

Vorabmaterial: «Die kleinen Sprachstarken»

Begleitband, Thema: «Körper und Gesundheit»

Unkorrigierte Manuskriptversion, Stand März 2023

Illustrationen: Eveline Rodriguez



Die kleinen Sprachstarken

Deutsch für den Kindergarten
Begleitband



Hinweise zur Arbeit mit dem Begleitband:

- Der Begleitband ist unterrichtsleitend. Zusätzliche Materialien (Heft, Poster, Audios, Kopiervorlagen usw.) ergänzen das Angebot. Mit dem Nutzer-Schlüssel auf der Innenseite des Begleitbands erhalten die LP Zugriff auf die Online-Inhalte auf meinklett.ch.
- Die einzelnen Themen sind in verschiedene Bausteine gegliedert. Dies ermöglicht den LP, das Thema beliebig breit/kurz abzuhandeln.
- Es wird in jedem Baustein auf den Lehrplan 21 Bezug genommen. Die angegebenen Lernziele und Entwicklungsorientierten Zugänge sind noch nicht definitiv / werden ggf. noch ergänzt oder angepasst.
- Hinweise auf zusätzliches Material (Audios, Kopiervorlagen, Spielepaket usw.) werden im Begleitband halbfett, farbig oder mit einem Icon gekennzeichnet.
- Es wird in jedem Baustein auf den benötigten Wortschatz hingewiesen. Wörter, die als Bild-Wort-Karte vorhanden sind, werden halbfett hervorgehoben. Der Wortschatz und die Auswahl der Bild-Wort-Karten sind noch nicht definitiv.

3. Körper und Gesundheit

EINSTIEG

Die K richten gemeinsam ein Gesundheitszentrum ein. Dieses dient dann als Spiel- und Lernumgebung im Freispiel.

BAUSTEINE

1. Mein Körper

Die K lernen das Lied «Chopf, Schultere, Chnü und Füess» kennen und erarbeiten dabei den Wortschatz zu den Körperteilen und ihren Funktionen.

2. Hör mal!

Die K sammeln verschiedene Hörerfahrungen und lernen, Wörter in Silben aufzuteilen.

3. Ich esse, und dann?

Die K setzen sich mit einem Sachtext zum Thema Verdauung auseinander.

4. Aua!

Die K erzählen von Erlebnissen rund um Unfälle und Krankheit, spielen und lernen selbstständig in einer Werkstatt und lernen einen Fingervers.

5. Mit dem Körper sprechen

Die K sprechen über Gefühle und drücken diese verbal, nonverbal und paraverbal aus.

FREIES SPIEL

Spiel- / Lernumgebung
Gesundheitszentrum

Kleine-Welt Spiel /
Tischtheater mit Fin-
gerpüppchen

Passendes Literaturan-
gebot (Bilderbücher)
zum Thema

AUSSTIEG

Personen sind krank oder verunfallt. Können die K helfen? Sie wenden das in der Einheit Gelernte im Rollenspiel an.

Bezüge zum Lehrplan 21

Bausteine	Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzbereiche Deutsch	Sprachhandlungen
Einstieg	Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten Fantasie und Kreativität Sprache und Kommunikation	Sprechen	Erzählen Szenisch darstellen Sich austauschen
Baustein 1: Mein Körper	Körper, Gesundheit und Motorik Sprache und Kommunikation	Hören Sprechen	Benennen Vers nachsprechen
Baustein 2: Hör mal!	Wahrnehmung Fantasie und Kreativität	Hören Sprache(n) im Fokus	Hören Phonologische Bewusstheit üben
Baustein 3: Ich esse, und dann?	Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten Lernen und Reflexion	Hören Lesen	Zuhören Beschreiben Erklären
Baustein 4: Aua!	Körper, Gesundheit und Motorik Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten Sprache und Kommunikation	Sprechen Schreiben Literatur im Fokus	Erzählen Feinmotorik üben Vers nachsprechen
Baustein 5: Der Körper kann sprechen	Wahrnehmung Sprache und Kommunikation Eigenständigkeit und soziales Handeln	Hören Sprechen	Benennen Erzählen Sich austauschen
Ausstieg	Fantasie und Kreativität Sprache und Kommunikation	Hören Sprechen	Sich austauschen Szenisch darstellen
Freispiel-Angebote:	Fantasie und Kreativität Sprache und Kommunikation	Hören Sprechen Literatur im Fokus	Sich austauschen Szenisch darstellen Sich mit Literatur auseinandersetzen

Fächerübergreifendes Lernen

Bewegung und Sport
 Bildung für nachhaltige Entwicklung
 Medien und Informatik
 Musik
 Natur, Mensch, Gesellschaft

EINSTIEG

Die K richten gemeinsam ein Gesundheitszentrum ein. Dieses dient dann als Spiel- und Lernumgebung im Freispiel.

Bezüge zum Lehrplan 21

Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzen Deutsch
<p>Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none">Die K erschliessen sich Zusammenhänge und kausale Gesetzmässigkeiten.Die K bauen Begriffe und Konzepte auf, die sie im Alltag gebrauchen und einsetzen. <p>Fantasie und Kreativität</p> <ul style="list-style-type: none">Die K denken wahrgenommene Dinge neu und entwickeln sie weiter. <p>Sprache und Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none">Die K sind aufgefordert, sich in einer Grossgruppe zu äussern.	<p>Sprechen, D.3.B.1.a</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können ihre Gefühle und Gedanken sowie Erlebnisse und Erfahrungen verbal oder nonverbal mit Unterstützung zum Ausdruck bringen.</p> <p>Sprechen, D.3.C.1.a.1</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können die/den Gesprächspartner/in als Gegenüber wahrnehmen und mit ihr/ihm in Kontakt treten.</p>
Überfachliche Kompetenzen	Fächerübergreifende Verbindungen
<p>Personale Kompetenz: Selbstständigkeit</p> <p>Soziale Kompetenz: Dialog- und Kooperationsfähigkeit</p>	<p>Textiles und technisches Gestalten Natur, Mensch, Gesellschaft</p>

Ziele

- Die K können Gegenstände aus einem Gesundheitszentrum benennen.
- Die K richten ein Gesundheitszentrum als Spiel- und Lernumgebung für das Freispiel ein.

Sprachhandlungen

- Die K erzählen eigene Erlebnisse.
- Die K stellen verschiedene Personen aus dem Gesundheitszentrum szenisch dar.
- Die K tauschen sich beim Aufstellen der Spiel- und Lernumgebung aus.

Material

- Bild-Wort-Karten
- Diverse Gegenstände, die in einem Gesundheitszentrum vorkommen, allenfalls in der Spielzeugversion.
- Evtl. Möbel oder Einrichtungsgegenstände für das Gesundheitszentrum
- Korb oder Behälter
- Tuch

Beobachten und beurteilen

- Welche Begriffe im Zusammenhang mit Gesundheit und Ärztin/Arzt sind dem K bereits bekannt?
- Führt das K mit anderen K in den Rollenspielen einen Dialog?
- Bringt das K eigene Ideen beim Aufbau des Gesundheitszentrum ein? Wie formuliert es diese?
- Wie ist die Rollenverteilung in der Gruppe? Wer spricht, wer führt aus?

Wortschatz

Nomen

das Gesundheitszentrum, die (Arzt-)praxis, **der Arzt / die Ärztin, der Kalender, die Spritze, das Stethoskop, das Pflaster, die Pillendose, das Massband, der Fiebermesser, das Fläschchen, die Agenda, der Patient / die Patientin, die Salbe, der Sehtest, der Verband, die Waage**

Verben

anrufen, aufschreiben, einrichten, untersuchen

Redemittel

«Guten Tag.», «Wie kann ich dir/Ihnen helfen?», «Wo tut es dir/Ihnen weh?», «Ich habe ...-Schmerzen», «Ich hätte gerne einen Termin», «Auf Wiedersehen.»

Erarbeiten

1. Einstieg Wortschatz

Die **Bild-Wort-Karten** von verschiedenen Gegenständen aus dem Gesundheitszentrum im Kreis auslegen.

Das Vorwissen der K aktivieren. Sie benennen die bekannten Gegenstände und erzählen, welche Erlebnisse sie damit verbinden. Unbekannte Gegenstände benennen und erklären. In einem Korb/Behälter sind die Gegenstände von den Bild-Wort-Karten drin (Spritze, Stethoskop, Kalender, Pillendöschen, Massband, Pflaster). Der Korb ist mit einem Tuch abgedeckt. Einzelne K ertasten und erraten die Gegenstände. Dann ordnen sie den jeweiligen Gegenstand dem Bild in der Kreismitte zu.

2. Erste Rollenspiele

Den K mit den erratenen Gegenständen eine kurze Sequenz aus einem Gesundheitszentrum vorspielen, z.B. einen Telefonanruf zur Terminvereinbarung oder eine Patientin / einen Patienten vorspielen, der/die seine/ihre Beschwerden beschreibt. Dazu die entsprechenden Redemittel verwenden, siehe Wortschatz-Box oben. Interessierte K führen dann im Kreis kurze Rollenspiel-Sequenzen mit den Gegenständen vor. Die K unterstützen, wenn ihnen die jeweiligen Redemittel nicht einfallen, Wortschatz fehlt, etc.

3. Aufbau des Gesundheitszentrums

Mit den K im Kindergarten ein eigenes Gesundheitszentrum einrichten. Dies kann ein Krankenhaus, eine Arzt-Ecke, eine Gemeinschaftspraxis usw. sein, je nach Möglichkeit oder Interesse der K.

Die K planen und besprechen miteinander, wie das Gesundheitszentrum aussehen soll, was es dafür braucht, und stellen alles auf. Die K bei Bedarf unterstützen. Im Anschluss dient diese Spielumgebung als Freispielangebot und/oder kann situativ in den anderen Bausteinen miteinbezogen werden.

Üben und vertiefen

Einstieg Wortschatz

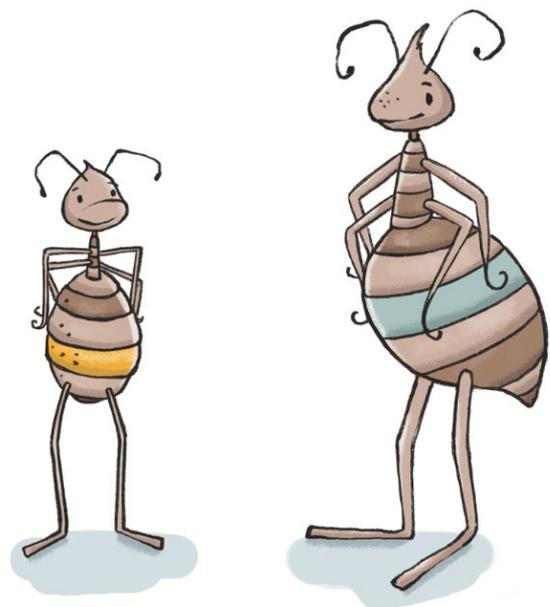
*Vor- und Nachsprechen: Neue und unbekannte Worte vorsprechen, die K repetieren diese.

****Kim-Spiel** mit den **Bild-Wort-Karten** spielen. Vgl. **Spiele-Liste**.

Aufbau des Gesundheitszentrums

**K, die bereits schreiben können, beschriften Pillendose, Fläschchen, etc. oder erstellen die Agenda des Arztes/der Ärztin.

*, **DaZ** Wortschatzaufbau und Repetitionen durch die Anwendung bei den Rollenspielen und der Einrichtung des Gesundheitszentrums. **Bild-Wort-Karten** im DaZ-Unterricht miteinbeziehen.



BAUSTEINE

Baustein 1: Mein Körper

Die K lernen das Lied «Chopf, Schultere, Chnü und Füess» kennen und erarbeiten dabei den Wortschatz zu den Körperteilen und ihren Funktionen.

Bezüge zum Lehrplan 21

Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzen Deutsch
<p>Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none">Die K sind aktiv, erproben und üben verschiedene Bewegungsformen.Die K üben ihre koordinativen Fähigkeiten. <p>Sprache und Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none">Die K erweitern ihren Wortschatz und bauen ihre Ausdrucksmöglichkeiten aus.Die K finden musikalisch, gestaltend und in Bewegung weitere Ausdrucksformen	<p>Hören, D.1.B.1.c.1</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Mitteilungen und Erklärungen verstehen und ausführen.</p> <p>Sprechen, D.3.A.1.a.2</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Wörter, Wendungen (z.B. in Fragen, Aussagen, Aufforderung) und Satzmuster in vertrauten Situationen passend verwenden (produktiver Wortschatz).</p>
Überfachliche Kompetenzen	Fächerübergreifende Verbindungen
<p>Methodische Kompetenz: Sprachfähigkeit</p>	<p>Natur, Mensch, Gesellschaft Musik</p>

Ziele

- Die K können verschiedene Körperteile benennen.
- Die K kennen verschiedene Verben zu den Körperteilen und können Aufforderungen mit den Verben formulieren.
- Die K kennen das Lied «Chopf, Schultere, Chnü und Füess» und die dazu passenden Bewegungen.

Sprachhandlungen

- Die K benennen die Körperteile.
- Die K singen ein Lied.

Material

- Poster «Mein Körper», Bild-Wort-Karten
- Würfel
- sechs nummerierte Klebezettel
- grosses Tuch

Beobachten und beurteilen

- Welche Körperteile kann das K schon benennen? Verwendet das K Ein- und Mehrzahl?
- Kennt das K die passenden Artikel zum jeweiligen Körperteil?
- Kann das K Befehle/Aufforderungen formulieren?
- Kann sich das K einfache Liedtexte und Aufträge merken und umsetzen?

Wortschatz

Nomen

der Kopf, die Haare, der Hals, **die Schulter** / die Schultern, **der Arm** / die Arme, der Ellbogen / die Ellbogen, **die Hand** / die Hände, der Finger / die Finger, die Brust, der Bauch, der Rücken, der Po, **das Bein** / die Beine, **das Knie** / die Knie, **der Fuss** / die Füße, der Zeh / die Zehen, **das Auge** / die Augen, **die Nase**, **das Ohr** / die Ohren, **der Mund**, die Zunge, die Zähne, die Lippen

Verben

nicken, schütteln, stampfen, klatschen, patschen, hinlegen, sitzen, stehen, berühren, wackeln, schleichen, trippeln, laufen, zucken, winken, zeigen, zwinkern

Redemittel

«Wackle mit ...», «Schüttle...», «Leg ... auf das Tuch.», «Berühr dein ...», «Nick mit dem Kopf.», «Wink mit der Hand.», «Klatsch in die Hände.»

Erarbeiten

1. Einstieg Wortschatz

Das **Poster** «Mein Körper» für die Arbeit im Kreis vorbereiten. Dazu Hand, Fuss, Kopf, Ohr, Knie und Schulter des Kindes auf dem Poster mit Klebezetteln zudecken und die Zettel von 1-6 durchnummerieren. Die K würfeln. Der Klebezettel mit der gewürfelten Zahl vom Bild entfernen und den freigelegte Körperteil benennen. Wenn die K den Namen des Körperteils nicht kennen: den Namen vorsprechen, die K sprechen ihn nach.

Den freigelegten Körperteil benutzen. Dazu fragen: «Was macht man mit ...?» Die K benennen die Bewegung in einem Verb und führen sie aus. Das Poster im Kindergarten aufhängen.

2. Wortschatz und Redemittel spielerisch trainieren

Ein grosses Tuch auf dem Boden ausbreiten und die **Bild-Wort-Karten** zu den Körperteilen in Reichweite verdeckt auf einen Stapel legen. Ein K zieht eine Karte und benennt den aufgedeckten Körperteil. Die anderen K berühren mit dem genannten Körperteil das Tuch auf dem Boden. Die Aufforderung dazu formuliert das K, das die Karte gezogen hat. Z.B. «*Legt eure Hand auf das Tuch!*», «*Berührt mit der Nase das Tuch!*» usw. Das auffordernde K bei der Verwendung der Redemittel unterstützen.

3. Lied

Das Lied «Head, Shoulders, Knees and Toes», resp. «Chopf, Schultere, Chnü und Füess» oder «Kopf, Schultern, Knie und Fuss» einführen: Die K sprechen den Liedtext rhythmisch nach – auf Mundart oder in Standardsprache:

Head and shoulders, knees and toes, knees and toes Head and shoulders, knees and toes, knees and toes	Kopf und Schulter, Knie und Fuss, Knie und Fuss Kopf und Schulter, Knie und Fuss, Knie und Fuss	Chopf und Schultere, Chnü und Füess, Chnü und Füess Chopf und Schultere, Chnü und Füess, Chnü und Füess
Eyes and ears and mouth and nose Head and shoulders, knees and toes, knees and toes.	Augen, Ohren, Mund und Nase Kopf und Schulter, Knie und Fuss, Knie und Fuss.	Auge, Ohre, Muul und Nase Chopf und Schultere, Chnü und Füess, Chnü und Füess.

Die jeweils genannten Körperteile werden berührt. Der Text kann in verschiedenen Variationen gesprochen werden: langsam, schnell, laut, leise, piepsig wie eine Maus, etc. Danach wird die Melodie eingespielt und dazu gesungen. Verschiedene Versionen des Liedes – auch als Playback – finden sich auf Youtube. Beim Singen zur Auflockerung und Vertiefung verschiedene Variationen einbauen.

Üben und vertiefen

Einstieg Wortschatz

- * Weitere sechs Körperteile auf dem Poster abdecken und benennen.
- ** Das K, das eine Karte zieht, formuliert Aufforderungen ohne das Tuch, z.B. «Wackelt mit der Nase!»

Wortschatz und Redemittel spielerisch trainieren

- * Für jedes K einen weichen Pinsel bereithalten. Die genannten Körperteile werden mit dem Pinsel berührt.
- ** Kleine Gegenstände (z.B. Sandsäckchen, Kirschkerne) werden auf den genannten Körperteilen transportiert. Auch als Transferaufgabe im Sportunterricht.
- ** Die K finden eigene Verben, wie man sich bewegt oder ein Körperteil benutzt. DaZ Anweisungen nicht nur für ein Körperteil, sondern für beide Körperteile machen, z.B. «Legt die Hände auf das Tuch.» Dies festigt die Mehrzahl-Formen.

* Körper nachzeichnen in zwei Varianten. 1. K1 legt sich draussen auf den Boden. K2 zeichnet die Umrisse des liegenden K1 mit Kreide nach. 2. Dasselbe im Kindergartenraum mit Packpapier und Filzstiften/Wachskreiden. Welche Körperteile können die K schon benennen? Gewisse K können ggf. einige Körperteile anschreiben. Vergleiche mit dem **Poster** machen.

*, **DaZ** Das **Poster** wird als Suchbild verwendet. Die K suchen anhand der Detailfenster der einzelnen Körperteile das Pendant beim abgebildeten Kind und benennen es.

Baustein 2: Hör mal!

Die K sammeln verschiedene Hörerfahrungen und lernen, Wörter in Silben aufzuteilen.

Bezüge zum Lehrplan 21

Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzen Deutsch
<p>Wahrnehmung</p> <ul style="list-style-type: none">Die K machen sich über die Wahrnehmung von Gegenständen, Situationen, und Vorgängen mit der Aussenwelt vertraut.Die K erkennen die für die aktuelle Situation bedeutsame Sinneseindrücke.Die K lernen, Wahrnehmung zu beschreiben und zu vergleichen. <p>Fantasie und Kreativität</p> <ul style="list-style-type: none">Die K probieren Darstellungsmöglichkeiten für Erlebtes und Erdachtes aus.Die K entwickeln ungewohnte Sichtweisen und Lösungen.	<p>Hören, D.1.A.1.b. Die Schülerinnen und Schüler können Klänge, Geräusche sowie Reime, Silben und einzelne Laute (z.B. Anlaute) heraushören (phonologische Bewusstheit).</p> <p>Hören, D.1.D.1.a.2 Die Schülerinnen und Schüler können sich mithilfe konkreter Fragen über ein Gespräch und ihr Gesprächsverhalten austauschen.</p> <p>Sprache(n) im Fokus, D.5.C.1.a Die Schülerinnen und Schüler können Erfahrungen sammeln mit Reimen, Silben und Lauten (phonologische Bewusstheit).</p>
Überfachliche Kompetenzen	Fächerübergreifende Verbindungen
<p>Methodische Kompetenz: Sprachfähigkeit</p>	<p>Musik Natur, Mensch, Gesellschaft</p>

Ziele

- Die K verstehen einfache Anweisungen nur durch Zuhören.
- Die K beteiligen sich aufmerksam an Hörspielen.
- Die K stellen Geräusche und Laute bildhaft dar.
- Die K können in Silben gesprochene Wörter zusammensetzen und verstehen.

Sprachhandlungen

- Die K bauen eine Hörerwartung auf und hören aufmerksam zu
- Die K tauschen sich über ihr Gesprächsverhalten aus.
- Die K gliedern Wörter in Silben.

Material

- Audio-Tracks, Spielepaket 1, Heft 1, S. 1–2
- Lebensmittel für den Einstieg
- Papier und Stifte

Beobachten und beurteilen

- Kann das K Klänge und Geräusche wahrnehmen und nachahmen?
- Kann das K Wörter in Silben sprechen und klatschen?
- Kann das K in Silben gesprochene Wörter zusammenfügen?

Wortschatz

Nomen

der Geruch, der Geschmack, das Geräusch

Adjektive

sauer – süss, salzig, scharf, bitter, **laut – leise**, glatt – rau, weich – hart, **kalt – warm**

Verben

hören, sehen, riechen, tasten, fühlen, schmecken

Redemittel

«Schliesse die Augen – öffne die Augen.», «Hör gut zu!»

Erarbeiten

1. Unsere Sinne

Arbeit im Kreis, die K schliessen die Augen. Ihnen ein ausgewähltes Lebensmittel (z.B. Brötchen, Mandarine, Apfel) zum Ertasten in die Hände geben (Verbindung zum Thema **Im Kindergarten** und zu **Baustein 3**). Die K beschreiben ihre Wahrnehmung und stellen Vermutungen an, was es sein könnte. Vermutungen sammeln, ohne zu verraten, was es ist. Dann ein Geräusch mit dem Lebensmittel machen, z.B. es in einen Korb fallen lassen, darüber reiben, darauf klopfen. Die K beschreiben, was sie gehört haben und zeigen, aus welcher Richtung sie das Geräusch hören. Die Vermutungen sammeln. Zwei weitere Durchgänge mit den Sinnen Riechen und Schmecken machen.

Zum Abschluss zusammenfassen und auflösen, dass es sich in jeder Runde um dasselbe Lebensmittel handelte. Im Anschluss besprechen, welche Sinnesorgane eingesetzt wurden. Fragen wie «Womit hören, riechen, sehen, spüren wir?» leiten durch das Gespräch.

2. Den Hörsinn schulen

Die auditive Lokalisation aus dem Einstieg wird vertieft. Die K sitzen im Kreis und schliessen die Augen. Es wird ein Geräusch im Kreis herumgegeben. Die LP beginnt. Sie macht ein Geräusch vor, das das K rechts neben ihr nachahmt, sobald es dieses gehört hat. Die K ahmen das Geräusch reihum nach, bis es wieder bei der LP ist. Das Spiel beliebig oft wiederholen. Die Laufrichtung kann gewechselt werden oder ein K kann das Startgeräusch geben. Unterschiedliche Geräusche wählen: klatschen, stampfen, Geräusche mit dem Mund, Tierlaute etc.

3. Geräuslawine

Nach dem gleichen Prinzip spielen wie oben, mit geschlossenen oder offenen Augen. Statt des gleichen Geräuschs fügt nun aber jedes K, das an der Reihe ist, ein neues Geräusch hinzu und wiederholt es laufend.

Im Anschluss findet ein Austausch über die gemachten Erfahrungen statt. Die K sollen erfahren, dass das Zuhören Konzentration benötigt und durch viele Faktoren gestört werden kann. Manchmal ist zuhören anstrengend. Ggf. auch auf Gespräche überleiten.



4. Geräusche zeichnen/aufschreiben

Geräusche von **Audio-Tracks** abspielen. Die K hören mit geschlossenen Augen zu. Danach öffnen sie die Augen und zeichnen das Geräusch auf einem Blatt Papier auf. Ob die K dabei auf die Bedeutungsebene zurückgreifen (z.B. Wassertropfen, Wasserhahn zeichnen) oder das Geräusch in einer Form darstellen (Zickzackmuster, Wellenlinien, Punkte etc.) ist ihnen überlassen. Die K lernen dabei, Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen Lauten und Tönen wahrzunehmen (auditive Diskrimination). Dies ist Voraussetzung für den Schriftspracherwerb, wenn sie ähnlich klingende Buchstaben unterscheiden müssen.

Danach bearbeiten die K die Aufgabe «Wie klingt denn das?» auf S. 1 im **Heft 1**. Dazu die Geräusche (Audio-Tracks) vorspielen. Die K anweisen, leise Geräusche mit weniger Druck und laute Geräusche mit mehr Druck abzubilden. Die Aufgaben schulen die Grafomotorik, die fürs Schreibenlernen essenziell ist.

5. Sprechen in Silben

Ein Wort in Silben unterteilt vorsprechen, z.B. Bir – ne, Ba – na – ne, To – ma – te, Man – da – ri – ne und dazu die Silben klatschen. Die K machen mit. Für diese Übung können die Namen der Kindergartenkinder, Begriffe aus dem Kindergarten, **Bild-Wort-Karten** zu einem aktuellen Thema usw. gewählt werden. Danach ein Wort in Silben unterteilt vorsprechen. Die K nennen das ganze Wort. Silbenklatschen im Kindergartenalltag immer wieder einmal aufnehmen.

