z.B. <i>ein Haus aus Dreiecken, Vierecken und Kreisen</i>	zeichnet <u>spezielle</u> Flächen nach Vorlage z.B. <i>Drachenviereck, Schiefeck, Fünfeck, Vieleck</i>
	zeichnet einfache symmetrische Objekte mit <u>vertikaler</u> Spiegelachse z.B. <i>Herz, Kreis</i>	<u>ergänzt</u> symmetrische Objekte mit vertikaler Spiegelachse z.B. <i>ergänzt die Hälfte eines Schmetterlings, ggf. mit Hilfe eines Spiegels</i>	zeichnet symmetrische Objekte mit <u>verschiedenen</u> Spiegelachsen z.B. <i>Stern, Kreis, Vielecke</i>

RAUM UND FORM										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	nb	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
67 Raum und Form I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
68 Raum und Form II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

FLÄCHENFORMEN										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	nb	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
69 Flächenformen I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
70 Flächenformen I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

MUSTER UND STRUKTUREN			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
71 Muster und Strukturen	benennt die Bildungsregel von <u>einfachen Mustern</u>	benennt die Bildungsregel von <u>kombinierten Mustern</u>	benennt die Bildungsregel von <u>komplexen Mustern</u>
	z.B. <i>(rot-blau-rot-blau), das ist immer gleich, jeden Tag</i>	z.B. <i>(groß rot – klein rot – groß blau – klein blau), es wiederholt sich</i>	z.B. <i>(groß rot – klein blau – groß blau), es wiederholt sich</i>
GRÖßEN UND MESSEN			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
72 Größen und Messen I	kennt den Wert von <u>Euro-Münzen</u>	kennt den Wert <u>verschiedener Euro und Cent-Münzen</u>	kennt den Wert <u>aller Münzen und Scheine</u>
	z.B. <i>1 € oder 2 €</i>	z.B. <i>1 C, 2 C, 5 C, 10 C, 20 C, 1 €, 2 €</i>	z.B. <i>bezahlt beim Einkaufen mit Münzen und Scheinen</i>
73 Größen und Messen II	vergleicht die Länge von Alltagsgegenständen <u>per Augenschein</u>	vergleicht die Länge/das Gewicht von Alltagsgegenständen <u>durch direktes Handeln</u>	vergleicht die Länge/das Gewicht von Alltagsgegenständen <u>durch Messen und verwendet dazu Messgeräte</u>
	z.B. <i>„Meine Kette ist länger als deine.“</i>	z.B. <i>legt zwei Ketten nebeneinander, wiegt zwei Gegenstände in seinen Händen ab</i>	z.B. <i>verwendet ein Maßband um zwei Ketten zu vergleichen; wiegt mit einer Waage Mehl</i>
74 Größen und Messen III	benutzt <u>spielerisch</u> Messinstrumente	verwendet Messgeräte, <u>um etwas zu messen</u>	verwendet Messgeräte und <u>einzelne Maßeinheiten</u>
	z.B. <i>tut, als ob es mit dem Messbecher misst</i>	z.B. <i>misst im Messbecher Tee aus der eigenen Flasche ab</i>	z.B. <i>Kilogramm, Gramm, Meter, Zentimeter</i>

MUSTER UND STRUKTUREN										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
71 Muster und Strukturen	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:

GRÖßEN UND MESSEN										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
72 Größen und Messen I	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:
73 Größen und Messen II	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:
74 Größen und Messen III	O	o	O	o	O	o	O	O	O	Beispiel:

DATEN, HÄUFIGKEIT, WAHRSCHEINLICHKEIT

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
75 Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit I	<p>„liest“ einfache Listen</p> <p>z.B. <i>die Kinder stimmen über zwei Namensoptionen ab und halten dies mit Strichlisten fest</i></p>	<p>entnimmt Informationen aus <u>einfachen Tabellen</u></p> <p>z.B. <i>entnimmt der Geburtstagstabelle Information, welche Kinder im gleichen Monat Geburtstag haben</i></p>	<p>entnimmt Informationen aus <u>Streifendiagramm</u></p> <p>z.B. <i>entnimmt Information über Regenmenge aus dem Säulendiagramm</i></p>
76 Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit II	<p>stellt Häufigkeiten in <u>Strichlisten</u> dar</p> <p>z.B. <i>macht Strichliste zum Abstimmungsergebnis in der Kinderkonferenz</i></p>	<p>stellt Häufigkeiten in <u>einfachen Tabellen</u> dar</p> <p>z.B. <i>trägt in eine Tabelle ein, welches Kind wie oft Tafeldienst hat</i></p>	<p>stellt Häufigkeiten in einem <u>Streifendiagramm</u> dar</p> <p>z.B. <i>trägt die Temperatur in einer Grafik ein</i></p>
77 Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit III	<p>äußert sich zu Wahrscheinlichkeit <u>beim Würfeln</u></p> <p>z.B. <i>„Ich glaube, ich würfle jetzt eine sechs und kann anfangen.“</i></p>	<p>äußert sich zu Wahrscheinlichkeit <u>beim Lösen</u></p> <p>z.B. <i>„Da sind nur ganz wenige Gewinne drin, da hat man ganz selten einen Treffer.“</i></p>	<p>diskutiert Wahrscheinlichkeit <u>beim Würfeln oder Lösen</u></p> <p>z.B. <i>gibt folgende Antwort auf eine Vermutung von Lena: „Du hast gerade eine sechs gewürfelt, da bekommst du nicht gleich wieder eine.“</i></p>