Die Silben weiter üben, zuerst angeleitet, dann spielen die K selbstständig.

Silbenspiel 1: Verschiedene Reifen im Kindergarten auf dem Boden verteilen. Pro Reifen einen Gegenstand oder eine Bild-Wort-Karte mit entsprechender Silbenanzahl (eine Silbe, zwei Silben, usw.) in den Reifen legen. Die K suchen weitere passende Gegenstände und/oder **Bild-Wort-Karten** pro Reifen.

Silbenspiel 2: Die K legen in Lernpartnerschaft Knöpfe o.ä. entsprechend der Silbenanzahl zu Bild-Wort-Karten oder Gegenständen aus dem Kindergarten. K1 klatscht die Silben, K2 legt entsprechend viele Knöpfe neben das Bild. Für beide Ideen gibt es eine Foto-Anleitung im **Spielepaket 1**.

Leistungsstärkere K lösen die Aufgaben im **Heft 1**, S. 2. Sie klatschen zuerst die Silben und fügen dann die entsprechenden Silbenpunkte zur Illustration hinzu.

Üben und vertiefen

Genau hinhören

*Vorgängig Geräusche sammeln: Was gibt es für Geräusche? Mit den K verschiedene Geräusche, z.B. Tierlaute, zusammentragen.

Sprechen in Silben

*Die Aufgabe zuerst mit den Namen der Kindergartenkinder durchführen. Anschliessend maximal zweisilbige Wörter auswählen.

**Die K selbst Wörter in Silben zerlegen und sprechen lassen. Die anderen K raten.

Das Spiel **Silbenrennen spielen. Vgl. **Spiele-Liste**.

***Stille Post** mit einfachen, bekannten Wörtern und in kleinen Gruppen spielen. Ggf. mit Wörtern aus einer Auswahl von **Bild-Wort-Karten** spielen. Die Karten als Hilfe in die Mitte legen. Vgl. **Spiele-Liste**.

****Stille Post** mit komplizierteren Wörtern oder ganzen Sätzen spielen.

Baustein 3: Ich esse, und dann?

Die K setzen sich mit einem Sachtext zum Thema Verdauung auseinander.

Bezüge zum Lehrplan 21

Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzen Deutsch
<p>Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> Die K erschliessen sich Zusammenhänge und kausale Gesetzmässigkeiten. Die K bauen Begriffe und Konzepte auf, die sie im Alltag gebrauchen und einsetzen. <p>Lernen und Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> Die K bearbeiten ein konkretes Erlebnis bzw. eine Beobachtung zeichnerisch oder sprachlich. 	<p>Hören, D.1.B.1.b.1 Die Schülerinnen und Schüler können erzählen, was sie aus Hörtexten erfahren haben (z.B. vorgelesene Erzählung, erzähltes Sachthema, Bilderbuch, Verse).</p> <p>Hören, D.1.B.1.c.2 Die Schülerinnen und Schüler können einem kurzen Hörtext (z.B. Erzählung) bis zum Ende folgen und die für sie bedeutsamen Inhalte wiedergeben.</p> <p>Lesen, D.2.B.1.a.1 Die Schülerinnen und Schüler können einfache Sachverhalte in Bildern und Aufträge in Bildform verstehen</p> <p>Lesen, D.2.B.1.a.3 Die Schülerinnen und Schüler können erzählen, was sie durch Medien erfahren haben (z.B. Kindersendung, Film, Lernspiel).</p>
Überfachliche Kompetenzen	Fächerübergreifende Verbindungen
<p>Methodische Kompetenz: Sprachfähigkeit, Informationen nutzen</p>	<p>Natur, Mensch, Gesellschaft</p>

Ziele

- Die K verstehen die zentralen Inhalte eines Sachtextes.
- Die K können gehörte Sachinformationen auf einer bildhaften Darstellung nachvollziehen.
- Die K können Fragen zu einem Sachtext stellen. und beantworten.

Sprachhandlungen

- Die K beschreiben ihre Znüni.
- Die K erklären den Prozess der Verdauung in eigenen Worten.

Material

- Heft 1, S. 3, KV S. 1–3
- Znüni der K
- Papier und Stifte

Beobachten und beurteilen

- Kann das K in eigenen Worten über das Gehörte sprechen?
- Wie beantwortet das K Fragen zum Sachtext?
- Wie verhält sich das K, während es den Text hört? Ist es interessiert, aufmerksam, ...?

→ TIPP: Für die Erarbeitung des Sachtextes lehnt sich der Ablauf an die vier Schritte der «Sprachstarken» an: einem Text begegnen, einen Text erarbeiten, einen Text verarbeiten.

Wortschatz

Nomen

die Verdauung, **der Apfel**, das Znüni, die Energie, der Hunger, der Mund, **die Zähne**, **die Zunge**, der Speichel, der Brei, die Speiseröhre, **der Bauch**, **der Magen**, der Darm, das Blut, die Nährstoffe, der Kot, das Klo, die Toilette, **das WC**

Adjektive

Farben: rot, grün, gelb, braun, orange, süss – sauer, salzig, scharf, bitter, **glatt – rau**, **hart – weich**, rund, **lang – kurz**, eingepackt

Verben

essen, kauen, schlucken, verdauen, zerkleinern

Erarbeiten

1. Einstieg

Gemeinsam an einem grossen Tisch alle Znüni anschauen. Die mitgebrachten Zwischenverpflegungen benennen und beschreiben. Danach – im Kreis oder in Gruppen – ein **Kim-Spiel** mit den verschiedenen Znüni spielen (vgl. **Spiele-Liste**). Auch das Silbenklatschen kann hier nochmals aufgenommen werden.



2. Sachtext «Die Verdauung eines Apfels»

Für die Erarbeitung des Sachtextes den K folgende Fragen stellen: «Was geschieht mit eurem Znüni, sobald ihr es in den Mund geschoben habt?» und «Warum essen wir?»

Die K ihre Vermutungen äussern lassen, um eine Hörerwartung aufzubauen. Es sollen nicht nur die physiologischen Aspekte Raum bekommen, sondern auch Essen als Zusammenkunft, als Genuss, als Ritual (z.B. beim Znüni).

Den Sachtext «Die Verdauung eines Apfels» (KV S. 1) vorlesen. Währenddessen das Verständnis der K sicherstellen und allenfalls Pausen für Verständnisfragen machen. Die Grafik hilft beim Verstehen des Textes. Der Sachtext ist anspruchsvoll und fordert die K heraus. Alternativ steht auch ein Roter-Faden-Text (KV S.2) zur Verfügung.

3. Gespräch über den Sachtext

Nachdem der Text einmal oder mehrmals vorgelesen wurde, tragen die K zusammen, was sie verstanden haben. Gemeinsam offene Fragen klären.

4. «Ich esse, und dann?»

Zur Sicherung des Verständnisses bearbeiten die K die S. 3 im **Heft 1**. Dazu den Abschnitt «Was passiert, wenn wir essen?» nochmals vorlesen und nach jedem Verdauungsschritt (Mund – Speiseröhre – Magen – Dünndarm – Dickdarm) stoppen. Die K zeichnen pro Schritt jeweils mit einer anderen Farbe ein, welchen Weg der Apfel zurückgelegt hat.

5. Wissen sichern

Mit den K die Hör-Arbeit am Text abschliessen. Möglichkeiten: die K erzählen nach, zeichnen Elemente aus dem Text usw. Dabei können in einem Quiz auch Fragen gestellt werden – von der LP und den K. Neben Wissensfragen auch z.B. nochmals das Vorwissen der K oder ihre Hörerwartungen aus Schritt 2 thematisieren.

Üben und vertiefen

Einstieg

Suchaufträge zu den ausgelegten Znünis formulieren. Gelbe, rote, grüne etc. Lebensmittel suchen lassen. Oder die K formulieren selbst entsprechende «Suchaufträge», im Stil des Spiels **Ich sehe, was du nicht siehst (vgl. **Spiele-Liste**).

Sachtext «Die Verdauung eines Apfels»

*Das Zerkleinern des Lebensmittels und das Zerlegen seine einzelnen Bausteine im Körper als Vorbereitung handelnd erlebbar machen. Dazu kleines Stück Schokolade, ein Würfelzucker, ein Stück Brot o.ä. zerbrechen, zertrümmern, mahlen. Verbindungen zum Text ziehen.

DaZ Nur mit dem Roten-Faden-Text arbeiten.

Verschiedene Bücher zum Thema «Verdauung» in der Lesecke zur Verfügung stellen. Vgl. **Bücher-Liste.

Baustein 4: Aua!

Die K erzählen von Erlebnissen rund um Unfälle und Krankheit, spielen und lernen selbstständig in einer Werkstatt und lernen einen Fingervers.

Bezüge zum Lehrplan 21

Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzen Deutsch
<p>Körper, Gesundheit und Motorik</p> <ul style="list-style-type: none">Die K lernen, vorsichtig zu handeln <p>Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none">Die K differenzieren ihr Weltbild. <p>Lernen und Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none">Die K denken über sachbezogene und soziale Tätigkeiten und Ziele nach. <p>Sprache und Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none">Die K gestalten vielfältige Sprechansätze wie Absprachen, Erklärungen und Begründungen, Erzählungen, Beschreibungen, Präsentationen, Erlebnisse, Geschichten und Spielsituationen.	<p>Hören, D.1.B.1.a.1</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können einfache Aufträge und Erklärungen zu bekannten Sachthemen und Alltagssituationen verstehen und ausführen (z.B. alltägliche Abläufe).</p> <p>Lesen, D.2.B.1.a.1</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können einfache Sachverhalte in Bildern und Aufträge in Bildform verstehen</p> <p>Sprechen, D.3.B.1.a</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können ihre Gefühle und Gedanken sowie Erlebnisse und Erfahrungen verbal oder nonverbal mit Unterstützung zum Ausdruck bringen.</p>
Überfachliche Kompetenzen	Fächerübergreifende Verbindungen
<p>Personale Kompetenz: Selbständigkeit</p> <p>Soziale Kompetenzen: Dialog- und Kooperationsfähigkeit</p>	<p>Medien und Informatik</p> <p>Textiles und Technisches Gestalten</p>

Ziele

- Die K können von eigenen Erlebnissen, Unfällen, Krankheit und Arztbesuchen erzählen.
- Die K können Bildanleitungen erlesen.

Sprachhandlungen

- Die K erzählen von eigenen Erlebnissen.
- Die K schulen ihre Feinmotorik.
- Die K sprechen einen Vers nach.

Material

- Anleitung Verband anlegen im Spielepaket 1, Heft 1, S. 4
- Gipsbandagen und Vaseline (alternativ: Latex-Fingerlinge oder Gummihandschuhe), diverse Bastelmaterialien (Wollreste, Filz ...) für die Fingerpüppchen
- Div. Verbandsmaterial/Binden
- Farbstifte, leere Postkarten, evtl. Briefmarken

Beobachten und beurteilen

- Kann das K mit Unterstützung von eigenen Erlebnissen erzählen? Kann das K selbständig eine Bildanleitung erlesen?
- Wie sind die Stifthaltung und die grafomotorischen Fertigkeiten des K bei Schwungübungen? Erhöhter, angemessener oder zu schwacher Druck auf dem Papier?

Wortschatz

Nomen

der Gips, die Ambulanz, der Notarzt, **die Schmerzen**, die Kopfschmerzen, die Ohrenschmerzen, das Bauchweh, das Halsweh, das Fieber, die Krankheit, der Schnupfen, die Erkältung, **die Verletzung**, die Wunde, **die Beule**, der Tee

Adjektive

krank, verletzt, verstaucht, gebrochen, gesund

Verben

verbinden, eingipsen, helfen, heilen, wehtun

Erarbeiten

1. Einstieg mit Erlebniserzählungen

LP gipst sich vor der Arbeit im Kreis mit Gipsbandagen einen Finger ein. Alternativen: den Finger verbinden oder dem Klassenmaskottchen ein Körperteil verbinden. Die K werden so angeregt, zu überlegen, was passiert sein könnte. Dabei mit den K übers Krank- und Verletztsein sprechen. Die K erzählen, ihren Erlebnissen: Wann waren sie krank/verletzt? Was hat ihnen oder anderen geholfen? Die vier Werkstattposten thematisch einführen und dabei die Lebenswelt der Kinder aufnehmen.

2. Werkstatt

Die Werkstattposten im Kreis vorstellen. Die K spielen und lernen selbstständig an den Posten. Es können auch weniger als vier Posten gemacht werden und/oder eine Auswahl als Freispiel-Angebot zur Verfügung gestellt werden.

- a) Die K legen sich gegenseitig nach Anleitung im **Spielepaket 1** einen Verband an. Darauf achten, dass alle K einverstanden mit dem Verbinden sind und es ihnen wohl ist. Darauf hinweisen, dass der Verband nicht zu fest angezogen wird und man nur an Armen und Beinen verbinden soll.
- b) Die K lösen die Aufgabe im **Heft 1**, S. 4. Indem sie verschiedene Strecken für das Ambulanzfahrzeug fahren, machen sie Schwungübungen. Sie üben so ihre grafomotorischen Fähigkeiten.
- c) Die K schreiben und/oder malen eine Gute-Besserungs-Karte, z.B. an ein K in der Gruppe, das gerade krank ist, eine Figur aus einem Bilderbuch o.ä., jemanden aus der Familie. Sie können Zeichnungen machen, Kritzelpriefe schreiben, erste Wörter oder Sätze verschriften oder den Text der LP diktieren.

- d) Am Basteltisch gipsen sich die K gegenseitig selbst den Zeigefinger ein. Wenn der Gips trocken ist, stellen sie daraus ein Fingerpüppchen her. Die K müssen beim Eingipsen angeleitet werden. Alternativ kann auch ein Latex-Fingerling oder ein abgeschnittener Finger eines Gummihandschuhs als Fingerpüppchen bemalt/beklebt werden.



3. Fingervers mit Gipspüppchen

Im Kreis Fingervers einführen, in Mundart oder Standardsprache. Ggf. Fingerpüppchen anziehen. Im **Spielepaket 1** findet sich der Vers illustriert, damit die K ihn im Freispiel üben können. Ausserdem steht er als **Audio-Track** zum Hören zur Verfügung. Die K lernen den Fingervers Zeile für Zeile und sprechen ihn immer selbstständiger nach. Als Hilfe, welcher Finger an der Reihe ist, wandert die gebastelte Fingerpuppe mit den Fingern mit. Der Vers kann bei weiteren Kreissequenzen und z.B. als Tageseinstieg repetiert werden.

«I de Praxis Sonneschii»

«I de Praxis Sonneschii, da sitzed Kranki, gross und chli ...

- (Daumen): Dä het e Büüle und isch nur am hüüle.
(Zeigefinger): Dä isch vome Bienli gstoche und het sich unterem Tisch verkroche.
(Mittelfinger): Dä het zimmi Ohreweh und hätt gern en Kamilletee.
(Ringfinger): Dä het es brochnigs Bei und macht wäg dem es riese Gschrei.
(kleiner Finger): Und de Chlinst seit, «E Sprütze? Nei! Denn gahni lieber wieder hei!»»

«In der Praxis Sonnenschein»

«In der Praxis Sonnenschein, da sitzen Kranke, gross und klein...

- (Daumen): Der hat eine Beule und macht gleich ein Geheule.
(Zeigefinger): Den hat eine Biene gestochen, da hat er sich unter dem Tisch verkrochen.
(Mittelfinger): Der hat ziemlich Ohrenweh und hätte gern Kamillentee.
(Ringfinger): Der hat ein gebrochenes Bein und lässt das Schreien nicht mehr sein.
(kleiner Finger): Und der sagt: «Für Spritzen bin ich noch zu klein, ich gehe lieber wieder heim!»»

Üben und vertiefen

Werkstatt

- **Die K üben mit ihren Püppchen ein kleines Theater/Rollenspiel ein und führen es der Klasse vor. Die Puppen können auch im Kleine-Welt-Spiel eingesetzt werden.
- **Die K basteln als Kulisse ein Gesundheitszentrum für ihre Fingerpüppchen.
- **Zu diesem Baustein passt der Baustein «4: Krank» aus Kreschendolino.

DaZ Mit Hilfe des **Posters** den Wortschatz vertiefen. «Das Kind hat Bauchweh. Wo tut es weh?». Die K zeigen auf die betreffende Stelle. Die K können auch in Lernpartnerschaft arbeiten.

DaZ Die DaZ-LP übt vorangegangene Redemittel aus dem Gesundheitszentrum in Mini-Rollenspielen mit den Kindern und ihren Fingerpuppen.

Baustein 5: Mit dem Körper sprechen

Die K sprechen über Gefühle und drücken diese verbal, nonverbal und paraverbal aus.

Bezüge zum Lehrplan 21

Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzen Deutsch
<p>Wahrnehmung</p> <ul style="list-style-type: none">Die K lernen, Wahrnehmungen zu beschreiben und zu vergleichen.Die K fokussieren ihre Aufmerksamkeit und üben das genaue Beobachten. <p>Sprache und Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none">Die K finden musikalisch, gestaltend und in Bewegung weitere Ausdrucksformen. <p>Eigenständigkeit und soziales Handeln</p> <ul style="list-style-type: none">Die K lernen, Überlegungen von andern in das eigene Denken einzubeziehen (Perspektivenübernahme).Die K erweitern ihre Frustrationstoleranz.	<p>Hören, D.1.A.1.c</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können den Tonfall einer Stimme in der entsprechenden Situation deuten (z.B. Lautstärke, Geschwindigkeit, Stimmlage).</p> <p>Sprechen, D.3.B.1.a</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können ihre Gefühle und Gedanken sowie Erlebnisse und Erfahrungen verbal oder nonverbal mit Unterstützung zum Ausdruck bringen.</p>
Überfachliche Kompetenzen	Fächerübergreifende Verbindungen
<p>Personale Kompetenz: Selbstreflexion</p> <p>Soziale Kompetenzen: Dialog- und Kooperationsfähigkeit</p> <p>Methodische Kompetenzen: Sprachfähigkeit</p>	<p>Natur, Mensch und Gesellschaft</p>

Ziele

- Die K können anhand von klaren Körpersignalen ein passendes Gefühl benennen.
- Die K können mit ausschliesslich nonverbaler Kommunikation eine Gruppenaufgabe lösen.

Sprachhandlungen

- Die K benennen verschiedene Gefühle.
- Die K erzählen von persönlichen Erlebnissen.
- Die K kommunizieren non- und paraverbal.

Material

- Bild-Wort-Karten; Audio-Track
- Kindergarteninventar für die Bau-Aufgabe

Beobachten und beurteilen

- Kann das K Gemütslagen und Gefühle benennen und beschreiben?
- Wie kommuniziert das K non- und paraverbal?
- Welche Rolle nimmt das K bei einer Gruppenarbeit ein?

Wortschatz

Adjektive

fröhlich, traurig, wütend, genervt, ängstlich, müde, erstaunt, stolz, nervös

Verben

nicken, winken, zeigen

Erarbeiten

1. Einstieg

Mit den K die **Bild-Wort-Karten** mit den Emotionen anschauen. Gemeinsam herausfinden, welche Karte / welches Bild welche Emotion darstellt. Die Gefühle benennen und begründen lassen. Die K erzählen, in welchen Situationen sie sich so gefühlt haben. Nochmals aufs **Poster** verweisen: Womit / mit welchen Körperteilen kann man sprechen? Wie erkennt man Emotionen und Gefühle?



2. Erkennen der Emotion durch Klang der Stimme und Körpersprache

Die Bild-Wort-Karten an die K verteilen und Audio-Track abspielen. Es wird ein Satz in verschiedenen Emotionen gesprochen. Die K halten die jeweilige **Bild-Wort-Karte** hoch, wenn sie die Emotion erkennen. Die K, die keine Karte in der Hand halten, sagen ein und unterstützen. Dann die jeweiligen Emotionen mit Körperhaltung, Gestik und Mimik darstellen. Die K ordnen zu. Thematisieren, dass man nicht nur inhaltlich mit Worten/Sprache (verbal), sondern auch mit der Art der Aussprache (paraverbal) und dem Körper (nonverbal) etwas sagen kann. Gemeinsam Beispiele sammeln – winken, nicken, lauter/leiser sprechen usw. – und danach ausprobieren.

3. Bau-Aufgabe mit nonverbaler Kommunikation

In Dreier- oder Vierergruppen bauen die K innerhalb einer vorgegebenen Zeit und nur mit nonverbaler Kommunikation aus Kindergarteninventar gemeinsam etwas. Dabei allen Gruppen dasselbe vorgeben, z.B. Krankenwagen, Krankenhaus, Haus, Turm, Schiff, usw. Das Gebaute kann klein oder gross sein. Die K nutzen beliebig viel Material, allerdings dürfen sie während der ganzen Bauzeit nur durch Mimik und Gestik miteinander kommunizieren. Nach Ablauf der Zeit treffen sich alle im Kreis. Gemeinsam die Bauten betrachten und Zusammenarbeit und Prozess reflektieren. Mögliche Fragen dazu:

- Wie habt ihr euch verständigt?
- Wie wusstest du, was das andere K von dir wollte?
- Habt ihr euch auch einmal nicht verstanden?
- Wie hast du einem anderen K «gesagt», was es tun sollte?

Üben und vertiefen

Erkennen der Emotion durch Klang der Stimme und Körpersprache

Die K nehmen sich auf, wenn sie in verschiedenen Tonlagen oder Emotionen mehrmals dasselbe Wort sagen. Anschliessend hören sich andere K diese Aufnahmen an und kombinieren sie mit der richtigen Emotion auf den **Bild-Wort-Karten.

****Hoppedihopp-Spiel** mit den **Bild-Wort-Karten** zu den Emotionen, vgl. **Spiele-Liste**.

*Das **Hoppedihopp-Spiel** kann mit weniger Karten durchgeführt werden.

AUSSTIEG

Personen sind krank oder verunfallt. Können die K helfen? Sie wenden das in der Einheit Gelernte im Rollenspiel an.

Material

- Ausdruck der KV 4.
- Gesundheitszentrum mit den dazugehörigen Utensilien
- Verbandsmaterial

Beobachten und beurteilen

- Welche Wörter des aufgebauten Wortschatzes verwendet das K aktiv und/oder passiv?
- Wie gelingt es dem K Fragen zu stellen und Antworten zu geben?



Rollenspiele zum Thema Unfall / Krankheit

Variante 1:

Die K in Teams zu zweit einteilen. K1 spielt die verletzte Person, K2 die helfende Person. K1 überlegt sich, wo es sich verletzt hat und evtl. was passiert sein könnte. Bei Bedarf die K mit Ideen der **KV 4** unterstützen.

Dann Rollenspiel zu zweit: Die verletzten K1 verteilen sich im Kindergarten – sitzend, liegend, stehend. Die helfenden K2 gehen durch den Raum. Die K1 machen auf sich aufmerksam, z.B. durch Jammern, Rufen, Winken, am Boden sitzen und die schmerzende Stelle halten, Rumgehen und Hilfe holen. Die K2 suchen die zu ihrem Paar gehörenden K1 und wenden sich ihnen zu. Dabei sollen sie fragen, wo sich das K1 verletzt hat, was passiert ist etc. Allenfalls wird dem verletzten K1 an der schmerzenden Stelle ein Verband angebracht. Nach einem ersten Durchgang werden die Rollen getauscht.



Variante 2:

Die K spielen Rollenspiele im Gesundheitszentrum. Neben der Patientin / dem Patienten und der Ärztin / dem Arzt können auch noch Begleitpersonen, medizinische Praxisassistenten o.ä. mitspielen. Während im Freispiel die Rollenspiele frei gestaltet wurden, kann man nun eine Ausgangslage vorgeben. Dazu dem K, das die Rolle der Patientin / des Patienten einnimmt sowie dem K, das die Begleitperson spielt, eine der sechs Situationen von der **KV 4** zeigen.

Die Ärztin oder der Arzt soll durch gezieltes Nachfragen herausfinden, wo sich das K verletzt hat und evtl. was passiert ist. Anschliessend behandelt die Ärztin / der Arzt das K. Die anderen K spielen ebenfalls entsprechend ihrer Rolle. Die K können im Freispiel die Rollenspiele einüben. Wer möchte, kann den andern K ein kurzes Rollenspiel vorspielen. Die LP kann mitspielen oder als Erzählerin/Erzähler strukturierend unterstützen.

Für diese Variante verschiedene Utensilien zur Verfügung stellen, die K dazu anregen, während des Spiels auch schreibende Tätigkeiten einzunehmen, z.B. in einem Buch nachschauen/lesen, was das kranke K haben könnte, Rezepte schreiben, Termine vergeben.

Portfolio

Im Anschluss an die Rollenspiele gemeinsam reflektieren, ob die K im Spiel verschiedene Rollen einnehmen konnten und im Gespräch Lösungen für die Patientinnen/Patienten gefunden haben. Die folgenden Fragen können die Reflexion leiten:

- Was hat dir am Spiel gefallen, was weniger?
- Was hat gut funktioniert?
- Wo gab es Schwierigkeiten? Wie könnte man diese lösen?
- Wie hast du herausgefunden, was deine Patientin / dein Patient hatte?

Die K zeichnen dann einen besonders prägenden Moment aus den letzten Wochen auf die Portfolio-Seite 5 im **Heft 1**. Es kann auch ein Foto eingeklebt werden.

Weiterführende Ideen

- Eine Person mit medizinischer Tätigkeit (Samariterverein, medizinische Fachperson o.ä.) einladen. Ggf. kann eine Sequenz zu erster Hilfe o.ä. durchgeführt werden.
- Ergänzend oder als Ausstieg einen Besuch in einem Gesundheitszentrum (Arztpraxis, Krankenhaus etc.) machen.