DATEN, HÄUFIGKEIT, WAHRSCHEINLICHKEIT										
	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
75 Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
76 Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
77 Daten, Häufigkeit, Wahrscheinlichkeit III	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

SPRACHE im fachlichen Kontext Mathematik I

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
78 Fachsprache I	gebraucht <u>einfache</u> mathematische Alltagsbegriffe zu Zahlen und Mengen z.B. <i>weniger, mehr, gleich viel, zusammen</i>	gebraucht <u>differenzierte</u> mathematische Alltagsbegriffe zu Zahlen und Mengen z.B. <i>beinahe, kleiner-größer als, wegnehmen, dazugeben</i>	gebraucht <u>Fachbegriffe</u> zu Zahlen und Mengen z.B. <i>doppelt, halb, plus, minus, gleich, ungefähr, nahe bei</i>
79 Fachsprache II	verwendet <u>einfache</u> Richtungs-, Lage- und Positionswörter und Begriffe richtig z.B. <i>vor mir, auf, neben, innen – außen zwischen, vorne, hinten, oben, unten, hinter dir, vor dir</i>	verwendet <u>spezifische</u> Richtungs-, Lage- und Positionswörter richtig z.B. <i>rechts, links</i>	verwendet <u>Fachbegriffe</u> , die Raum-Lage-Positionen/Wege <u>komplex</u> beschreiben richtig z.B. <i>gehe aus der Tür, den Flur entlang, die Treppe runter und dann in die zweite Tür auf der rechten Seite</i>
80 Fachsprache III	verwendet Alltagsbegriffe für <u>einfache</u> Körper z.B. <i>Würfel, Ball, Rolle</i>	verwendet Alltagsbegriffe für <u>spezielle</u> Körper z.B. <i>Seite, Ecke, Kante, Walze, Kugel, Säule</i>	verwendet <u>Fachbegriffe</u> für komplexe Körper z.B. <i>Pyramide, Zylinder, Kante, Seitenfläche</i>
81 Fachsprache IV	verwendet Alltagsbegriffe für <u>einfache</u> Flächen z.B. <i>Dreieck, Viereck, Kreis, rund, eckig, spitz</i>	verwendet Alltagsbegriffe für <u>spezielle</u> Flächen z.B. <i>Seite, Ecke, gerade, schräg, krumm</i>	verwendet <u>Fachbegriffe</u> für Flächen z.B. <i>Quadrat, Rechteck, Punkt, Seite, symmetrisch, Drachenviereck</i>

SPRACHE im fachlichen Kontext Mathematik I

	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
78 Fachsprache I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
79 Fachsprache II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
80 Fachsprache III	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
81 Fachsprache IV	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:

SPRACHE im fachlichen Kontext Mathematik II

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
82 Fachsprache V	verwendet <u>einfache</u> Alltagsformulierungen zu Muster und Strukturen z.B. <i>immer, jeden Tag, gleich, anders, ähnlich, sieht so ähnlich aus wie</i>	verwendet <u>differenzierte</u> Alltagsformulierungen zu Muster und Strukturen z.B. <i>das wiederholt sich, ist das Gleiche wie, genauso wie</i>	verwendet <u>Fachbegriffe</u> zu Muster und Strukturen z.B. <i>regelmäßig, abwechselnd, Reihenfolge, Muster</i>
83 Fachsprache VI	verwendet <u>Alltagsbegriffe</u> zu Größen und Messen z.B. <i>größer, kleiner, hoch, niedrig, leicht, schwer, kurz, lang</i>	verwendet einzelne im <u>Alltag gebräuchliche Fachbegriffe</u> zu Größen und Messen z.B. <i>Kilo, Meter, Euro, Stunden, Monatsnamen, Wochentage</i>	verwendet <u>Fachbegriffe</u> zu Zahlen und Mengen z.B. <i>Zentimeter, Kilometer, Liter, Euro, Minuten, Kilogramm, Sekunde, Tonne</i>

SPRACHE im fachlichen Kontext Mathematik II

	n n	Niveau 1		Niveau 2		Niveau 3		w e	n b	
		mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe	mit Hilfe	ohne Hilfe			
82 Fachsprache V	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel:
83 Fachsprache VI	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beispiel: