

Metakognition im Kindergartenalter

Vorschulkinder machen sich auf den Lernweg

oder

„Warte, ich bin grad am Denken!“

-Eine explorative Studie-

EXTRABAND -Anlagen-

Inauguraldissertation

zur

Erlangung des Doktorgrades
der Humanwissenschaftlichen Fakultät
der Universität zu Köln

nach der Promotionsordnung vom 10.05.2010
vorgelegt von

Nicole Ramacher-Faasen

aus

Moers

November 2012

Diese Dissertation wurde von der Humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität zu Köln im Mai 2013 angenommen.

ANLAGE A	
Entwicklungstests im Überblick	3
Entwicklungsposter	12
Itemanalyse	18
Itemschwierigkeiten	23
Item-Mittelwerte	27
Korrelationsmatrix	28
Regressionsanalysen	30
Auswertungsbeispiel ID 47	40
Auswertungsbeispiel ID 17	43
Auswertungsbeispiel ID 5	46
Checkliste Testdurchführung	49
ANLAGE B Der große Entwicklungstest GET	
Das Bilderbuch	53
Aufteilung	83
Materialübersicht	84
Grobmotorik	86
Feinmotorik	95
Taktile Kinästhetische Wahrnehmung und Körperschema	100
Visuelle Wahrnehmung	107
Auditive Wahrnehmung	117
Gedächtnisleistungen	124
Lautsprache	128
Lese-Schriftsprachentwicklung	134
Mathematische Entwicklung	142
ANLAGE C Theory of Mind TOM	
False Belief	150
Representational-Change	151
Appearance-Reality-Distinction	152
Gut und Böse	153
Gefühle	154
Ironie	156
ANLAGE D Metakognition META	
Metakognitives Interview	158
Arbeitsblatt „Hühnerdurcheinander“	159
Protokollbogen „Hühnerdurcheinander“	160
Metakognitiver Beobachtungsbogen	161
Protokollbogen (Problemlösen, Arbeitsverhalten, Kontrollverhalten)	162
ANLAGE E GETOMETA	
Manual	163
Fragebögen	174
Befund- und Ergebnisbogen	178
ANLAGE F Sonstiges	
Ausschreibung	181
Die „schlaun Helferkinde“	182
Belohnungs-Mandalas	190
Manual Förder- und Förderaspekte	191
ANLAGE G Film – CD (befindet sich im GET Testordner)	
Aufgabenstellungen Theory of Mind	
Aufgabenstellungen Metakognition	

Test-kürzel	Name	Bereich (e) /Verfahren	Autor	Im Einsatz seit	Altersstufe	standard.	informell
ARS	Anlaute hören, Reime finden, Silben klatschen Erhebungsverfahren zur phonologischen Bewusstheit für Vorschulkindern und Schulanfänger	Screening: erfasst ausschließlich den Entwicklungsstand der phonologischen Bewusstheit als zentrale Vorläuferfähigkeit bei Vorschulkindern und Schulanfänger mit Unterstests: z.B. 1. Silbenklatschen 2. Anlaute hören 3. Reime finden Besonders ökonomisches Diagnostikum zum Erfassen der sog. Risikokinder im Schriftspracherwerb in engem Verbund mit den Förderprogrammen „Hören, Lauschen, Lernen, (Teil 1)“ + ergänzendem Teil 2 mit einem spezifischen Laut-Buchstaben-Training (2004) von Schneider / Klüspert, sowie: „Leichter lesen lernen mit der Hexe Susi“ von Forster / Matschinke im Anfangsunterricht.	S. Matschinke, G. Kammermeyer, M. King, M. Forster	2005	ab 4 ½ Jahren, vor allem aber: Beginn Kindergartenjahres, u.U. auch noch zu Schuljahresanfang	x	
BBK 3-6	Beobachtungsbogen für 3- bis 6-jährige Kinder	Diagnostiziert den allgemeine Entwicklungsstand bei Kindern zwischen 12 Fähigkeits- und Funktionsbereiche: Aufgabenorientierung, Erstlesen-Erstrechnen-Erstsichreiben, Kommunikation, Reflexivität, Sprachentwicklung, Literaturverständnis, Feinmotorik, Grobmotorik, Medientensität, Aggression, Schüchternheit. Ermöglicht breiten und umfassenden Einblick über Stärken und Schwächen eines Kindes und liefert Erkenntnisse für weiterführende Testung und Frühfördermaßnahmen	A. Frey, E. Duhm, D. Althaus, P. Heinz, C. Mengelkamp	2008	Der BBK 3-6 ist ein Screening-Verfahren sowohl zur Früherkennung von Entwicklungsgefährdungen als auch zur Früherkennung von besonderen Begabungen bei Kindern im Alter von drei bis sechs Jahre		x
BEDS	Beurteilungsbogen für Erzieherinnen zur Diagnose der Schulfähigkeit	Der BEDS ermöglicht es, die von den Erzieherinnen vorgenommenen Beobachtungen in strukturierter Form zusammenzufassen und für die Beurteilung der Schulfähigkeit nutzbar zu machen. Damit werden einerseits die Beurteilungskompetenz der Erzieherinnen verbessert und andererseits wichtige Informationen für die individuell orientierte Förderung des Kindes im Anfangsunterricht in übersichtlicher Form zugänglich gemacht. Da der BEDS nicht nur die kognitive Entwicklung erfasst, sondern auch das Sozial- und Arbeitsverhalten, ist er vor allem zur Unterstützung von Einschulungstests geeignet. Die Skala 3 kann als Kurzform zur Diagnose der allgemeinen Schulfähigkeit eingesetzt werden.	B. Seibert, F. Schwab, K. Ingenkamp	In 2., ergän. Auflage seit 1991	Kinder im Vorschulalter.		x
BiSC	Bielefelder Screening zur Früherkennung von Lese-Rechtschreibschwierigkeiten	zuverlässige und objektive Erfassung spezifischer vorschulischer Schriftsprachvoraussetzungen – unterstützt diagnostisch die primäre Prävention von Lese-, Rechtschreibschwierigkeiten - Pseudowörter-Nachsprechen - Reimen - Wort-Vergleich-Suchaufgabe - Laute-Assoziieren - Schnelles-Benennen-Farben (schwarz-weiß Objekte) - Schnelles-Benennen-Farben (inkongruente Objekte) - Farbabfrage - Silben-Segmentieren	H. Jansen, G. Manhaupt, H. Marx, H. Skowronek	In 2., überarb. Auflage seit 2002	letztes Kindergartenjahr: zehn (+/- 1) Monate und vier (+/- 1) Monate vor der Einschulung	x	

Test-kürzel	Name	Bereich (e) /Verfahren	Autor	Im Einsatz seit	Altersstufe	standard.	informell
		- Laut-zu-Wort					
BUEVA	BUEVA Basisdiagnostik für umschriebene Entwicklungsstörungen im Vorschulalter	<p>Er dient der Erkennung von Teilleistungsstörungen bereits vor dem Schulbeginn. Teilleistungsstörungen im Sinne einer umschriebenen Entwicklungsstörung (UES) werden diagnostiziert bei:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Durchschnittlicher Intelligenz T-Wert 40 - 60 ▪ Ausreichender Förderung ▪ Keine Folge von emotionalen Störungen ▪ Differenz zwischen Teilleistung und Nonverbaler Intelligenz beträgt 1,5 Standardabweichungen <p>Für die Prävention von Verhaltens- und Leistungsstörungen ist die Früherkennung von umschriebenen Entwicklungsstörungen wesentlich. Zu diesem Zweck wurden in der BUEVA besonders aussagekräftige Untertests aus bewährten Testverfahren zusammengestellt und so modifiziert, dass den Besonderheiten der Kinder im Vorschulalter Rechnung getragen wird.</p> <p>Bei Vierjährigen wird rasch und ökonomisch getestet:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Allgemeine Intelligenz Columbia Mental Maturity Scale (CMM von Eggert) ▪ Artikulation (Möhning Test Kurzform) ▪ expressive und rezeptive Sprache (Grammatiktest und Wortergänzen aus dem Psycholinguistischen Entwicklungstest PET von Angermaier) ▪ Visuomotorik (Frostigs Entwicklungstest der visuellen Wahrnehmung FEW) ▪ Aufmerksamkeitsleistung bei 5jährigen (Frankfurter Test für 5jährige FTF-K; Zahlenfolgegedächtnis aus dem PET) <p>Die Vorhersage von späteren Schulleistungsproblemen gelingt mit der BUEVA bereits im Alter von 4 Jahren gut. Dies gilt sowohl für die Leistungen im Rechnen als auch für die Rechtschreibleistung.</p> <p>Das Beobachtungsverfahren kann bei Kindern zur Diagnostik der Leistungsfähigkeit und des Entwicklungsstandes verwendet werden. Auf spielerische Art lassen sich u.a. die Bereiche Schreibmotorik, visuelle Wahrnehmung und Händigkeit kindgemäß erfassen</p>	G. Esser, A. Wyschkon,	2010.	Kindergartenkinder im Alter von 4 – 5 Jahren, bzw. zum Zeitpunkt der Einschulungsuntersuchung	x	
	Diagnostik mit Pfliffgunde Ein kindgemäßes Verfahren zur Beobachtung von Wahrnehmung und Motorik		B. Cárdenas	In 10. Auflage seit 2009	Kinder im Alter von 5 bis 8 Jahren		x
DES	Diagnostische Einschätzskalen zur Beurteilung des Entwicklungsstandes und der Schulfähigkeit	<p>Erfasst die Lernausgangslage auffällig gewordener Kinder. Ziel: Förderdiagnostik im Hinblick auf Elternberatung und Einschalten weiterer Fachdienste noch vor Schuleintritt</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lateralität - Grob-, Feinmotorik - Taktil-kinästhetische, vestibuläre, visuelle und auditive Wahrnehmungsverarbeitung - Visuelles und auditives Gedächtnis, Merkfähigkeit - Sprechen (Lautbildung) und Sprache(Sprachverständnis) - Körperschema - Aufmerksamkeit, Konzentration, Ausdauer - Affektivität, emotionale Grundstimmung - Sozialverhalten 	Barth, Karlheinz	1. Auflg. 1998; in 6., durchgesehen einer Auflage seit 2012	Übergangszeitraum vom Kindergarten zur Grundschule	x	

Test-kürzel	Name	Bereich (e) /Verfahren	Autor	Im Einsatz seit	Altersstufe	standard.	informell
DP 1	Differenzierungsprobe 1	<p>erfasst das Sprachwahrnehmungsniveau, prophylaktisch-förderdiagnostisches Screening</p> <ul style="list-style-type: none"> - optisch-graphomotorische Differenzierung - akustisch-phonematische Differenzierung - Kinästhetisch-artikulatorische Differenzierung - Melodische Differenzierung - Rhythmische Differenzierung 	H. Breuer, M. Weuffen	In 5., aktualisierte Aufl. seit 2004	letztes Vorschuljahr	x	
DVET	Duisburger Vorschul- und Einschulungstest	<p>Der neu normierte DVET ermöglicht die Feststellung «grundschulrelevanter»kognitiver Fähigkeiten und feinmotorischer Fertigkeiten. Der Test ist vor dem Schulbeginn wie auch in den ersten Wochen nach Schulbeginn als Kleingruppentest einsetzbar, d.h. bei 5-Jährigen in Gruppen mit etwa 10 Kindern und bei 6-Jährigen in Gruppen mit etwa 20 Kindern. Durch seine Verwendbarkeit in den ersten 5 bis 8 Wochen nach Schulbeginn erhöht sich die Vorhersagegültigkeit des Tests bei jenen Kindern erheblich, denen Erfahrungen mit Schreibmaterialien fehlen. Mit dem DVET können in allen angegebenen Altersgruppen allgemeine und spezielle Schwächen erkannt werden, so dass früh mit individuellen kompensatorischen Maßnahmen begonnen werden kann. Auch kann der Lehrplan nach dem Lerntempo der einzelnen Kinder ausgerichtet werden. Der Test liegt in zwei Parallelformen vor</p>	R. Meis, J. Poerschke	In 3., neu bearbeiteter Auflage seit 1997	Kinder im Alter zwischen 4 und 7 Jahren.	x	
ED	Eingangsd Diagnose	<p>Die Eingangsdiagnose besteht aus vier Aufgaben zur Gruppen- und fünf Aufgaben zur Individualuntersuchung. Der Test ermöglicht qualifizierte Aussagen über Dimensionen der geistigen, sozialen und motivationalen Entwicklung. Die Beobachtungen werden in einem eigenen Verhaltensprofil niedergelegt. Durch die Mitberücksichtigung der Angaben zur frühkindlichen Entwicklung, der Ergebnisse der schulärztlichen Untersuchung und der Hinweise aus Langzeitbeobachtungen im Kindergarten wird das Entwicklungsbild abgerundet. Schule und Eltern erhalten wichtige und differenzierte Hinweise für eine adäquate Förderung.</p>	H. Seyfried, M. Helbock, M. Zeman	1985	Kinder im Alter von 5;9 bis 7 Jahren.		x
EDI	Entwicklungsstanddiagno se	<p>Die EDI-Testbatterie ist ein inzwischen umfangreich erprobtes, förderdiagnostisch orientiertes Verfahren zur Erfassung der Lernausgangslage für das schulische Lernen im Anfangs- und Unterstufenunterricht. Die Testergebnisse enthalten profilmäßig den individuellen Entwicklungsstand für schulleistungsrelevante visuelle, viso-motorische und auditive Wahrnehmungsleistungen sowie kognitive Fähigkeiten (rezeptives Sprachvermögen, pränumerische Leistungen und grundlegende Denkfähigkeiten auf verbaler und visueller Basis). Seinem förderdiagnostischen Anspruch wird der Test insbesondere noch durch die beispielhaft aufgezeigte untertestübergreifende qualitative Analyse der Testleistungen gerecht. Auf neuropsychologischer Basis können den schulischen Lernprozessen immanente individuelle Wahrnehmungsverarbeitungs- und kognitive Vernetzungsfähigkeiten einschließlich der dazu erforderlichen Stützfunktionen, wie Aufmerksamkeit/Konzentration und Merkfähigkeit transparent gemacht und ebenfalls auf ihre altersgemäße Entwicklung hin eingeschätzt werden. Die Kenntnis des Informationsverarbeitungs- und kognitiven Vernetzungsvermögens des Schülers ist Grundlage für eine kindgerechte Förderung. Sie ermöglicht es dem Lehrer, sich auf unterschiedliche Lernvoraussetzungen der Schüler einzustellen und zeitversetzte Entwicklungen, insbesondere auch beim Erlernen der</p>	H. Mlynsek, B. Forster	2006	Als Einzel- und Gruppentest ab der 7. Schulwoche. Bei Schülern mit Lernproblemen bis einschließlich 3. Klasse/3. Schulbesuchsjahr, bei älteren, sehr lernschwachen Schülern bis 12 Jahre.	x	

Test-kürzel	Name	Bereich (e) /Verfahren	Autor	Im Einsatz seit	Altersstufe	standard.	informell
		Kulturtechniken, zu berücksichtigen. Sehr gut bewährt hat sich der Test auch bei Frühgeborenen, bei Schülern mit Migrationshintergrund, Schülern in den Grenzbereichen zur Lernbehinderung und zur geistigen Behinderung. Bei Anwendung als Gruppentest erhält der Grund-/Förderschullehrer auf ökonomische Weise aussagekräftige Informationen über das Lernvermögen eines jeden Schülers.					
FEW	Frostigs Entwicklungstest der visuellen Wahrnehmung	erfasst den Entwicklungsstand der visuellen Wahrnehmungsbereiche: I. visuo-motorische Koordination (VM) II. Figur-Grund-Unterscheidung (FG) III. Formkonstanz-Beachtung (FK) IV. Erkennen der Lage im Raum (LR) V. Erfassen räumlicher Beziehungen (RB)	Frostig, M. / dt. Bearbeitung von Lockowandt, Oskar	1974, in 9., ergänzter Auflage seit 2000.	4;0 bis 8;11 Jahre	x	
GSS	Göppinger sprachfreier Schulleistungstest	Dieser Test erfasst die folgenden Bereiche in 10 Untertests: Formauffassung/Unterscheidungsvermögen; Feinmotorik; Erfassung von Größen; Mengen- und Ordnungsverhältnissen; Beobachtungsgabe; kritisches Beobachten; Konzentrationsfähigkeit; Merkfähigkeit; Gegenstands- und Situationserfassung; Sprach- und Inhaltserfassung sowie allgemeine Entwicklungshöhe. Die Neubearbeitung dieses bewährten Verfahrens zur Untersuchung der Schulfähigkeit liegt in einer vollständigen Neugestaltung des Testmaterials und mit einer zeitgemäßen Interpretation der Testergebnisse über Leistungs- und Einstellungsprofile vor. Der GSS wurde an mehr als 2.000 Schulanfängern neu geeicht.	A. Kleiner, J. Poerschke	In 2., neu bearbeiteter Auflage seit 1998 lieferbar.	Schulanfänger.	x	
GMT	Graphomotorische Testbatterie	Eine wichtige Voraussetzung für das Erlernen des Schreibens ist eine altersgemäße Entwicklung der Graphomotorik. Die Anwendung der Graphomotorischen Testbatterie gestattet Aussagen über den Entwicklungsstand der Graphomotorik und ermöglicht damit auch eine Diagnose der Schulfähigkeit. Die Testbatterie besteht aus folgenden Teiltests: Labyrinth-Test, Task-Test (Messung der Differenzierfähigkeit), Symmetrie-Zeichen-Test, Synergie-Schreibversuch (Reproduktion eines vorgegebenen Symbols aus dem Gedächtnis), Graphestesia-Test (Fähigkeit, Entfernungen und Längen einzuschätzen), Graphomotorischer Test, Form- und Gestalttest.	H. Rudolf	1986	Kinder im Alter zwischen 4;6 und 6;11 Jahren.	x	
ISST	Intelligenz-Sprach-Schreib-Training	Das Verfahren dient dem Training von optischer und akustischer Differenzierung, Form- und Raumauffassung, Gedächtnis, allgemeiner Begriffsbildung und Zahlenbegriff sowie Feinmotorik beim Vorschulkind.	I. Tschinkel	1985	Vorschulkinder		x (Training)
KST	Kettwiger Schuleingangstest	Beim KST handelt es sich um einen Gruppentest zur Erfassung der Schulfähigkeit. Er prüft die Koordination von Auge und Feinmotorik, Formauffassung sowie die Erfassung und Wiedergabe von geordneten Mengen. Der Test, der sich schnell und einfach auswerten lässt, liegt in zwei Parallelformen vor.	R. Meis	In 3. Auflage seit 1990 lieferbar.	Kinder im Alter von 5;9 bis 7;2 Jahren.	x	
KEV	Kieler Einschulungsverfahren	Das KEV dient der Feststellung der Schulfähigkeit und weckt gleichzeitig durch die spielerische Darbietung die Vorfreude auf die Schule. Das Verfahren gliedert sich in drei Teile: Elterngespräch, Unterrichtsspiel und ggf. Einzeluntersuchung. Neben	S. Fröse, R. Mölders, W. Wallrodt	In 2., durchgesehener Auflage	Schulanfänger.		x

Test-kürzel	Name	Bereich (e) /Verfahren	Autor	Im Einsatz seit	Altersstufe	standard.	informell
		dem kognitiven wird auch der soziale, motivationale und emotionale Entwicklungsstand des Kindes erfasst. Es können Beobachtungen zu folgenden Bereichen gemacht werden: Wahrnehmung, Mengen, Denkfähigkeit, Gliederungsfähigkeit, Formwiedergabe, Sprache und Sprechverhalten, Gedächtnis, allgemeine Motorik und Feinmotorik, Leistungsmotivation, Arbeitsverhalten, Sozialverhalten und Emotionalität. Auf Grund dieser Beobachtungsdaten wird eine differenzierte Aussage über die Stärken und Schwächen des Kindes ermöglicht.		seit 1988			
KVS-P	Kreativitätstest für Vorschul- und Schulkinder	Der KVS-P besteht aus sechs auf der Reaktions-ebene weitgehend sprachfreien Subtests, die keine Lese- und Schreibfertigkeiten voraussetzen. Als exploratives diagnostisches Verfahren kann der KVS-P vom Kindergarten- bis zum Orientierungsstufenalter eingesetzt werden. Drei seiner Subtests beziehen sich auf die divergenten Handlungspotenziale und drei Subtests auf die divergenten Imaginationspotenziale von Kindern. Alle Subtests werden ohne Zeitbegrenzung durchgeführt, beinhalten offene Aufgabenstellungen mit offenen Reaktionsmöglichkeiten und berücksichtigen die Motivationen sowie Interessen von Vorschul- und Primarschulkindern. Der KVS wurde auf dem Hintergrund umfassender Literaturanalysen in vier Vorstudien, an denen über 250 Kinder beteiligt waren, erprobt und entwickelt. Die Langform des KVS (mit zehn Subtests (KVS-F; F = Forschung) wurde dann im Rahmen einer Kohortensequenzanalyse zur Entwicklung der Kreativität bei luxemburgischen Vorschul- und Primarschulkindern im Altersbereich von 4 bis 12 Jahren eingesetzt. Für die Testveröffentlichung wurde diese Forschungsversion des KVS-F anhand der individual-diagnostischen Daten von über 450 deutschen Kindern auf ein handlicheres, für die psychologische Diagnostik praktikables Format gekürzt, das gleichwohl den in der Diagnostik divergenter Fähigkeiten üblichen Gütekriterien der Objektivität, Reliabilität und Validität entspricht. Die sechs Subtests des KVS-P sind Fortbewegungsarten, Handlungsalternativen, Alternative Verwendung, Bilderraten, gebundene Zeichnungen und Freie Zeichnungen.	G. Krampen, J. Freilinger, L. Willems	1996	Kinder von 4 bis 11 Jahren		x
	Lernvoraussetzungen von Schulanfängern Beobachtungsstationen zur Diagnose und Förderung	systematische Beobachtungsstationen zur Erfassung von Wahrnehmungsverarbeitungsfähigkeiten und Lernvoraussetzungen – Verarbeitungsprozesse, die für das Lernen in der Schule benötigt werden Stufe 1: Basale, körperbezogene Fähigkeiten (Gleichgewicht, Körpererigenwahrnehmung, taktile Wahrnehmung, Bewegungsplanung) Stufe 2: Körperschema, Seitendifferenzierung, Feinmotorik, Körperkoordination, Bewegungs- und Handlungsplanung Stufe 3: visuelle Wahrnehmung Stufe 4: akustische Wahrnehmung	A. Ostermann	2003, in 5. Aufl. 2009	Kinder von 5 bis 7 Jahren = Vorschule, erstes und zweites Schuljahr	x	

Test-kürzel	Name	Bereich (e) Verfahren	Autor	Im Einsatz seit	Altersstufe	standard.	informell
		<p>Stufe 5: sensorische Integration im Bereich der Sprachfähigkeit als auch im Bereich der Mengeninvarianz</p> <p>Stufe 6: Wahrnehmungsverarbeitung: intermodale Kodierung und serielle Wahrnehmung, Kurzzeitgedächtnis</p> <p>Stufe 7: Anweisungsverständnis und logisches Denkvermögen</p> <p>Sreening: erfasst die frühen Phasen des Schriftspracherwerbs (literacy) in Anlehnung an die Lesentwicklungsphasen von Scheerer-Neumann (1990)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phase 1: Präliterat-symbolische Leistungen (sinnvoller Umgang mit Bilderbüchern und Vorstellung von Schrift) - Phase 2. Logographische Leistungen (Benennen von Firmenzeichen / Emblemen und Wörtern mit speziellem Schriftzug – Coca-Cola – Kontext als Erkennungshilfe) - Phase 3: Logographemische Leistungen (Benennen des Wortes anhand einzelner Grapheme aufgrund visueller Merkmale, Kontext als Entschlüsselungshilfe – ein Wort mit M wird automatisch zu Markus) - Phase 4: erste Graphem-Phonem-Korrespondenzen (GPK) (Auditive Diskrimination der Laute - Kontext als Entschlüsselungshilfe) - [Die Phasen 5 bis 7 (Synthetisieren, fortgeschrittenes Erlesen bis flüssiges Lesen) sind für Einschulungsuntersuchung nicht relevant.] 	A. Niedermann, M. Sassenrot,	2004	Einsatzbereich: Kindergarten, Regelschule, Sonderschule		x
Lipura	Überprüfungsverfahren Teilleistungsstörungen	<p>Feststellung von Teilleistungsschwächen im Vorschulalter bzw. im Primarbereich als förderdiagnostisches Instrument mit konkreten Hinweisen zur Förderung im Anhang, fragt isoliert verschiedene Bereiche von Teilleistungen ab:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Figur-Grund-Fokussierung bzw. Fokussierung der Aufmerksamkeit - Optische und akustische Differenzierung und Gliederung - Intermodale Kodierung - Kurz- und Langzeitspeicherung (optisch, akustisch und intermodal) - Serialität und die darauf aufbauende Antizipationsfähigkeit <p>Körperschema und Raumorientierung</p>	A. Geiger	2003	Kindergartenkinder ab 5;0 Jahren bis Erstklässler	x	
MSD	Mannheimer Schuleingangsdiagnostik um	<p>Das MSD ist ein Verfahren zur Bestimmung von Stärken und Schwächen in solchen Bereichen, die für ein erfolgreiches Bestehen des ersten Schuljahres notwendig sind. (Untertests: Motorik, Mosaik, Konzentration, Gliederungsfähigkeit und Gedächtnis). Das Diagnostikum kann bei Schulanfängern eingesetzt werden. Durch Wechsel des Materials wird die Testsituation abwechslungsreich gestaltet. Die Aufgaben sind sowohl in Antwort-Auswahl-Form als auch in freier Beantwortung durch Nachfragen zu lösen. Feinmotorische Ungeschicklichkeit behindert nicht die Beantwortung. Der Antwortmodus erlaubt Korrekturen und ist motivierend. Diagnostizierte Defizite werden nicht zur Selektion, sondern zur Förderung benutzt</p>	R. S. Jäger, E. Beetz, R. Erler, R. Walter	In 4., korrigierter Auflage seit 1994	Schulanfänger.	(x)	x

Test-kürzel	Name	Bereich (e) /Verfahren	Autor	Im Einsatz seit	Altersstufe	standard.	informell
MSVK	Marburger Sprachverständnistest für Kinder	erfasst das Sprachverständnis von Kindergarten-Kindern und Erstklässlern in den Bereichen Semantik, Syntax und Pragmatik: Semantik: passiver Wortschatz und Wortbedeutung Syntax: Verstehen von Sätzen und Instruktionen Pragmatik: erfordert personenbezogene sowie situationsbezogene Sprachzuordnungen	C. E. Elben, A. Lohaus	2000	Kindergartenkinder ab 5;0 Jahren und Erstklässler	x	
OTZ	Osnabrücker Test zur Zahlbegriffsentwicklung	Erfasst: acht Komponenten des frühen Zahlbegriffs ‚Niveau der Zahlbegriffsentwicklung: - Vergleichen - Klassifizieren - Eins-zu-eins-Zuordnung - Nach Reihenfolge ordnen - Zahlwörter benutzen - Synchrones und verkürztes Zählen - Resultatives Zählen - Anwenden von Zahlenwissen	J.E.H. van Luit; B.A.M. van de Rijt; K. Hasemann	2001	Kinder im Alter von 4;6 bis 7;6 Jahren (am besten geeignet: Mitte des zweiten Kindergartenjahres)	x	
RTS	Reutlinger Test für Schulanfänger	Der RTS dient dazu, schon vor Schuleintritt Aufschluss über die Schulfähigkeit zu geben. Es wurde versucht, die Ökonomie der Testanwendung mit einer hohen Sicherheit der Diagnose und Prognose zu verbinden. Mit der Formunterscheidung, Verhaltniserfassung, Lückenerkennung, Randverzierung, Inhaltserfassung, Zahlgliederung, Wortgliederung, Zuordnung, Formwiedergabe und Blumenzeichnung werden realistisch-sachliche Einstellungen, Aufmerksamkeit und Differenzierungsfähigkeit auf verschiedenste Weise geprüft. Da der RTS besonders gut bei leistungsschwächeren Kindern differenziert, ermöglicht er dem Lehrer, solche Kinder im Falle der Einschulung frühzeitig in besonderer Weise zu fördern.	H. Kratzmeier	In 2. Auflage seit 1993	Schulanfänger im Einzel- und Gruppentest		x
S-ENS	Screening des Entwicklungsstandes bei Einschulungsuntersuchungen	Jeder Schulanfänger hat einen gesetzlichen Anspruch auf eine individualmedizinische ärztliche Untersuchung und Beratung unter dem speziellen Blickwinkel der Schulfähigkeit und eines eventuellen individuellen Förderbedarfs. Zu den schulrelevanten basalen Grundfähigkeiten gehören eine altersentsprechende motorische Koordination, altersentsprechende umfassende Wahrnehmungsfähigkeiten mit den Möglichkeiten zu deren adäquater Umsetzung sowie eine altersentsprechende Sprach- und Sprechfähigkeit. Mit dem S-ENS steht den unteren Gesundheitsbehörden ein Instrument zur Verfügung, das den Entwicklungsstand in schulelevanten Teilleistungsbereichen erfasst, auf eventuelle Auffälligkeiten hinweist und die körperliche Diagnostik ergänzt. Es stellt ein Verfahren dar, das den inhaltlichen und untersuchungsökonomischen Anforderungen einer Entwicklungsdiagnostik im Kontext der Schuleingangsuntersuchung genügt. S-ENS wurde als standardisiertes Untersuchungsrastrer konzipiert, mit dem Entwicklungsauffälligkeiten in den Bereichen Körperkoordination und grobmotorische Funktionen, Visuomotorik und	M. Döpfner, I. Dietmair, H. Mersmann, K. Simon, G. Trost-Brinkhues	2005	Das Screening des Entwicklungsstands (S-ENS) ist ein Verfahren zur Erfassung von Entwicklungsstörungen und kann als Teil der gesamtmedizinischen, auch sozialpädiatrischen Diagnostik im Rahmen der Schuleingangsuntersuchungen	x	









Test-kürzel	Name	Bereich (e) /Verfahren	Autor	Im Einsatz seit	Altersstufe	standard.	informell
		visuelle Informationsverarbeitung, Sprachkompetenzen einschließlich auditiver Informationsverarbeitung sowie Artikulation identifiziert werden können, deren Wertigkeit durch intensivierte Untersuchungen abzuklären ist. Das S-ENS besteht aus den folgenden acht Untertests: seitliches Hin- und Herspringen, Gestalt-Rekonstruktion, Gestalt-Reproduktion, visuelle Wahrnehmung und Informationsverarbeitung, Pseudowörter nachsprechen, Wörter ergänzen, Sätze nachsprechen sowie Artikulation.			eingesetzt werden. Darüber hinaus kann es als orientierende Prüfung des Entwicklungsstandes von Vorschulkindern im Alter von fünf bis sechs Jahren eingesetzt werden.		
Schulstarter	Screening zum Erfassen der Lernvoraussetzungen für Klasse 1	Der Schulstarter wurde aus der Schulpraxis entwickelt und ermöglicht die Feststellung der Schulfähigkeit und des Förderbedarfs unter besonderer Berücksichtigung der phonologischen Informationsverarbeitung und mathematischen Basiskompetenzen. Die Ergebnisse erlauben eine fundierte und kompetente Elternberatung. Es werden die Bereiche Sprache, Raum-Lage-Beziehung, Feinmotorik, Formwiedergabe, Phonembewusstheit, Lateralität, Gedächtnis, Vergleichen, Klassifizieren, Ordinalaspekt, Zählfertigkeit und Arabisches Zahlwissen erfasst. Der soziale, motivationale und emotionale Entwicklungsstand des Kindes kann über einen Beobachtungsbogen zusätzlich erhoben werden. Das Verfahren ermöglicht die Ableitung einer primärpräventiven Förderung oder eventuell notwendigen weitergehenden Diagnostik. Die Ergebnisse des Verfahrens lassen sich für die Bildung von Lern- und Fördergruppen zu Beginn des ersten Schuljahres gut verwenden. Vorschläge für individuelle Fördermöglichkeiten, ein Organisationsplan sowie Kopiervorlagen sind enthalten.	E. Ullmann	2009	Als Gruppenverfahren für Kinder im Alter zwischen 5;0 und 6;11 Jahren.		x Normen: Es liegen Orientierungswerte für Risikokinder vor.
SLD III	Informelle Schulleistungsdiagnostik III Screening zur (Grund-)Schulfähigkeit (S. 27 – 42)	Screening und Beobachtungen zur Entscheidungshilfe bei Einschulungsfragen und Fördergrundlage in den ersten Schulmonaten Körperliche Dimension - Körpererfahrung und Körperwahrnehmung: Körperschema, Dominanzen, Lateralität / Raumlage, Gleichgewicht, Integration, Körperkoordination, Praxie - Sinneserfahrungen und Sinneswahrnehmung: auditive und visuelle Wahrnehmung Kognitive Dimension - Arbeitsverhalten: Aufmerksamkeit, Merkfähigkeit, Ausdauer - Nichtsprachliche kognitive Fähigkeiten: Klassifikation, Seriation, Mengenerfassung - Sprachliche kognitive Fähigkeiten: Sprachkompetenz, Merkfähigkeit - Phonologische Dimension - Artikulation / Sprechen - Phonologische Bewusstheit: Sprachliche Bewusstheit im weiteren Sinn, Silbensegmentierung, Lautanalyse.	Storath, Drechsel, Enders, Lambert	1. Auflig. 2004	Übergang Kindergarten – 1. Schuljahr		x

Test-kürzel	Name	Bereich (e) /Verfahren	Autor	Im Einsatz seit	Altersstufe	standard.	informell
VSRT	Visuomotorischer Schulfreitest	<p>Informationsverarbeitungsgeschwindigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivationale Dimension - Soziale Dimension <p>Funktionsbeeinträchtigungen im visuomotorischen Bereich sind erwiesenermaßen in hohem Maße mit Lernstörungen korreliert und eignen sich deshalb für Screening-Verfahren zur Einschätzung der Schulfreife. Die Beurteilung der visuomotorischen Koordination erfolgt auf Grund der graphomotorischen Analyse einer Menschzeichnung sowie einer Anordnung geometrischer Symbole (Einstellung von Körper und geometrischer Form im Raum, Beachtung der räumlichen Dimensionen (Raum-Lage-Stabilität), sequenzielle Anordnung und vorlagegetreue Reihung der Symbole, Beachtung der vorgegebenen Distanzen und Größenrelationen, proportionale Stimmigkeit, Geschlossenheit der Konturen u.a.). Die Aufgabenstellung des VSRT lässt neben der Beurteilung von visuomotorischen Defiziten auch eine Überprüfung der allgemeinen Intelligenz zu. Das Differenzierungsoptimum des VSRT liegt im subnormalen Bereich, so dass das Ausmaß einer visuomotorischen Koordinationsstörung, die Entscheidung über weitere psychologisch-diagnostische Maßnahmen und über die Einleitung etwaiger therapeutischer Interventionen gut abgeklärt werden kann. Obwohl sich bei Kindern mit mangelnder Schulfreife die Einzeltestsituation empfiehlt, kann die Testvorgabe durchaus auch in Kleingruppen von 2 bis 6 Kindern erfolgen</p>	G. Esser, R.-M. Stöhr	1990	Kinder im Einschulungsalter. Einzel- und Gruppentest	x	
WET	Wiener Entwicklungstest	<p>erfasst den allgemeinen Entwicklungsstand bei Kindern von 3 – 6 Jahren, Stärken- und Schwächenanalyse mit förderdiagnostischen Fragestellungen</p> <ul style="list-style-type: none"> -Motorik -Visuelle Wahrnehmung -Gedächtnis -Kognitive, sprachliche und sozial-emotionale Fähigkeiten 	U. Kastner-Koller und P. Dermann	in 1. Aufg. 2002, in 3., überarbeitet und erweiterter Auflage seit 2012	3 bis 6 Jahre	x	
WTA	Weilburger Testaufgaben für Schulanfänger	Die Weilburger Testaufgaben sind ein ökonomisches, objektives, zuverlässiges und gültiges Verfahren zur Vorauswahl nicht schulfähiger Schulanfänger. Zehn Aufgabengruppen (Freies Zeichnen, Mengendarstellung, Randverzierung zeichnen, Begriffsbildung, Postspiel, Gegenstände einprägen, Gegenstände wiedererkennen, Nachzeichnen, Zuordnung, Größenvergleich, Punktzeichnen, Mengenerfassung) dienen dazu, ein möglichst breites und relevantes Spektrum von Verhaltensaspekten zu erfassen. Die WTA liegen in zwei Parallelformen sowie in einer Kurzform vor.	H. Hetzer, L. Tent	In 2., revidierter Auflage seit 1994	Schulanfänger. Gruppentest (max. 15 Kinder).		

Entwicklungsposter: Entwicklung der Wahrnehmung, Ramacher-Faasen (2009)

Die natürliche Entwicklung der Wahrnehmung

Entwicklung

Alter	OPTISCHE / VISUELLE WAHRNEHMUNG	AUKUSTISCHE / AUDITIVE WAHRNEHMUNG
Bis ca. 6 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - passive Augenrichtung - Blickkontakt - Spiegelschmuck - betrachtet Dinge in seiner Hand - kann auch kleine Dinge sehen 	<ul style="list-style-type: none"> - erschreckt bei lauten Geräusch, auch im Schlaf - hört bei leitem Ton inne - sieht Sprechenden an - lauscht bei Gesang, Musik - versteht erste Wortbedeutungen - läßt fröhlich in seinem Bett
Bis ca. 12 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - kann mit den Augen verfolgen - Spiegelschmuck - beobachtet seine Hände - erkennt bestimmte Gegenstände wieder - findet verdeckte Sachen 	<ul style="list-style-type: none"> - stoppt Weinen auf Zuspruch - lauscht bei Schreien - dreht Kopf beim Flüstern - reagiert auf Schreien - reagiert durch zum Geräusch - versteht erste Wortbedeutungen - läßt fröhlich in seinem Bett
Bis ca. 18 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - hat bevorzugte Spielzeuge - unterscheidet zwischen Personen, auch von weitem - Nachahmen von bewegten Gegenständen - Spiegelbildbeziehung 	<ul style="list-style-type: none"> - blickt zur genannten Person - Mundbewegung bei "Mami", "Pappa" - befolgt Aufforderungen wie z.B. "Komm hier zu mir" - versteht leichte Aufforderungen - reagiert auf seinen Namen
Bis ca. 24 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - erste Zuordnungen - schätzen Kopf als "Nase" - Unterscheidung von Körperteilen - ordnet zwei Dinge zum Bild 	<ul style="list-style-type: none"> - zeigt 2 bekannte Personen - zeigt 4 bekannte Dinge - zeigt bekannten Körperteil - versteht: "Wachst du...?" - versteht: "auf" und "hinauf"
Bis ca. 30 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - erste Zuordnungen von Farben, Größen und Mengen - erste Sortierungen - Nachahmen von Bewegungen, z.B. Luftballon - kennt Hochborn und Besch 	<ul style="list-style-type: none"> - kennt ca. 20 Wortbedeutungen - zeigt 8 bekannte Dinge - zeigt 4 bekannte Personen - versteht: "wiederholen", "erst", "oben", "unten", "auf", "hinauf"
Bis ca. 36 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - kennt Kleidung - findet verdeckte Dinge - Unterscheidung von Orten - erkennt Tätigkeiten auf Bildern - unterscheidet eine und viele 	<ul style="list-style-type: none"> - befolgt Doppelbefrag - zeigt 6 bekannte Körperteile - zeigt Tätigkeiten im Bild - befolgt: "bis mir aus", "Vater"
Bis ca. 48 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - sortiert Grundfarben - sortiert Größen - sortiert 5 Luftballon - Unterscheidung von Zahlen - räumt 5 Holzbaustein - Einsetzen von Formen - zunehmend bessere Orientierung - erkennt Jungs und Mädchen - Puzzler 	<ul style="list-style-type: none"> - hört Geschichte gespannt zu - hört Vokal- /z/ Permut - kennt Dinosaurier, Zirkus, Finger - befolgt: "bis mir zwei", "bis mir", "morgens und abends" - versteht: mude, hungry
Bis ca. 72 Monate (6 Jahre)	<ul style="list-style-type: none"> - kann 5 Tierepaare ordnen - erkennt Verkleinerung - sortiert drei - überträgt Oberbegriffe - setzt 10 Formen ein - kann 6 Mengenpaare zuordnen 	<ul style="list-style-type: none"> - mehr einseitige Zahl für eine Minute - zeigt 3 geordnete Begriffe - hört Sinnerdinger heraus - erschreckt bei lauten Geräusch

Entwicklungsposter: Persönlichkeits- und Sozialentwicklung, Ramacher-Faasen (2009)

Die natürliche Entwicklung der Motorik

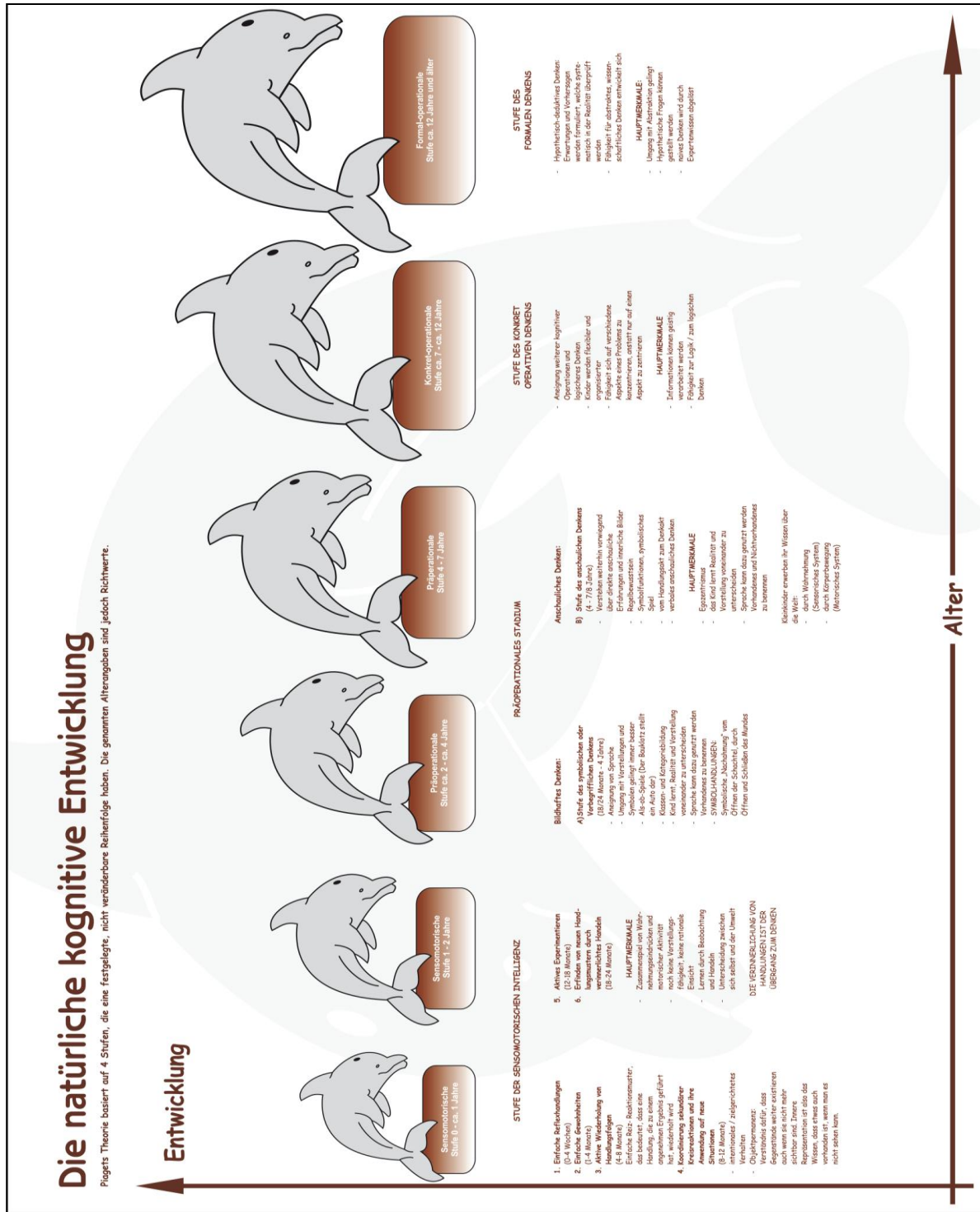
Entwicklung

Alter

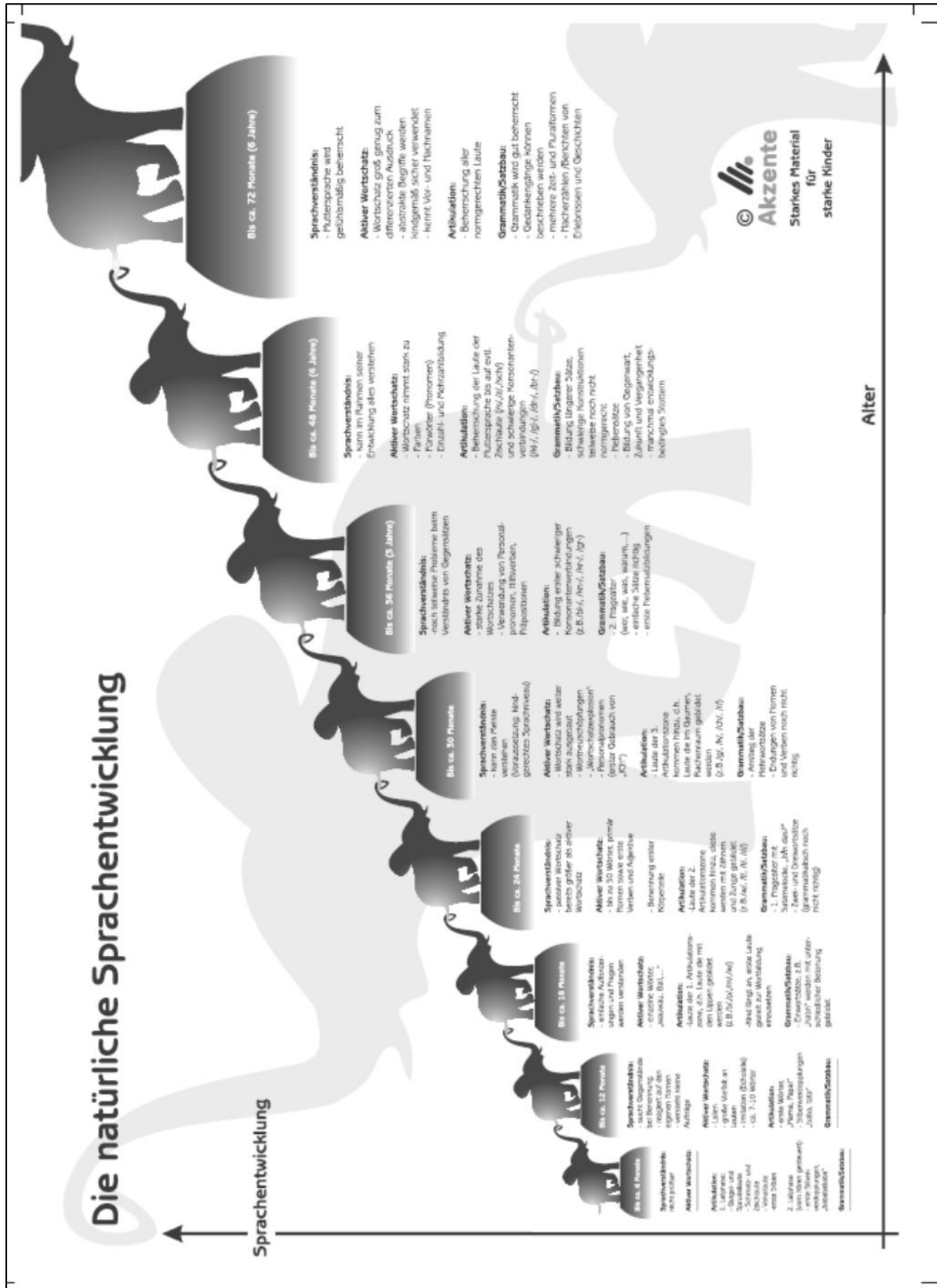


Alter	GROBMOTORIK	FEINMOTORIK
Bis ca. 6 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - Kopfhieven in Bauchlage - Kopfkontrolle auf Arm - Fußröße gegen Druck - aktiv beim Baden - gleichzeitiges Strampeln - Gleichgewichtswagen in Bauchlage - gerader Rücken beim Sitzen - Handstütze in Bauchlage - hebt Kopf in Rückenlage - rollt sich auf den Rücken - einen Schritt nach vorne - spricht alleine mit Fingern und Zehen 	<ul style="list-style-type: none"> - schließt reflektionsch Hand am Objekt - greift u. Streckbewegung - greift Ding von Hand zu Hand - zapft an seiner Kleidung - spielt mit seinen Händchen - liegt in Richtung Objekt - steckt Dinge in den Mund - "Fuchsenangriff" beim kleinem Gegenstände ergreifen - kann kleine Gegenstände zusammen - kopft zwei Gegenstände zusammen - spielt mit dem Löffel zu essen
Bis ca. 12 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - Beine tragen Körper - tanzelt auf Schöß - Vierfüßlerstand - rollt in Bauchlage - sitzt alleine - hebt in Rückenlage auf - "Treppenkabalin auf Bauch" - Spiegelbildbeobachtung - Bildersuchbeobachtung 	<ul style="list-style-type: none"> - schlägt Dinge aneinander - raum Dinge aus und ein - "Fuchsenangriff" - wirft Dinge weg - kann Tasse gut halten - befüllt, untersucht Dinge - schützt Gegenstand - Damen-Zeigefinger-Griff - Probleme beim Loslassen - kann Klatschen - "Funktionsspiele" (Formenbox, Größenbecher)
Bis ca. 18 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - geht mit Halt an Möbeln - schiebt Puppenwagen, Kinderwagen - steht allein, geht allein - hebt in Rückenlage auf - "Treppenkabalin auf Bauch" - Spiegelbildbeobachtung - Bildersuchbeobachtung 	<ul style="list-style-type: none"> - steckt Scheiben auf Stab - baut Turm aus Würfeln - steckt Rasene in Flasche - kratzt auf Papier - zieht Kleidung aus - Aufhängen von großen Perlen - Bevorzugung einer Hand - mal mit Fußgriff
Bis ca. 24 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - hebt gebückte Dinge auf - rennt 5 m ohne hinfallen - geht rückwärts - erstigt Stuhl, frisst - "Treppenkabalin auf Bauch" - Fußballstoß ohne Umfallen 	<ul style="list-style-type: none"> - blättern Buchstaben um - steckt Stöck ins Rohr - "Fuchsenangriff" - wirft Ball über Kopf zu - sitzt allein mit Löffel - baut Turm aus 4 Würfeln - kann mit großen Klöpfen umgehen - Bevorzugung einer Hand - Fuß- und Armschub - prägnant aus
Bis ca. 30 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - spielt in Kauerstellung - frei treppab, nachgesetzt - treppab mit Geländer - erstigt drei - Letztressen - "Treppenkabalin auf Bauch" - Beobachtung von Treppe 	<ul style="list-style-type: none"> - steckt Karte ins Rohr - reibt Teezer auf Draht - "Fuchsenangriff" - gleiß von Becher zu Becher - malt Rundformen - dreidimensionale Werke aus Duplosystem entstehen - fragt Ball mit beiden Händen - mal Kreuze und Linien
Bis ca. 36 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - geht 3m auf Zehenballen - frei treppab, nachgesetzt - Fußschlüsselstand mit Augen Zu - rennt 15m ohne hinfallen - "Treppenkabalin auf Bauch" - Beobachtung von Treppe 	<ul style="list-style-type: none"> - zieht Kleidung an - zieht Zehnsohlschuhel - baut Turm aus 8 Würfeln - hält Stift mit zwei Fingern - wäscht und trocknet Hände ab - schneht, dreht Schlüssel - knecht Kugel und Schlinge - Plücken - knopft auf und zu - schneidet mit Schere - Schimpfel - Rad - fahren und Schwimmen - mal mit einem Fuß pro Stufe ersteigen - erste Kopf- und Gliederfüßer - einfache Brettspiele
Bis ca. 48 Monate	<ul style="list-style-type: none"> - fährt Dreirad, Geländ - kickt Ballon aus der Luft - trägt Wasserglas 3m weit - geht 3 m Strecken entlang - springt 20 cm weit, 9 cm hoch - frei treppab, Fußwechsel - geht mit Armschwung - Je Bein 2 sek. balancieren - 1 Hüpfen auf einem Bein - 5 fortlaufende Sprünge - Schlussprüfung von der Couch - frei treppab, Fußwechsel 	<ul style="list-style-type: none"> - zieht Kleidung an - öffnet Zehnsohlschuhel - baut Turm aus 8 Würfeln - hält Stift mit zwei Fingern - wäscht und trocknet Hände ab - schneht, dreht Schlüssel - knecht Kugel und Schlinge - Plücken - knopft auf und zu - schneidet mit Schere - Schimpfel - Rad - fahren und Schwimmen - mal mit einem Fuß pro Stufe ersteigen - erste Kopf- und Gliederfüßer - einfache Brettspiele
Bis ca. 72 Monate (9 Jahre)	<ul style="list-style-type: none"> - 30 m Schwallauf, 15 Sek - 5 x Seitensprünge über Linie - Fußschlüsselstand 3m weit - Standweitsprung, 50 cm - Je Bein 3 Sek. balancieren - 1 Hüpfen auf einem Bein - 5 fortlaufende Sprünge - Schlussprüfung von der Couch - frei treppab, Fußwechsel - geht mit Armschwung - Je Bein 2 sek. balancieren - 1 Hüpfen auf einem Bein - 5 fortlaufende Sprünge - Schlussprüfung von der Couch - frei treppab, Fußwechsel 	<ul style="list-style-type: none"> - schneht Brot allein - streckt 10 Perlen in Flasche - Scherenschneiden an Linie - fädelt Nadeln ein - Pinzettergriff beim Greifen - "Erwachsenengriff" beim Schneiden und Kleben - Buchstaben abschreiben - beginnt gegenständig zu malen

Entwicklungsposter: Kognitive Entwicklung, Ramacher-Faasen (2009)



Entwicklungsposter: Sprachentwicklung, Ramacher-Faasen (2007)



Entwicklungsposter: Matheentwicklung, Ramacher-Faasen (2010)

MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG

©N. Ramacher-Faasen, 2010

ca. ab 3 Jahren

SCHWERPUNKT
 Vorerfahrungen
 oder
 „Es gibt verschiedene Formen und ich kann auch schon zählen!“

kann „ein“ und „viel“ unterscheiden, versteht die Bedeutung von „mehr“ und „am Meisten“
 kann konkrete Mengen bis zu 3 Gegenständen erfassen
 kann 3 verschiedene Längen sortieren
 kennt erste Formen (rund, eckig)
 kennt „größer“ und „kleiner“
 beginnt laut zu zählen

beginnendes Abzählen von Gegenständen, ohne dabei jedoch gleichzeitig beim Zählen auf den gerade abgezählten entsprechenden Gegenstand zeigen zu können

kann sich eine einstellige Zahl für kurze Zeit merken

Weiterentwicklung des Abzählens, abgezählte Gegenstände werden z. B. zur Seite geschoben

ca. ab 5 Jahren

SCHWERPUNKT
 Die Bedeutung der Zahl
 oder
 „Wenn ich 3 sage, meine ich auch genau 3!“

weiß, dass es beim Zählen bei der 1 anfangen muss

Erkenntnis, dass jeder Gegenstand nur einmal gezählt wird

erkennt, dass die letzte Zahl beim Abzählen die Menge der Gegenstände angibt, die z.B. vor ihm liegt

kann bis 10 zählen

erkennt, dass die Zahl als Symbol für eine (abgezählte) Menge steht

ca. ab Schulbeginn

SCHWERPUNKT
 Einführung ins Rechnen
 oder
 „Hilfe, ich rechne!“

Ausweitung der Vorkenntnisse

Erste Rechenoperationen:
 Addieren, Subtrahieren (+/-)

Zerlegen/Ergänzen (bis 20)

Rechenzeichen

„Zeichenlehre“, z.B. $>$ $<$ $=$ (größer, kleiner, gleich)

Bedeutung der 0

ca. ab 2. Klasse

SCHWERPUNKT
 Rechenoperationen
 oder
 „1x1, 1:1, Längen, Größen, Rechnen mit Geld? Textaufgaben? KEIN PROBLEM!“

kleines 1x1
 kleines 1:1

Rechnen mit Zeiten, Kalender

Längen

Rechnen mit Geld

Textaufgaben

ca. ab 3. Klasse

SCHWERPUNKT
 Schriftliches Rechnen und andere mathematische Operationen
 oder
 „Guck mal, was ich alles ausrechnen und berechnen kann!“

(Halb)Schriftliche Addition
 (Halb)Schriftliche Subtraktion

großes 1x1
 Schriftliches Multiplizieren

großes 1:1
 Schriftliches Dividieren

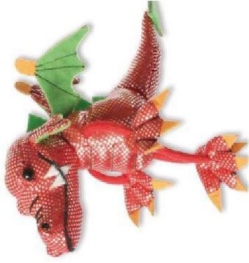
Rechnen mit Längen, Gewichten, Zeiten, Zeitspannen, Fahrzeiten

Addieren/Subtrahieren von mehr als zwei Zahlen (bis 10.000)

Entwicklungsposter: Leseschriftsprachentwicklung, Ramacher-Faasen (2010)

LESE-RECHTSCHREIB-ENTWICKLUNG

© N. Ramacher-Faasen, 2010



ca. ab 3 Jahren

SCHWERPUNKT
Vorerfahrungen
 oder
 „Guck mal, ich kann auch lesen und schreiben, wie Mama und Papa..!“

SCHREIBENTWICKLUNG
 Malen und Kritzeln, auch schon Schriftähnliches
 Kind tut so, als ob es etwas schreibt (Nachahmung)
 erstes (Ab)Malen von Buchstaben, meistens ohne Reihenfolge

LESEENTWICKLUNG
 Kind tut so, als ob es etwas liest
 es vertieft sich in Bilderbücher
 es bekommt eine Vorstellung von Schriftlichem
 es hört beim Vorlesen zu

ca. ab 5 Jahren

SCHWERPUNKT
Erste konkrete Anwendungen
 oder
 „Ich kann schon erste Wörter lesen und ganz viele schreiben!“

SCHREIBENTWICKLUNG
 Beginn des Malens/Schreibens einzelner Buchstaben und Wörter aus dem Kopf, kann z.B. den eigenen Namen schreiben
 Benennung der einzelnen Buchstaben kann noch nicht angegeben werden
 „Briefeschreiben“

LESEENTWICKLUNG
 einzelne Wörter, wie z.B. Mama und Papa, werden ganzheitlich erkannt und „gelesen“
 erkennt bekannte Symbole und Schriftzüge (z.B. ARAL, Nutella, Mc Donalds) und „liest“ diese
 die einzelnen Buchstaben kann es noch nicht benennen

ca. ab Schulbeginn

SCHWERPUNKT
Beginn des ersten „richtigen“ Schreibens und Lesens
 oder
 „Ich schreibe, was ich höre!“

SCHREIBENTWICKLUNG
 Verschriftung nach Gehör: z.B. „Feda“ für „Feder“ oder „Fert“ für „Pferd“
 noch unvollständiges Schreiben von Wörtern, z.B. „Bl“ für „Blatt“ (Skelettschreibung)
 zunehmend dann vollständigeres Verschriftung, z.B. „blat“ für „Blatt“
 im weiteren Verlauf immer vollständigeres Schreiben von Wörtern

LESEENTWICKLUNG
 den Buchstaben werden die entsprechenden Laute zugeordnet
 buchstabenweises Erlernen, z.T. noch ohne richtiges Lesesimverständnis
 richtiges Lesen, wenn der Inhalt bekannt ist
 kann zunehmend längere Wörter (er)lesen

ca. ab 2. Klasse

SCHWERPUNKT
Rechtschreibregeln und Lesesinn-Verständnis
 oder
 „Ich verstehe, was ich lese und weiß, wie man Wörter richtig schreibt!“

SCHREIBENTWICKLUNG
 Beginn der Berücksichtigung der Rechtschreibregeln wie Groß- und Kleinschreibung, Dehnungs-„h“, doppelte Konsonanten...
 hierdurch entsteht oft eine zu komplizierte Verschriftung, z.B. „Schuhle“

LESEENTWICKLUNG
 direktes Erlernen von Silben und auch ganzen Wörtern
 das Lesesimverständnis steht dabei noch teilweise im Hintergrund

ca. ab 3. Klasse

SCHWERPUNKT
Automatisches Lesen und richtiges Rechtschreiben
 oder
 „Ich verstehe alles, was ich lese und schreibe auch schon meine eigenen Geschichten!“

SCHREIBENTWICKLUNG:
 Lernwörter können automatisch (ohne nachzudenken) aufgeschrieben werden
 „verkomplizierte“ Verschriftung wird seltener

LESEENTWICKLUNG
 flüssiges und verstehendes Lesen, Wörter werden direkt erkannt
 ausgeprägtes Lesesimverständnis

Motorik	p(i)	s(i) ²	r(it)	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
GrobMot7r	,3000	,214	,371	,839
GrobMot5r	,3800	,240	,455	,836
FeinMot4r	,4000	,245	,534	,833
GrobMot20r	,4000	,245	,563	,832
GrobMot8r	,4400	,251	,555	,832
FeinMot5r	,4800	,255	,628	,829
FeinMot2r	,5400	,253	,484	,835
GrobMot3r	,5600	,251	,488	,835
GrobMot11r	,5600	,251	,591	,830
GrobMot13r	,5800	,249	,447	,836
GrobMot18r	,6000	,245	,236	,845
FeinMot3r	,6200	,240	,405	,838
GrobMot10r	,7000	,214	,263	,844
GrobMot19r	,7400	,196	,541	,833
GrobMot14r	,7400	,196	,306	,842
GrobMot16r	,7600	,186	,373	,839
GrobMot15r	,7800	,175	,510	,834
GrobMot6r	,8000	,163	,336	,840
GrobMot1r	,8400	,137	,220	,844
GrobMot12r	,8800	,108	,140	,846
FeinMot1r	,9400	,058	,189	,844
GrobMot17r	,9400	,058	,349	,841
GrobMot2r	,9600	,039	,017	,847
GrobMot4r	,9600	,039	,123	,845
GrobMot9r	,9600	,039	,123	,845

Wahrnehmung	p(i)	s(i) ²	r(it)	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
FigWahr3r	,320	,222	,320	,859
KinWahr3r	,360	,235	,208	,863
WRB2r	,380	,240	,519	,851
LageWahr3r	,500	,255	,482	,853
KinWahr1r	,580	,249	,288	,860
Körsch3r	,720	,206	,486	,852
WRB1r	,760	,186	,175	,863
VisKoor2r	,760	,186	,366	,857
LageWahr1r	,780	,175	,506	,852
LageWahr5r	,800	,163	,276	,859
FigWahr2r	,840	,137	,438	,854
KinWahr2r	,860	,123	,261	,859
TaktWahr2r	,860	,123	,606	,850
FormKon1r	,860	,123	,458	,854
FormKon2r	,860	,123	,458	,854
LageWahr2r	,860	,123	,565	,851
GröKon1r	,860	,123	,538	,851
TaktWahr1r	,880	,108	,569	,851
FigWahr1r	,880	,108	,385	,856
GröKon2r	,880	,108	,555	,851
Körsch4r	,900	,092	,427	,855
LageWahr4r	,900	,092	,519	,853
VisKoor3r	,920	,075	-,036	,865
TaktWahr3r	,940	,058	,415	,856
FarbKon1r	,940	,058	,529	,854
FarbKon2r	,940	,058	,703	,850
Körsch1r	,980	,020	-,119	,863
Körsch2r	,980	,020	,502	,856
VisKoor1r	1,000	0,000	entfernt	,863

Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis	p(i)	s(i) ²	r(it)	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
AudiWahr11r	,0800	,075	,319	,769
Gedächtnis9r	,2000	,163	,298	,769
AudiWahr12r	,3200	,222	,640	,745
Gedächtnis7r	,3200	,222	,092	,784
AudiWahr9r	,3400	,229	,480	,757
AudiWahr8r	,3600	,235	,504	,755
AudiWahr13r	,3800	,240	,309	,769
AudiWahr7r	,4800	,255	,510	,754
AudiWahr10r	,5200	,255	,324	,768
Gedächtnis6r	,5600	,251	-,035	,794
AudiWahr6r	,6000	,245	,490	,756
Gedächtnis5r	,6000	,245	-,197	,804
Gedächtnis2r	,7000	,214	,575	,750
Gedächtnis3r	,7400	,196	,466	,758
Gedächtnis4r	,8000	,163	,192	,775
AudiWahr3r	,8200	,151	,531	,756
Gedächtnis8r	,8600	,123	,465	,761
AudiWahr2r	,8800	,108	,381	,765
AudiWahr5r	,9000	,092	,272	,771
Gedächtnis1r	,9000	,092	,440	,763
AudiWahr1r	,9800	,020	,051	,778
AudiWahr4r	,9800	,020	,203	,775

Lautsprache	p(i)	s(i) ²	r(it)	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
Grammatik3r	,2400	,186	,352	,916
Artikulation2r	,3800	,240	,331	,917
Artikulation1r	,4200	,249	,423	,915
Grammatik4r	,4400	,251	,571	,912
Grammatik5r	,5000	,255	,530	,913
Grammatik1r	,5200	,255	,698	,910
Sprachverständnis3r	,5600	,251	,587	,912
Wortschatz2r	,6200	,240	,403	,915
Gesprächsfähigkeit6r	,6400	,235	,271	,918
Gesprächsfähigkeit1r	,6400	,235	,650	,911
Wortschatz4r	,6600	,229	,600	,911
Wortschatz5r	,6600	,229	,665	,910
Grammatik2r	,6800	,222	,473	,914
Gesprächsfähigkeit2r	,7000	,214	,671	,910
Gesprächsfähigkeit5r	,7000	,214	,524	,913
Wortschatz3r	,7200	,206	,806	,908
Artikulation3r	,7600	,186	,394	,915
Grammatik6r	,7800	,175	,613	,911
Wortschatz1r	,8000	,163	,805	,908
Gesprächsfähigkeit4r	,8200	,151	,664	,911
Sprachverständnis5r	,8200	,151	,629	,911
Sonstiges3r	,8400	,137	,393	,915
Gesprächsfähigkeit3r	,8600	,123	,372	,915
Sprachverständnis4r	,8600	,123	,400	,915
Sonstiges4r	,8800	,108	,609	,912
Sprachverständnis1r	,9600	,039	,125	,917
Sprachverständnis2r	,9800	,020	,209	,917

Leseschriftsprache	p(i)	s(i) ²	r(it)	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
Leseentwicklung11r	,0800	,075	,379	,932
Leseentwicklung9r	,0800	,075	,379	,932
Leseentwicklung8r	,1200	,108	,411	,932
Leseentwicklung10r	,2400	,186	,491	,931
Leseentwicklung6r	,3200	,222	,662	,928
Leseentwicklung5r	,3400	,229	,592	,929
Leseentwicklung7r	,4000	,245	,697	,927
Leseentwicklung4r	,5400	,253	,644	,928
Schreibentwicklung7r	,6000	,245	,782	,926
Schreibentwicklung5r	,6400	,235	,821	,925
Schreibentwicklung11r	,6400	,235	,632	,929
Schreibentwicklung8r	,6600	,229	,752	,926
Schreibentwicklung10r	,6600	,229	,873	,924
Leseentwicklung3r	,6800	,222	,643	,928
Schreibentwicklung3r	,7000	,214	,853	,924
Schreibentwicklung9r	,7000	,214	,770	,926
Leseentwicklung2r	,7400	,196	,453	,932
Schreibentwicklung4r	,7400	,196	,772	,926
Schreibentwicklung1r	,7800	,175	,112	,937
Leseentwicklung1r	,8000	,163	,265	,935
Schreibentwicklung2r	,8400	,137	,605	,929

Mathe	p(i)	s(i) ²	r(it)	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
Rechenfertigkeit3r	,1600	,137	,312	,927
Rechenfertigkeit2r	,2000	,163	,379	,926
Zählfähigkeit2r	,3800	,240	,406	,927
MatheGrundlagen16r	,4200	,249	,529	,924
MatheGrundlagen15r	,4800	,255	,637	,922
MatheGrundlagen13r	,5600	,251	,746	,919
MatheGrundlagen5r	,5800	,249	,624	,922
Rechenfertigkeit4	0,5800	,249	,591	,926
MatheGrundlagen14r	,6000	,245	,795	,918
MatheGrundlagen6r	,6000	,245	,676	,921
MatheGrundlagen4r	,6200	,240	,674	,921
MatheGrundlagen12r	,6600	,229	,815	,918
MatheGrundlagen7r	,7000	,214	,777	,919
MatheGrundlagen11r	,7000	,214	,836	,917
MatheGrundlagen1r	,7400	,196	,479	,925
MatheGrundlagen9r	,7600	,186	,858	,917
MatheGrundlagen8r	,7600	,186	,652	,921
MatheGrundlagen10r	,7800	,175	,804	,919
MatheGrundlagen2r	,8000	,163	,488	,924
Zählfähigkeit1r	,8800	,108	,202	,928
MatheGrundlagen3r	,8800	,108	,465	,925
Zählfähigkeit3r	,9400	,058	-,175	,932

Theory of Mind	p(i)	s(i) ²	r(it)	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
Ironie (6)	,28	,206	,234	,835
False belief (2)	,42	,249	,454	,826
Representational change (3)	,54	,253	,555	,822
Appearance-reality-distinction (3)	,54	,253	,360	,831
Gut und böse (3)	,58	,249	,509	,824
Gut und böse (1)	,60	,245	,630	,818
Representational change (4)	,68	,222	,153	,839
Appearance-reality-distinction (2)	,70	,214	,163	,838
Ironie (3)	,70	,214	,674	,817
Appearance-reality-distinction (4)	,72	,206	,338	,831
Representational change (2)	,78	,175	,215	,835
Gefühle (6)	,78	,175	,463	,826
Ironie (5)	,78	,175	,498	,825
Ironie (1)	,82	,151	,460	,826
Ironie (4)	,82	,151	,386	,829
Representational change (1)	,84	,137	,265	,833
Ironie (2)	,86	,123	,495	,826
Gut und böse (2)	,88	,108	,329	,831
Gefühle (2)	,92	,075	-,064	,841
Gefühle (4)	,92	,075	,465	,828
Gefühle (5)	,92	,075	,465	,828
Gefühle (9)	,92	,075	,230	,834
Appearance-reality-distinction (1)	,94	,058	,228	,834
Gefühle (8)	,94	,058	,323	,832
Gefühle (7)	,96	,039	,466	,830
False belief (3)	,96	,039	,396	,831
Gefühle (3)	,96	,039	,258	,833
Gefühle (10)	,96	,039	,304	,832
False belief (1)	,98	,020	-,134	,839
Gefühle (1)	,98	,020	,242	,834

Metakognition	p(i)	s(i) ²	r(it)	Cronbachs Alpha, wenn Item weggelassen
Huhn7	0,00	0,000	0,000	,884
Huhn9	0,00	0,000	0,000	,884
Probls1	,02	,020	,190	,884
Huhn8	,04	,039	,273	,883
Kontrolle4	,04	,039	,287	,883
Kontrolle6	,06	,058	,200	,884
Huhn2	,06	,058	,049	,885
Probls9	,10	,092	,332	,882
Huhn5	,12	,108	,220	,884
Probls8	,16	,137	,566	,879
MetaBeob3	,18	,151	,325	,882
MetaBeob5	,18	,151	,266	,883
Kontrolle5	,18	,151	,555	,879
Huhn10	,20	,163	,426	,881
Kontrolle3	,20	,163	,592	,878
Kontrolle2	,22	,175	,636	,877
Huhn1	,22	,175	,248	,883
Kontrolle1	,24	,186	,618	,877
MetaBeob4	,24	,186	,144	,885
Huhn3	,24	,186	,157	,885
Probls2	,30	,214	,347	,882
MetaBeob1	,30	,214	,205	,884
Huhn6	,30	,214	,126	,886
Probls10	,36	,235	,537	,879
Huhn4	,38	,240	,343	,882
MetaInt1	,42	,249	,279	,883
MetaInt5	,44	,251	,507	,879
MetaInt8	,54	,253	,305	,883
Probls3	,54	,253	,537	,878
MetaInt9	,64	,235	,523	,879
MetaInt4	,64	,235	,201	,885
Probls7	,66	,229	,724	,875
MetaBeob2	,66	,229	,329	,882
Probls6	,70	,214	,378	,881
MetaInt6	,70	,214	,353	,882
Probls5	,74	,196	,476	,880
MetaInt2	,76	,186	,100	,886
MetaInt7	,78	,175	,245	,884
Probls4	,80	,163	,362	,882
MetaInt3	,82	,151	,284	,883
ArbVerh1	,86	,123	,442	,881
ArbVerh2	,86	,123	,533	,879
ArbVerh4	,88	,108	,328	,882
ArbVerh6	,88	,108	,467	,880
ArbVerh7	,88	,108	,467	,880
ArbVerh3	,90	,092	,388	,882
ArbVerh5	,90	,092	,511	,880
MetaInt10	,96	,039	-,032	,885

	Dreijährige	Vierjährige	Vorschulkinder
Motorik	STUFE	STUFE	STUFE
GrobMot1r	2	1	1
GrobMot2r	1	1	2
GrobMot3r	3	4	2
GrobMot4r	1	1	2
GrobMot5r	5	5	2
GrobMot6r	3	1	1
GrobMot7r	4	5	3
GrobMot8r	5	4	2
GrobMot9r	1	1	1
GrobMot10r	2	2	2
GrobMot11r	4	4	1
GrobMot12r	1	1	1
GrobMot13r	4	2	2
GrobMot14r	3	2	1
GrobMot15r	3	1	1
GrobMot16r	3	1	1
GrobMot17r	1	1	1
GrobMot18r	3	3	2
GrobMot19r	3	2	1
GrobMot20r	5	3	3
FeinMot1r	1	1	1
FeinMot2r	4	3	1
FeinMot3r	4	3	1
FeinMot4r	2	4	1
FeinMot5r	5	4	1

Wahrnehmung	STUFE	STUFE	STUFE
TaktWahr1r	2	1	1
TaktWahr2r	2	1	1
TaktWahr3r	1	1	1
KinWahr1r	4	1	2
KinWahr2r	1	2	1
KinWahr3r	5	4	3
KörpSch1r	1	1	1
KörpSch2r	1	1	1
KörpSch3r	4	2	1
KörpSch4r	2	1	1
VisKoor1r	1	1	1
VisKoor2r	3	1	1
VisKoor3r	1	1	1
FigWahr1r	2	1	1
FigWahr2r	2	1	1
FigWahr3r	5	4	3
FarbKon1r	1	1	1
FarbKon2r	1	1	2
FormKon1r	2	1	1
FormKon2r	2	1	1
GröKon1r	2	1	1
GröKon2r	2	1	1
LageWahr1r	3	1	1
LageWahr2r	2	1	1
LageWahr3r	5	4	1
LageWahr4r	1	1	1
LageWahr5r	1	1	1
WRB1r	2	1	1
WRB2r	5	4	2

Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis	STUFE	STUFE	STUFE
AudiWahr1r	1	1	1
AudiWahr2r	2	1	1
AudiWahr3r	2	1	1
AudiWahr4r	1	1	1
AudiWahr5r	1	1	1
AudiWahr6r	4	3	1
AudiWahr7r	4	4	2
AudiWahr8r	5	4	2
AudiWahr9r	5	3	3
AudiWahr10r	5	3	2
AudiWahr11r	5	5	5
AudiWahr12r	5	4	3
AudiWahr13r	5	4	2
Gedächtnis1r	2	1	1
Gedächtnis2r	4	2	1
Gedächtnis3r	3	2	1
Gedächtnis4r	2	1	1
Gedächtnis5r	2	2	3
Gedächtnis6r	2	3	3
Gedächtnis7r	4	3	5
Gedächtnis8r	2	1	1
Gedächtnis9r	5	5	4

Lautsprache	STUFE	STUFE	STUFE
Wortschatz1r	3	1	1
Wortschatz2r	3	2	2
Wortschatz3r	1	2	1
Wortschatz4r	3	3	1
Wortschatz5r	3	2	1
Sprachverständnis1r	1	1	1
Sprachverständnis2r	1	1	1
Sprachverständnis3r	5	3	1
Sprachverständnis4r	1	1	1
Sprachverständnis5r	2	2	1
Grammatik1r	4	4	1
Grammatik2r	4	1	1
Grammatik3r	5	4	4
Grammatik4r	5	3	2
Grammatik5r	4	3	2
Grammatik6r	3	1	1
Artikulation1r	5	3	2
Artikulation2r	5	3	3
Artikulation3r	3	1	1
Sonstiges3r	1	2	1
Sonstiges4r	1	1	1
Gesprächsfähigkeit1r	3	2	2
Gesprächsfähigkeit2r	3	2	1
Gesprächsfähigkeit3r	2	1	1
Gesprächsfähigkeit4r	3	1	1
Gesprächsfähigkeit5r	3	2	1
Gesprächsfähigkeit6r	2	3	2

Leseschriftsprache	STUFE	STUFE	STUFE
Leseentwicklung1r	2	2	1
Leseentwicklung2r	3	1	1
Leseentwicklung3r	4	2	1
Leseentwicklung4r	5	3	1
Leseentwicklung5r	5	4	3
Leseentwicklung6r	5	4	3
Leseentwicklung7r	5	4	2
Leseentwicklung8r	5	5	5
Leseentwicklung9r	5	5	5
Leseentwicklung10r	5	4	4
Leseentwicklung11r	5	5	5
Schreibentwicklung1r	2	1	2
Schreibentwicklung2r	3	1	1
Schreibentwicklung3r	5	1	1
Schreibentwicklung4r	4	1	1
Schreibentwicklung5r	5	2	1
Schreibentwicklung7r	5	2	1
Schreibentwicklung8r	4	2	1
Schreibentwicklung9r	4	1	1
Schreibentwicklung10r	5	1	1
Schreibentwicklung11r	5	1	1

Mathe	STUFE	STUFE	STUFE
MatheGrundlagen1r	3	2	1
MatheGrundlagen2r	3	1	1
MatheGrundlagen3r	2	1	1
MatheGrundlagen4r	4	2	1
MatheGrundlagen5r	4	2	2
MatheGrundlagen6r	4	3	1
MatheGrundlagen7r	3	2	1
MatheGrundlagen8r	3	1	1
MatheGrundlagen9r	4	1	1
MatheGrundlagen10r	3	2	1
MatheGrundlagen11r	4	1	1
MatheGrundlagen12r	5	1	1
MatheGrundlagen13r	5	2	1
MatheGrundlagen14r	5	2	1
MatheGrundlagen15r	5	3	2
MatheGrundlagen16r	5	3	3
Zählfähigkeit1r	2	1	1
Zählfähigkeit2r	5	4	3
Zählfähigkeit3r	1	1	1
Rechenfertigkeit2r	5	4	4
Rechenfertigkeit3r	5	5	4
Rechenfertigkeit4r	4	2	2

Theory of Mind	STUFE	STUFE	STUFE
False belief (1)	1	1	1
False belief (2)	5	3	3
False belief (3)	1	1	1
Representational change (1)	11	1	1
Representational change (2)	2	2	1
Representational change (3)	4	3	1
Representational change (4)	2	2	2
Appearance-reality-distinction (1)	1	1	1
Appearance-reality-distinction (2)	2	2	1
Appearance-reality-distinction (3)	3	3	2
Appearance-reality-distinction (4)	3	1	1
Gut und böse (1)	4	2	1
Gut und böse (2)	2	1	1
Gut und böse (3)	4	3	1
Gefühle (1)	1	1	1
Gefühle (2)	1	1	1
Gefühle (3)	1	1	1
Gefühle (4)	1	1	1
Gefühle (5)	1	1	1
Gefühle (6)	3	1	1
Gefühle (7)	1	1	1
Gefühle (8)	1	1	1
Gefühle (9)	1	1	1
Gefühle (10)	1	1	1
Ironie (1)	3	1	1
Ironie (2)	2	1	1
Ironie (3)	4	1	1
Ironie (4)	3	1	1
Ironie (5)	3	1	1
Ironie (6)	4	5	4

Metakognition	STUFE	STUFE	STUFE
Metalnt1	4	4	3
Metalnt2	1		2
Metalnt3	2	2	1
Metalnt4	2	2	2
Metalnt5	5	3	2
Metalnt6	3	3	1
Metalnt7	2	2	1
Metalnt8	3	2	3
Metalnt9	3	2	2
Metalnt10	1	1	1
MetaBeob1	4	4	4
MetaBeob2	3	2	2
MetaBeob3	5	5	4
MetaBeob4	4	5	4
MetaBeob5	5	5	4
Huhn1	5	4	4
Huhn2	5	5	5
Huhn3	5	4	4
Huhn4	4	4	3
Huhn5	5	5	4
Huhn6	4	4	4
Huhn7	5	5	5
Huhn8	5	5	5
Huhn9	5	5	5
Huhn10	5	5	4
Problsg1	5	5	5
Problsg2	5	4	4
Problsg3	3	4	2
Problsg4	2	2	1
Problsg5	3	1	1
Problsg6	2	2	2
Problsg7	4	2	1
Problsg8	5	5	4
Problsg9	5	5	4
Problsg10	5	4	3
ArbVerh1	1	2	1
ArbVerh2	1	2	1
ArbVerh3	1	1	1
ArbVerh4	1	1	1
ArbVerh5	1	2	1
ArbVerh6	1	2	1
ArbVerh7	1	2	1
Kontrolle1	5	5	3
Kontrolle2	5	4	4
Kontrolle3	5	4	4
Kontrolle4	5	5	5
Kontrolle5	5	5	4
Kontrolle6	5	5	5

GET	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,661	,080	,980	,900	12,250	,051
Item-Varianzen	,177	,020	,255	,235	12,755	,005
TOMMETA	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,592	,020	,980	,960	49,000	,095
Item-Varianzen	,151	,020	,253	,233	12,673	,005
GETOMETA	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,637	,020	,980	,960	49,000	,067
Item-Varianzen	,168	,020	,255	,235	12,755	,005

Motorik	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,674	,300	,960	,660	3,200	,043
Item-Varianzen	,182	,039	,255	,216	6,500	,006
Wahrnehmung	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,789	,320	,980	,660	3,063	,035
Item-Varianzen	,135	,020	,255	,235	12,755	,005
Auditive Wahrnehmung/ Gedächtnis	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,605	,080	,980	,900	12,250	,072
Item-Varianzen	,173	,020	,255	,235	12,735	,006
Lautsprache	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,681	,240	,980	,740	4,083	,040
Item-Varianzen	,183	,020	,255	,235	12,755	,005
Leseschriftsprache	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,538	,080	,840	,760	10,500	,061
Item-Varianzen	,195	,075	,253	,178	3,375	,003
Mathe	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,626	,160	,940	,780	5,875	,042
Item-Varianzen	,198	,058	,255	,197	4,426	,003
Theory of Mind	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,789	,280	,980	,700	3,500	,033
Item-Varianzen	,137	,020	,253	,233	12,673	,007
Metakognition	Mittelwert	Minimum	Maximum	Bereich	Maximum / Minimum	Varianz
Item-Mittelwerte	,463	,020	,960	,940	48,000	,093
Item-Varianzen	,160	,020	,253	,233	12,673	,004

Entwicklungsbereich	Anzahl der Items	Mittelwert	Varianz	Standardabweichung
Motorik	25	16,86	24,00	4,90
Wahrnehmung	29	22,10	22,17	4,71
Auditive Wahrnehmung/ Gedächtnis	22	13,32	14,71	3,84
Lautsprache	27	18,44	43,15	6,57
Leseschriftsprache	21	11,30	36,42	6,03
Mathe	22	13,78	38,54	6,21
Theory of Mind	30	23,68	21,36	4,62
Metakognition	48	21,30	54,95	7,41
Testkategorien	Anzahl der Items	Mittelwert	Varianz	Standardabweichung
GET	146	95,80	735,59	27,12
TOMMETA	78	44,98	106,428	10,316
GETOMETA	224	140,78	1204,22	34,70

Dreijährige		Motorik	Wahrnehmung	Auditive Wahrnehmung Gedächtnis	Lautsprache	Lese-schriftsprache	Mathe	Theory of Mind	Metakognition
Motorik	Korrelation nach Pearson		,486	,280	,240	,446	,231	,332	,439
	Signifikanz (2-seitig)		,056	,293	,371	,084	,389	,209	,089
	N	16	16	16	16	16	16	16	16
Wahrnehmung	Korrelation nach Pearson	,486	1	,711*	,339	,422	,401	,306	,396
	Signifikanz (2-seitig)	,056		,002	,198	,104	,124	,249	,129
	N	16	16	16	16	16	16	16	16
Auditive Wahrnehmung Gedächtnis	Korrelation nach Pearson	,280	,711*	1	,511	,512*	,715**	,226	,476
	Signifikanz (2-seitig)	,293	,002		,043	,043	,002	,400	,062
	N	16	16	16	16	16	16	16	16
Lautsprache	Korrelation nach Pearson	,240	,339	,511	1	,156	,519**	,639**	,486
	Signifikanz (2-seitig)	,371	,198	,043		,563	,039	,008	,056
	N	16	16	16	16	16	16	16	16
Lese-schriftsprache	Korrelation nach Pearson	,446	,422	,512*	,156	1	,309	,059	,334
	Signifikanz (2-seitig)	,084	,104	,043	,563		,244	,827	,206
	N	16	16	16	16	16	16	16	16
Mathe	Korrelation nach Pearson	,231	,401	,715**	,519	,309	1	,194	,748**
	Signifikanz (2-seitig)	,389	,124	,002	,039	,244		,472	,001
	N	16	16	16	16	16	16	16	16
Theory of Mind	Korrelation nach Pearson	,332	,306	,226	,639**	,059	,194	1	,345
	Signifikanz (2-seitig)	,209	,249	,400	,008	,827	,472		,191
	N	16	16	16	16	16	16	16	16
Metakognition	Korrelation nach Pearson	,439	,396	,476	,486	,334	,748**	,345	1
	Signifikanz (2-seitig)	,089	,129	,062	,056	,206	,001	,191	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16

** Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,01 (2-seitig) signifikant.
* Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,05 (2-seitig) signifikant.

Vierjährige		Motorik	Wahrnehmung	Auditive Wahrnehmung Gedächtnis	Lautsprache	Lese-schriftsprache	Mathe	Theory of Mind	Metakognition
Motorik	Korrelation nach Pearson	1	,779**	,278	,199	,656*	,431	,166	-,478
	Signifikanz (2-seitig)		,002	,358	,516	,015	,141	,588	,098
	N	13	13	13	13	13	13	13	13
Wahrnehmung	Korrelation nach Pearson	,779**	1	,234	,265	,607*	,246	,178	-,465
	Signifikanz (2-seitig)	,002		,441	,381	,028	,418	,561	,109
	N	13	13	13	13	13	13	13	13
Auditive Wahrnehmung Gedächtnis	Korrelation nach Pearson	,278	,234	1	,438	,490	,324	,628*	,060
	Signifikanz (2-seitig)	,358	,441		,134	,089	,280	,022	,847
	N	13	13	13	13	13	13	13	13
Lautsprache	Korrelation nach Pearson	,199	,265	,438	1	,506	,297	,437	,174
	Signifikanz (2-seitig)	,516	,381	,134		,078	,325	,136	,570
	N	13	13	13	13	13	13	13	13
Lese-schriftsprache	Korrelation nach Pearson	,656*	,607*	,490	,506	1	,758**	,673*	-,338
	Signifikanz (2-seitig)	,015	,028	,089	,078		,003	,012	,258
	N	13	13	13	13	13	13	13	13
Mathe	Korrelation nach Pearson	,431	,246	,324	,297	,758**	1	,485	-,146
	Signifikanz (2-seitig)	,141	,418	,280	,325	,003		,093	,634
	N	13	13	13	13	13	13	13	13
Theory of Mind	Korrelation nach Pearson	,166	,178	,628*	,437	,673*	,485	1	,025
	Signifikanz (2-seitig)	,588	,561	,022	,136	,012	,093		,936
	N	13	13	13	13	13	13	13	13
Metakognition	Korrelation nach Pearson	-,478	-,465	,060	,174	-,338	-,146	,025	1
	Signifikanz (2-seitig)	,098	,109	,847	,570	,258	,634	,936	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13

** Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,01 (2-seitig) signifikant.
* Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,05 (2-seitig) signifikant.

Vorschulkinder		Motorik	Wahrnehmung	Auditive Wahrnehmung Gedächtnis	Lautsprache	Lese-schriftsprache	Mathe	Theory of Mind	Metakognition
Motorik	Korrelation nach Pearson		.501*	.317	.011	.232	.013	.425	-.446*
	Signifikanz (2-seitig)		.021	.161	.964	.311	.955	.055	.043
	N	21	21	21	21	21	21	21	21
Wahrnehmung	Korrelation nach Pearson	.501*	1	.411	.230	.131	.018	.282	-.125
	Signifikanz (2-seitig)	.021		.064	.316	.570	.938	.215	.589
	N	21	21	21	21	21	21	21	21
Auditive Wahrnehmung Gedächtnis	Korrelation nach Pearson	.317	.411	1	.437*	.570**	.432	.217	-.028
	Signifikanz (2-seitig)	.161	.064		.048	.007	.050	.345	.905
	N	21	21	21	21	21	21	21	21
Lautsprache	Korrelation nach Pearson	.011	.230	.437*	1	.397	.118	.109	-.045
	Signifikanz (2-seitig)	.964	.316	.048		.075	.610	.638	.845
	N	21	21	21	21	21	21	21	21
Lese-schriftsprache	Korrelation nach Pearson	.232	.131	.570**	.397	1	.764**	.207	-.210
	Signifikanz (2-seitig)	.311	.570	.007	.075		.000	.369	.360
	N	21	21	21	21	21	21	21	21
Mathe	Korrelation nach Pearson	.013	.018	.432	.118	.764**	1	-.177	-.224
	Signifikanz (2-seitig)	.955	.938	.050	.610	.000		.443	.329
	N	21	21	21	21	21	21	21	21
Theory of Mind	Korrelation nach Pearson	.425	.282	.217	.109	.207	-.177	1	.251
	Signifikanz (2-seitig)	.055	.215	.345	.638	.369	.443		.273
	N	21	21	21	21	21	21	21	21
Metakognition	Korrelation nach Pearson	-.446*	-.125	-.028	-.045	-.210	-.224	.251	1
	Signifikanz (2-seitig)	.043	.589	.905	.845	.360	.329	.273	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21

*. Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,05 (2-seitig) signifikant.
 **. Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,01 (2-seitig) signifikant.

GET = Abhängige Variable

Dreijährige

Modellzusammenfassung ^b					
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Durbin-Watson-Statistik
1	,673 ^a	,453	,414	15,57352	2,744
a. Einflußvariablen : (Konstante), Metakognition					
b. Abhängige Variable: GET gesamt					

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	2814,518	1	2814,518	11,605	,004 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	3395,482	14	242,534		
	Gesamt	6210,000	15			

a. Abhängige Variable: GET gesamt

b. Einflußvariablen : (Konstante), Metakognition

Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	32,710	10,793		3,031	,009
	Metakognition	1,981	,581	,673	3,407	,004

a. Abhängige Variable: GET gesamt

THEORY OF MIND = Abhängige Variable

Dreijährige

Abhängige Variable: THEORY OF MIND
Für die Teildatei wurden keine Variablen in die Gleichung eingegeben.

METAKOGNITION = Abhängige Variable

Dreijährige

Modellzusammenfassung ^b					
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Durbin-Watson-Statistik
1	,673 ^a	,453	,414	5,29338	2,285
a. Einflußvariablen : (Konstante), GET gesamt					
b. Abhängige Variable: Metakognition					

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	325,160	1	325,160	11,605	,004 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	392,278	14	28,020		
	Gesamt	717,438	15			

a. Abhängige Variable: Metakognition

b. Einflußvariablen : (Konstante), GET gesamt

Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	1,981	4,691		,422	,679
	GET gesamt	,229	,067	,673	3,407	,004

a. Abhängige Variable: Metakognition

GET = Abhängige Variable

Vierjährige

Modellzusammenfassung ^b					
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Durbin-Watson-Statistik
1	,613 ^a	,375	,319	15,16400	2,911
a. Einflußvariablen : (Konstante), Theory of Mind					
b. Abhängige Variable: GET gesamt					

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	1520,583	1	1520,583	6,613	,026 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	2529,417	11	229,947		
	Gesamt	4050,000	12			
a. Abhängige Variable: GET gesamt						
b. Einflußvariablen : (Konstante), Theory of Mind						
Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	39,300	23,976		1,639	,129
	Theory of Mind	2,505	,974	,613	2,572	,026
a. Abhängige Variable: GET gesamt						

THEORY OF MIND = Abhängige Variable

Vierjährige

Modellzusammenfassung ^b					
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Durbin-Watson-Statistik
1	,613 ^a	,375	,319	3,70911	3,049
a. Einflußvariablen : (Konstante), GET gesamt					
b. Abhängige Variable: Theory of Mind					

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	90,975	1	90,975	6,613	,026 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	151,333	11	13,758		
	Gesamt	242,308	12			
a. Abhängige Variable: Theory of Mind						
b. Einflußvariablen : (Konstante), GET gesamt						
Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	9,243	5,918		1,562	,147
	GET gesamt	,150	,058	,613	2,572	,026
a. Abhängige Variable: Theory of Mind						

METAKOGNITION = Abhängige Variable

Vierjährige

Abhängige Variable: METAKOGNITION Für die Teildatei wurden keine Variablen in die Gleichung eingegeben.

Vorschulkinder

Abhängige Variable: GET Für die Teildatei wurden keine Variablen in die Gleichung eingegeben.
Abhängige Variable: THEORY OF MIND Für die Teildatei wurden keine Variablen in die Gleichung eingegeben.
Abhängige Variable: METAKOGNITION Für die Teildatei wurden keine Variablen in die Gleichung eingegeben.

Motorik = Abhängige Variable

Modellzusammenfassung ^c										
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Änderungsstatistiken					Durbin-Watson-Statistik
					Änderung in R-Quadrat	Änderung in F	df1	df2	Sig. Änderung in F	
1	,702 ^a	,493	,482	3,52436	,493	46,679	1	48	,000	
2	,747 ^a	,559	,540	3,32322	,066	6,986	1	47	,011	1,652

a. Einflußvariablen : (Konstante), Wahrnehmung
 b. Einflußvariablen : (Konstante), Wahrnehmung, Schriftsprache
 c. Abhängige Variable: Motorik

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	579,806	1	579,806	46,679	,000 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	596,214	48	12,421		
	Gesamt	1176,020	49			
2	Regression	656,963	2	328,482	29,744	,000 ^c
	Nicht standardisierte Residuen	519,057	47	11,044		
	Gesamt	1176,020	49			

a. Abhängige Variable: Motorik
 b. Einflußvariablen : (Konstante), Wahrnehmung
 c. Einflußvariablen : (Konstante), Wahrnehmung, Schriftsprache

Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	-,015	2,520		-,006	,995
	Wahrnehmung	,731	,107	,702	6,832	,000
2	(Konstante)	2,674	2,585		1,035	,306
	Wahrnehmung	,473	,140	,454	3,367	,002
	Schriftsprache	,289	,109	,357	2,643	,011

a. Abhängige Variable: Motorik

Wahrnehmung = Abhängige Variable

Modellzusammenfassung ^c										
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Änderungsstatistiken					Durbin-Watson-Statistik
					Änderung in R-Quadrat	Änderung in F	df1	df2	Sig. Änderung in F	
1	,726 ^a	,527	,517	3,27247	,527	53,456	1	48	,000	
2	,802 ^b	,644	,629	2,86990	,117	15,411	1	47	,000	2,202

a. Einflußvariablen : (Konstante), Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis
 b. Einflußvariablen : (Konstante), Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis, Motorik
 c. Abhängige Variable: Wahrnehmung

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	572,464	1	572,464	53,456	,000 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	514,036	48	10,709		
	Gesamt	1086,500	49			
2	Regression	699,394	2	349,697	42,458	,000 ^c
	Nicht standardisierte Residuen	387,106	47	8,236		
	Gesamt	1086,500	49			

a. Abhängige Variable: Wahrnehmung
 b. Einflußvariablen : (Konstante), Auditive Wahrnehmung /Gedächtnis
 c. Einflußvariablen : (Konstante), Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis, Motorik

Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	11,230	1,688		6,652	,000
	Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis	,891	,122	,726	7,311	,000
2	(Konstante)	8,435	1,643		5,135	,000
	Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis	,588	,132	,479	4,458	,000
	Motorik	,405	,103	,422	3,926	,000

a. Abhängige Variable: Wahrnehmung

Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis = Abhängige Variable

Modellzusammenfassung ^a										
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	r des Schätzers	Änderungsstatistiken					Watson-Statistik
					R-Quadrat	Änderung in F	df1	df2	in F	
1	,728 ^a	,529	,520	2,65866	,529	53,986	1	48	,000	
2	,789 ^b	,623	,607	2,40482	,094	11,668	1	47	,001	
3	,815 ^c	,664	,642	2,29447	,041	5,629	1	46	,022	2,311

a. Einflußvariablen : (Konstante), Schriftsprache
b. Einflußvariablen : (Konstante), Schriftsprache, Wahrnehmung
c. Einflußvariablen : (Konstante), Schriftsprache, Wahrnehmung, Lautsprache
d. Abhängige Variable: Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	381,594	1	381,594	53,986	,000 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	339,286	48	7,068		
	Gesamt	720,880	49			
2	Regression	449,072	2	224,536	38,826	,000 ^c
	Nicht standardisierte Residuen	271,808	47	5,783		
	Gesamt	720,880	49			
3	Regression	478,708	3	159,569	30,310	,000 ^d
	Nicht standardisierte Residuen	242,172	46	5,265		
	Gesamt	720,880	49			

a. Abhängige Variable: Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis
b. Einflußvariablen : (Konstante), Schriftsprache
c. Einflußvariablen : (Konstante), Schriftsprache, Wahrnehmung
d. Einflußvariablen : (Konstante), Schriftsprache, Wahrnehmung, Lautsprache

Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	8,095	,804		10,062	,000
	Schriftsprache	,462	,063	,728	7,347	,000
2	(Konstante)	2,209	1,870		1,181	,243
	Schriftsprache	,274	,079	,431	3,460	,001
	Wahrnehmung	,347	,102	,426	3,416	,001
3	(Konstante)	1,665	1,799		,925	,360
	Schriftsprache	,212	,080	,333	2,641	,011
	Wahrnehmung	,278	,101	,342	2,752	,008
	Lautsprache	,154	,065	,264	2,373	,022

a. Abhängige Variable: Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis

Lautsprache = Abhängige Variable

Modellzusammenfassung ^c										
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Änderungsstatistiken					Durbin-Watson-Statistik
					Änderung in R-Quadrat	Änderung in F	df1	df2	Sig. Änderung in F	
1	,660 ^a	,436	,424	4,98540	,436	37,069	1	48	,000	
2	,728 ^b	,530	,510	4,59746	,094	9,442	1	47	,004	2,145

a. Einflußvariablen : (Konstante), Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis

b. Einflußvariablen : (Konstante), Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis, Theory of Mind

c. Abhängige Variable: Lautsprache

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	921,318	1	921,318	37,069	,000 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	1193,002	48	24,854		
	Gesamt	2114,320	49			
2	Regression	1120,898	2	560,449	26,516	,000 ^c
	Nicht standardisierte Residuen	993,422	47	21,137		
	Gesamt	2114,320	49			

a. Abhängige Variable: Lautsprache

b. Einflußvariablen : (Konstante), Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis

c. Einflußvariablen : (Konstante), Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis, Theory of Mind

Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	3,382	2,572		1,315	,195
	Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis	1,131	,186	,660	6,088	,000
2	(Konstante)	-4,253	3,435		-1,238	,222
	Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis	,710	,219	,415	3,241	,002
	Theory of Mind	,559	,182	,393	3,073	,004

a. Abhängige Variable: Lautsprache

Leseschriftsprachentwicklung = Abhängige Variable

Modellzusammenfassung ^d											
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler r des Schätzers	Änderungsstatistiken					Durbins-Watson-Statistik	
					Änderung in R-Quadrat	Änderung in F	df1	df2	Sig. Änderung in F		
1	,774 ^a	,600	,591	3,85851	,600	71,861	1	48	,000		
2	,820 ^b	,673	,659	3,52460	,073	10,526	1	47	,002		
3	,840 ^c	,706	,687	3,37637	,033	5,217	1	46	,027	1,802	
a. Einflußvariablen : (Konstante), Mathe											
b. Einflußvariablen : (Konstante), Mathe, Motorik											
c. Einflußvariablen : (Konstante), Mathe, Motorik, Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis											
d. Abhängige Variable: Schriftsprache											

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	1069,872	1	1069,872	71,861	,000 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	714,628	48	14,888		
	Gesamt	1784,500	49			
2	Regression	1200,629	2	600,315	48,324	,000 ^c
	Nicht standardisierte Residuen	583,871	47	12,423		
	Gesamt	1784,500	49			
3	Regression	1260,105	3	420,035	36,846	,000 ^d
	Nicht standardisierte Residuen	524,395	46	11,400		
	Gesamt	1784,500	49			
a. Abhängige Variable: Schriftsprache						
b. Einflußvariablen : (Konstante), Mathe						
c. Einflußvariablen : (Konstante), Mathe, Motorik						
d. Einflußvariablen : (Konstante), Mathe, Motorik, Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis						
Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	,847	1,348		,628	,533
	Mathe	,792	,093	,774	8,477	,000
2	(Konstante)	-3,449	1,808		-1,907	,063
	Mathe	,592	,105	,579	5,630	,000
	Motorik	,411	,127	,334	3,244	,002
3	(Konstante)	-5,624	1,977		-2,845	,007
	Mathe	,440	,121	,430	3,636	,001
	Motorik	,324	,127	,263	2,543	,014
	Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis	,425	,186	,270	2,284	,027
a. Abhängige Variable: Schriftsprache						

Mathe = Abhängige Variable

Modellzusammenfassung ^c										
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Änderungsstatistiken					Durbin-Watson-Statistik
					Änderung in R-Quadrat	Änderung in F	df1	df2	Sig. Änderung in F	
1	,774 ^a	,600	,591	3,77269	,600	71,861	1	48	,000	
2	,802 ^b	,643	,627	3,60129	,043	5,678	1	47	,021	1,671

a. Einflußvariablen : (Konstante), Schriftsprache
 b. Einflußvariablen : (Konstante), Schriftsprache, Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis
 c. Abhängige Variable: Mathe

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	1022,808	1	1022,808	71,861	,000 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	683,192	48	14,233		
	Gesamt	1706,000	49			
2	Regression	1096,444	2	548,222	42,271	,000 ^c
	Nicht standardisierte Residuen	609,556	47	12,969		
	Gesamt	1706,000	49			

a. Abhängige Variable: Mathe
 b. Einflußvariablen : (Konstante), Schriftsprache
 c. Einflußvariablen : (Konstante), Schriftsprache, Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis

Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	4,645	1,142		4,069	,000
	Schriftsprache	,757	,089	,774	8,477	,000
2	(Konstante)	,874	1,921		,455	,651
	Schriftsprache	,542	,124	,554	4,359	,000
	Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis	,466	,196	,303	2,383	,021

a. Abhängige Variable: Mathe

Theory of Mind Abhängige = Variable

Modellzusammenfassung ^c											
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Änderungsstatistiken					Durbin-Watson-Statistik	
					Änderung in R-Quadrat	Änderung in F	df1	df2	Sig. Änderung in F		
1	,652 ^a	,425	,413	3,54092	,425	35,496	1	48	,000		
2	,732 ^b	,536	,516	3,21549	,111	11,208	1	47	,002	2,231	

a. Einflußvariablen : (Konstante), Lautsprache
b. Einflußvariablen : (Konstante), Lautsprache, Motorik
c. Abhängige Variable: Theory of Mind

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	445,050	1	445,050	35,496	,000 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	601,830	48	12,538		
	Gesamt	1046,880	49			
2	Regression	560,930	2	280,465	27,126	,000 ^c
	Nicht standardisierte Residuen	485,950	47	10,339		
	Gesamt	1046,880	49			

a. Abhängige Variable: Theory of Mind
b. Einflußvariablen : (Konstante), Lautsprache
c. Einflußvariablen : (Konstante), Lautsprache, Motorik

Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	15,220	1,506		10,108	,000
	Lautsprache	,459	,077	,652	5,958	,000
2	(Konstante)	11,578	1,747		6,626	,000
	Lautsprache	,327	,080	,465	4,072	,000
	Motorik	,360	,108	,382	3,348	,002

a. Abhängige Variable: Theory of Mind

Metakognition = Abhängige Variable

Modellzusammenfassung ^b										
Modell	R	R-Quadrat	Korrigiertes R-Quadrat	Standardfehler des Schätzers	Änderungsstatistiken					Durbin-Watson-Statistik
					Änderung in R-Quadrat	Änderung in F	df1	df2	Sig. Änderung in F	
1	,439 ^a	,193	,176	6,72763	,193	11,488	1	48	,001	2,248

a. Einflußvariablen : (Konstante), Theory of Mind
 b. Abhängige Variable: Metakognition

ANOVA ^a						
Modell		Quadratsumme	df	Mittel der Quadrate	F	Sig.
1	Regression	519,973	1	519,973	11,488	,001 ^b
	Nicht standardisierte Residuen	2172,527	48	45,261		
	Gesamt	2692,500	49			

a. Abhängige Variable: Metakognition

b. Einflußvariablen : (Konstante), Theory of Mind

Koeffizienten ^a						
Modell		Nicht standardisierte Koeffizienten		Standardisierte Koeffizienten	T	Sig.
		Regressionskoeffizient B	Standardfehler	Beta		
1	(Konstante)	4,611	5,015		,920	,362
	Theory of Mind	,705	,208	,439	3,389	,001

a. Abhängige Variable: Metakognition

Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	MOTORIK
			Das Kind ...
1	GrobMot1	1	wirkt schlaff (z.B. beim Händedruck) = zeigt kein schlaffes Verhalten
2	GrobMot2	1	kann Körperspannung halten (längeres aufrechtes Sitzen möglich).
3	GrobMot3	0	erreicht im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen.
4	GrobMot4	1	kann sich durch einen senkrecht gehaltenen Reifen bewegen, ohne diesen zu berühren.
5	GrobMot5	0	kann über einen Gymnastikstab mit beiden Beinen über den Stab und wieder zurück steigen, ohne diesen loszulassen.
6	GrobMot6	0	kann einen Drehsprung ausführen (180 Grad).
7	GrobMot7	0	kann mit dem Fuß ein Sandsäckchen hochkicken und mit den Händen wieder auffangen (5mal).
8	GrobMot8	0	kann den Hampelmannsprung ausführen (6x hintereinander).
9	GrobMot9	1	kann mit geschlossenen Augen 10 Sekunden gerade stehen.
10	GrobMot10	0	kann mit geöffneten Augen 10 Sekunden auf Zehenspitzen stehen.
11	GrobMot11	1	kann auf dem Standbein (bevorzugtes Bein) stehen und mit dem anderen Bein einen Kreis in die Luft zeichnen.
12	GrobMot12	1	kann auf einer Linie / auf einem Seilchen vorwärts balancieren (Fuß vor Fuß).
13	GrobMot13	0	kann auf einer Linie / auf einem Seilchen rückwärts balancieren (Fuß hinter Fuß).
14	GrobMot14	1	kann auf dem Bauch liegen, Arme, Beine und Kopf gleichzeitig anheben und 10 Sekunden halten.
15	GrobMot15	0	kann auf einem Bein hüpfen (6x hintereinander).
16	GrobMot16	1	kann 10 mal hintereinander über ein auf dem Boden liegendes Seil hin und her springen.
17	GrobMot17	1	kann sich schnell bewegen.
18	GrobMot18	1	kann einen Ball auf Zuwurf fangen.
19	GrobMot19	1	kann einen Ball auf ein vorgegebenes Ziel werfen.
20	GrobMot20	0	kann die Körpermittellinie überkreuzen.
21	FeinMot1	1	kann kleine Gegenstände sicher greifen (z. B. Knopf, Erbse, Perlen).
22	FeinMot2	0	kann einfache geometrische Figuren ausschneiden (z.B. Kreis, Dreieck usw).
23	FeinMot3	0	kann einen Stift angemessen halten.
24	FeinMot4	0	kann mit einem Stift durch ein Labyrinth fahren, ohne die vorgegebenen Begrenzungslinien zu durchkreuzen.
25	FeinMot5	0	kann mit einem Stift vorgegebene Linien nachfahren.
erreichte Punkte		12	25 Items
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	WAHRNEHMUNG
26	TaktWahr1	1	kann 6 reale Gegenstände aus der Umwelt ertasten und benennen (z.B. Bleistift, Auto, Würfel,).
27	TaktWahr2	1	kann Materialien mit 4 unterschiedlichen Oberflächen sortieren (Glasplatte, Pappe, Stoff,).
28	TaktWahr3	1	kann 4 geometrische Figuren der Form nach sortieren (z.B. Kreis, Dreieck, Viereck, Rechteck).
29	KinWahr1	1	kann einfache Formen, die mit dem Finger auf den Rücken gemalt wurden, auf ein Blatt malen.
30	KinWahr2	1	kann bei geschlossenen Augen seinen Arm in die gleiche Stellung bringen, in die zuvor sein anderer Arm gebracht wurde.
31	KinWahr3	0	kann bei geschlossenen Augen seine 3 Finger in der gleichen Reihenfolge antippen...
32	KörpSch1	1	kann an seinem Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.
33	KörpSch2	1	kann am anderen Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.
34	KörpSch3	0	kann sagen, wie viel Arme, Beine, Ohren, Köpfe, Finger es hat.
35	KörpSch4	0	kann am eigenen Körper genau auf die Stellen zeigen, an denen es bei geschlossenen Augen berührt wurde.
36	VisKoor1	1	kann 10 Kugeln / Perlen auffädeln.
37	VisKoor2	0	kann 2 auseinanderliegende Punkte zwischen 2 Begrenzungslinien mit einem Stift mit einer geraden Linie verbinden.
38	VisKoor3	1	kann im Sitzen nacheinander 3 Gegenstände mit den Füßen in eine Kiste befördern.
39	FigWahr1	1	kann Bildausschnitte auf einem Bild zuordnen.
40	FigWahr2	1	kann auf einem Bild 4 übereinanderliegende Gegenstände erkennen.
41	FigWahr3	0	kann eine Linie in einem Liniengewirr mit den Augen verfolgen.
42	FarbKon1	1	kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.
43	FarbKon2	1	kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.
44	FormKon1	0	kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.
45	FormKon2	0	kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.
46	GröKon1	0	kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.
47	GröKon2	0	kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.
48	LageWahr1	1	kann bei zweidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den Gedrehten zeigen.
49	LageWahr2	1	kann bei dreidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den Gedrehten zeigen.
50	LageWahr3	0	kann Zeichen mit unterschiedlicher Lage nachmalen.
51	LageWahr4	1	kann Anweisungen in Bezug auf Raumlage erfüllen.
52	LageWahr5	1	kann Lagebeziehungen auf einem Bild angeben (z.B. oben, unten, rechts, links).
53	WRB1	1	kann die auf einem Foto vorgegebene räumliche Anordnung von Bauklötzen richtig nachbauen.
54	WRB2	0	kann die in einem Punkteraster vorgegebene Abbildung richtig einzeichnen.
erreichte Punkte		18	29 Items
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	AUDITIVE WAHRNEHMUNG / GEDÄCHTNISLEISTUNGEN
55	AudiWahr1	1	kann Einzelgeräusche erkennen und benennen (z.B. Wecker, Schlüssel).
56	AudiWahr2	1	kann ein Einzelgeräusch aus anderen heraushören (z.B. Telefonklingeln).
57	AudiWahr3	1	kann hören, woher ein Geräusch kommt.
58	AudiWahr4	1	kann auch bei Störärm Anweisungen verstehen.
59	AudiWahr5	1	kann geflüsterte Nachrichten verstehen und wiedergeben.
60	AudiWahr6	1	kann ähnlich klingende Wörter unterscheiden (z.B. Tasse/ Kasse).
61	AudiWahr7	0	kann ähnlich klingende Laute unterscheiden und korrekt nachsprechen (z.B. t/d).
62	AudiWahr8	0	kann unvollständige Wörter ergänzen (Te-efon).
63	AudiWahr9	0	kann einzelne Laute aus einem Wort heraushören (z.B. ist in Tisch ein /T/?).
64	AudiWahr10	1	kann Wörter in Silben zerlegen (z.B. durch Klatschen).
65	AudiWahr11	0	kann aus vorgesprochenen Lauten/Lautgruppen ein Wort bilden (z.B. F-i-sch).
66	AudiWahr12	0	kann bestimmen, mit welchem Laut ein Wort beginnt.
67	AudiWahr13	0	kann Reime erkennen und bilden.
68	Gedächtnis1	1	kann gut Memory spielen.
69	Gedächtnis2	1	kann gut Hör-Kim-Spiele spielen.
70	Gedächtnis3	0	kann sich gut Kinderlieder merken und nachsingen.
71	Gedächtnis4	0	kann sich gut Kinderreime merken und nachsprechen.
72	Gedächtnis5	1	kann sich mehrere Zahlen merken und diese dann in der richtigen Reihenfolge wiederholen (z.B. 1-5-2-4-6-7).
73	Gedächtnis6	0	kann sich mehrsilbige Zauberwörter (Unsinnwörter) merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen.
74	Gedächtnis7	0	kann sich 6 unabhängige Wörter merken und diese in der richtige Reihenfolge wiederholen.
75	Gedächtnis8	1	kann sich (kurze) Einzelsätze merken und diese wortgetreu wiedergeben.
76	Gedächtnis9	1	kann sich eine Kurzgeschichte merken und diese inhaltlich korrekt nacherzählen.
erreichte Punkte		12	22 Items

Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	LAUTSPRACHE
77	Wortschatz1	1	hat einen umfassenden aktiven Wortschatz.
78	Wortschatz2	1	begleitet seine Tätigkeiten sprachlich.
79	Wortschatz3	1	hat eine altersentsprechende Sprachproduktion.
80	Wortschatz4	1	zeigt erwartungsgemäßes Erzählverhalten, z.B. bei einer Bilderbuchbetrachtung.
81	Wortschatz5	1	kann zusammenhängend erzählen.
82	Sprachverständnis1	1	zeigt Sprachverständnis auf Wortebene.
83	Sprachverständnis2	1	zeigt Sprachverständnis auf Satzebene.
84	Sprachverständnis3	0	zeigt Sprachverständnis auf Textebene.
85	Sprachverständnis4	1	kann Aufforderungen sofort verstehen und in Handlung umsetzen.
86	Sprachverständnis5	1	braucht keine zusätzlichen Reize, z.B. hinweisende Gesten, um Aufforderungen zu verstehen.
87	Grammatik1	1	kann längere Sätze grammatikalisch korrekt bilden.
88	Grammatik2	1	kann Artikel korrekt anwenden (z.B. der Fisch).
89	Grammatik3	1	kann Genitiv, Dativ, Akkusativ korrekt anwenden.
90	Grammatik4	1	beherrscht die Deklination (Flexion von Substantiven).
91	Grammatik5	1	beherrscht die Konjugation (Flexion von Verben).
92	Grammatik6	1	kann Aussagesätze, Fragesätze, Aufforderungssätze bilden.
93	Artikulation1	0	beherrscht alle Laute und Lautverbindungen.
94	Artikulation2	0	hat eine korrekte Artikulation/Aussprache, auch in Stresssituationen.
95	Artikulation3	0	hat in Ruhephasen einen Mundschluss.
98	Sonstiges3	0	spricht flüssig.
99	Sonstiges4	1	spricht mit altersentsprechender Betonung.
100	Gesprächsfähigkeit1	1	verhält sich in Gesprächssituationen sicher.
101	Gesprächsfähigkeit2	1	kann die Sprecherrolle übernehmen.
102	Gesprächsfähigkeit3	1	kann die Zuhörerrolle übernehmen.
103	Gesprächsfähigkeit4	1	zeigt Bereitschaft und Fähigkeit mit anderen zu kommunizieren.
104	Gesprächsfähigkeit5	1	hält Blickkontakt.
105	Gesprächsfähigkeit6	0	setzt Mimik, Gestik ein.
	erreichte Punkte	21	27 Items
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	LESE-SCHRIFTSPRACHERWERB
106	Leseentwicklung1	0	kann Symbole/Piktogramme benennen (z.B. Coca-Cola / Barbie).
107	Leseentwicklung2	0	kann ähnliche Schriftzeichen differenzieren.
108	Leseentwicklung3	0	kann Wort-Wort-Zuordnung vornehmen.
109	Leseentwicklung4	0	kann einzelne Buchstaben benennen.
110	Leseentwicklung5	0	kann einzelne Buchstaben lautieren.
111	Leseentwicklung6	0	kann zu den angesagten Buchstaben die richtigen Laute benennen.
112	Leseentwicklung7	0	kann Großbuchstaben/Kleinbuchstaben zuordnen.
113	Leseentwicklung8	0	kann Laute zusammenziehen (z.B. F-ee).
114	Leseentwicklung9	0	kann Wörter buchstaben-, silben- oder wortweise erlesen.
115	Leseentwicklung10	0	kann Wort-Bild-Zuordnung vornehmen.
116	Leseentwicklung11	0	kann sinnverstandend Wörter/kleine Sätze erlesen.
117	Schreibentwicklung1	1	kann Buchstaben von anderen Zeichen unterscheiden.
118	Schreibentwicklung2	0	kann Buchstaben nachspüren.
119	Schreibentwicklung3	0	kann vorgegebene Buchstaben nachschreiben.
120	Schreibentwicklung4	0	kann selbständig Buchstaben ohne Vorlage verschriften.
121	Schreibentwicklung5	0	beherrscht die Druckschrift/ hält Schreibrichtung ein.
123	Schreibentwicklung7	0	kann einige Wörter aus der Erinnerung aufschreiben.
124	Schreibentwicklung8	0	zeigt einen altersgerechten Aufbau des Schriftwortschatzes.
125	Schreibentwicklung9	0	zeigt eine altersentsprechende Schreibweise.
126	Schreibentwicklung10	0	zeigt ein formklares Schriftbild.
127	Schreibentwicklung11	0	kann Linien einhalten.
	erreichte Punkte	1	21 Items
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG
128	MatheGrundlagen1	0	kann Zahlen von anderen Schriftzeichen unterscheiden.
129	MatheGrundlagen2	1	kann vorgegebene Zahlenformen nachschreiben.
130	MatheGrundlagen3	1	kann Eigenschaften von Gegenständen unterscheiden (z.B. Form/Farbe).
131	MatheGrundlagen4	0	kann Reihenfolgen bilden.
132	MatheGrundlagen5	0	kann Reihenfolgen fortsetzen.
133	MatheGrundlagen6	0	kann Reihenfolgen verändern.
134	MatheGrundlagen7	1	kann Mengen in Teilmengen aufteilen.
135	MatheGrundlagen8	1	kann Mengen quantitativ vergleichen und unterscheiden.
136	MatheGrundlagen9	0	kann Zahlen benennen.
137	MatheGrundlagen10	1	kann simultan Zahlen erfassen bis...(z.B. Würfelbilder).
138	MatheGrundlagen11	0	kann eine Zahl einer Menge zuordnen.
139	MatheGrundlagen12	0	kann eine Menge einer Zahl zuordnen.
140	MatheGrundlagen13	0	kann Mengen der Größe nach ordnen.
141	MatheGrundlagen14	0	kann Zahlen der Größe nach ordnen.
142	MatheGrundlagen15	0	kann Zahlen selbständig verschriften.
143	MatheGrundlagen16	0	zeigt ein formklares Schriftbild.
145	Zählfähigkeit1	0	kann ohne Hilfestellung bis 10 zählen.
146	Zählfähigkeit2	0	kann vorwärts- u./o. rückwärts zählen.
146	Zählfähigkeit3	1	kann bis--- korrekt zählen.
149	Rechenfertigkeit2	0	kennt Rechenzeichen.
150	Rechenfertigkeit3	0	kann Rechenoperationen beschreiben (z.B. die Hälfte, das Doppelte etc.).
151	Rechenfertigkeit4	0	führt bereits einfache Rechenaufgaben durch (+/- Aufgaben).
	erreichte Punkte	6	22 Items

	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	THEORY OF MIND
		ID 5	Fragestellungen / Aussagen / Inhalte / Beobachtungen
1	False belief (1)	1	Wo hat Will-Ma den Frosch hingelegt?
2	False belief (2)	0	Wo wird Will-Ma den Frosch suchen? (Bettchen oder Koffer)
3	False belief (3)	1	Wo ist der Frosch? (Bettchen oder Koffer)
4	Representational change (1)	1	Was meinst du was da drin ist?
5	Representational change (2)	1	Was dachtest du was drin ist, bevor ich ihn geöffnet habe?
6	Representational change (3)	1	Was ist nun wirklich da drin?
7	Representational change (4)	0	Was meinst du was Herr Müller denkt, was dort drin ist, wenn er es zum ersten mal sieht?
8	Appearance-reality-distinction (1)	1	Was hat Will-Ma?
9	Appearance-reality-distinction (2)	1	Wie sieht es aus, wenn man es nur so anschaut?
10	Appearance-reality-distinction (3)	1	Was ist es in Wirklichkeit?
11	Appearance-reality-distinction (4)	0	Was meinst du was Herr Müller denkt, was es ist, wenn er es zum ersten mal sieht?
12	Gut und böse (1)	1	Wer ist der gute Freund und wer ist der böse Dieb?
13	Gut und böse (2)	0	Was soll Silke machen?
14	Gut und böse (3)	0	Was soll Silke machen?
15	Gefühle (1)	1	positiv
16	Gefühle (2)	1	negativ
17	Gefühle (3)	1	positiv
18	Gefühle (4)	1	positiv
19	Gefühle (5)	1	negativ
20	Gefühle (6)	1	negativ
21	Gefühle (7)	1	negativ
22	Gefühle (8)	1	positiv
23	Gefühle (9)	1	negativ
24	Gefühle (10)	1	positiv
25	Ironie (1)	0	Was für ein aufgeräumtes Zimmer!
26	Ironie (2)	1	Oh, die Frau hat sich gerade frisch gewaschen!
27	Ironie (3)	1	Das Mädchen sieht ja hellwach aus!
28	Ironie (4)	0	Was für eine schöne Frau!
29	Ironie (5)	1	Man, ist heute ein tolles Wetter!
30	Ironie (6)	1	Was war an den Sätzen falsch? Kannst du auch so einen Satz bilden?
	erreichte Punkte	22	30 Items
	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	METAKOGNITION
1	MetaInt1	0	Wer würde gerne mit mit Dir spielen und warum?
2	MetaInt2	1	Hast du schon einmal Problem gelöst? Und wenn ja, welches Problem?
3	MetaInt3	1	Was kannst du besonders gut?
4	MetaInt4	0	Was meinst du sagen deine Eltern oder deine Freunde,was du gut kannst?
5	MetaInt5	0	Was möchtest du bald können? Wieso kannst du das noch nicht?
6	MetaInt6	1	Was machst du, wenn du etwas wissen willst?
7	MetaInt7	1	Hilfst du gerne anderen Kindern? Wenn ja, warum?
8	MetaInt8	0	Worüber denkst du gerne nach?
9	MetaInt9	0	Wann warst du das letzte mal stolz oder worauf bist du stolz?
10	MetaInt10	1	Erklärst du gerne anderen (Kindern) etwas?
11	MetaBeob1	0	Sollte ich irgendetwas tun, bevor ich anfrage?
12	MetaBeob2	1	Was ist meine Aufgabe? Was muss ich zuerst tun?
13	MetaBeob3	0	Was soll ich tun, wenn ich nicht mehr weiß, wie es weitergeht?
14	MetaBeob4	0	Was soll ich tun,wenn ich mich vertan habe?
15	MetaBeob5	0	Wie kann ich kontrollieren, ob es richtig ist?
16	Huhn1	0	Hast du eine Idee was du machen sollst?
17	Huhn2	0	Wie bekommst du raus, was du machen sollst?
18	Huhn3	0	Benötigen wir einen Stift? Wenn ja wofür?
19	Huhn4	1	Kannst du sagen, was du tun sollst?
20	Huhn5	0	Wie kannst du das Huhn finden?
21	Huhn6	0	Ist es eine gute Idee, Zwillinge zu suchen?
22	Huhn7	0	Woher weißt du nun, welche Paare du bereits gefunden hast?
23	Huhn8	0	Was machst du wenn du einen Fehler gemacht hast?
24	Huhn9	0	Wie kannst du wissen, ob du alles richtig gemacht hast?
25	Huhn10	0	Zum richtigen Ergebnis gekommen?
26	ProblLsg1	0	gibt zu erkennen, dass er/sie den Aufgabentyp kennt.
27	ProblLsg2	1	denkt laut.
28	ProblLsg3	0	nimmt Hilfsmittel (Finger, Stift).
29	ProblLsg4	1	sucht eigenständig nach Problemlösung.
30	ProblLsg5	1	nimmt sich Zeit zum Nachdenken.
31	ProblLsg6	1	gute Einschätzung der eigenen Leistungsfähigkeit.
32	ProblLsg7	1	versucht, die Aufgaben fertig zu machen
33	ProblLsg8	0	kann Schwierigkeiten beschreiben.
34	ProblLsg9	0	stellt strukturierte Fragen.
35	ProblLsg10	1	geht systematisch vor.
36	ArbVerh1	1	gute/angemessene Frustrationstoleranz.
37	ArbVerh2	1	wagt sich auch an schwierige Aufgaben.
38	ArbVerh3	1	arbeitet konzentriert.
39	ArbVerh4	1	arbeitet im angemessenen Tempo.
40	ArbVerh5	1	gute Motivierbarkeit.
41	ArbVerh6	1	arbeitet gerne mit.
42	ArbVerh7	1	zeigt Freude am Lernen.
43	Kontrolle1	0	überprüft das Handeln.
44	Kontrolle2	0	merkt, wenn sie/er auf dem falschen Weg ist.
45	Kontrolle3	0	korrigiert ihr/sein Verhalten und versucht neuen Lösungsweg.
46	Kontrolle4	0	fragt nach, ob sie/er die Aufgabe richtig macht.
47	Kontrolle5	0	fordert Hilfe an, wenn sie/er nicht weiter kommt.
48	Kontrolle6	0	kontrolliert das Ergebnis am Ende der Aufgabenbearbeitung.
	erreichte Punkte	20	48 Items

Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	MOTORIK
		ID 17	Das Kind ...
1	GrobMot1	1	wirkt schlaff (z.B. beim Händedruck) = zeigt kein schlaffes Verhalten
2	GrobMot2	1	kann Körperspannung halten (längeres aufrechtes Sitzen möglich).
3	GrobMot3	0	erreicht im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen.
4	GrobMot4	1	kann sich durch einen senkrecht gehaltenen Reifen bewegen, ohne diesen zu berühren.
5	GrobMot5	0	kann über einen Gymnastikstab mit beiden Beinen über den Stab und wieder zurück steigen, ohne diesen loszulassen.
6	GrobMot6	1	kann einen Drehsprung ausführen (180 Grad).
7	GrobMot7	0	kann mit dem Fuß ein Sandsäckchen hochkicken und mit den Händen wieder auffangen (5mal).
8	GrobMot8	0	kann den Hampelmannsprung ausführen (6x hintereinander).
9	GrobMot9	0	kann mit geschlossenen Augen 10 Sekunden gerade stehen.
10	GrobMot10	0	kann mit geöffneten Augen 10 Sekunden auf Zehenspitzen stehen.
11	GrobMot11	0	kann auf dem Standbein (bevorzugtes Bein) stehen und mit dem anderen Bein einen Kreis in die Luft zeichnen.
12	GrobMot12	0	kann auf einer Linie / auf einem Seilchen vorwärts balancieren (Fuß vor Fuß).
13	GrobMot13	1	kann auf einer Linie / auf einem Seilchen rückwärts balancieren (Fuß hinter Fuß).
14	GrobMot14	1	kann auf dem Bauch liegen, Arme, Beine und Kopf gleichzeitig anheben und 10 Sekunden halten.
15	GrobMot15	1	kann auf einem Bein hüpfen (6x hintereinander).
16	GrobMot16	0	kann 10 mal hintereinander über ein auf dem Boden liegendes Seil hin und her springen.
17	GrobMot17	1	kann sich schnell bewegen.
18	GrobMot18	1	kann einen Ball auf Zuwurf fangen.
19	GrobMot19	0	kann einen Ball auf ein vorgegebenes Ziel werfen.
20	GrobMot20	0	kann die Körpermittellinie überkreuzen.
21	FeinMot1	0	kann kleine Gegenstände sicher greifen (z.B. Knopf, Erbse, Perlen).
22	FeinMot2	0	kann einfache geometrische Figuren ausschneiden (z.B. Kreis, Dreieck usw.).
23	FeinMot3	0	kann einen Stift angemessen halten.
24	FeinMot4	0	kann mit einem Stift durch ein Labyrinth fahren, ohne die vorgegebenen Begrenzungslinien zu durchkreuzen.
25	FeinMot5	0	kann mit einem Stift vorgegebene Linien nachfahren.
	erreichte Punkte	9	25 Items
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	WAHRNEHMUNG
26	TaktWahr1	1	kann 6 reale Gegenstände aus der Umwelt ertasten und benennen (z.B. Bleistift, Auto, Würfel,).
27	TaktWahr2	1	kann Materialien mit 4 unterschiedlichen Oberflächen sortieren (Glasplatte, Pappe, Stoff,).
28	TaktWahr3	1	kann 4 geometrische Figuren der Form nach sortieren (z.B. Kreis, Dreieck, Viereck, Rechteck).
29	KinWahr1	0	kann einfache Formen, die mit dem Finger auf den Rücken gemalt wurden, auf ein Blatt malen.
30	KinWahr2	1	kann bei geschlossenen Augen seinen Arm in die gleiche Stellung bringen, in die zuvor sein anderer Arm gebracht wurde.
31	KinWahr3	0	kann bei geschlossenen Augen seine 3 Finger in der gleichen Reihenfolge antippen...
32	KörpSch1	1	kann an seinem Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.
33	KörpSch2	1	kann am anderen Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.
34	KörpSch3	0	kann sagen, wie viel Arme, Beine, Ohren, Köpfe, Finger es hat.
35	KörpSch4	1	kann am eigenen Körper genau auf die Stellen zeigen, an denen es bei geschlossenen Augen berührt wurde.
36	VisKoor1	1	kann 10 Kugeln / Perlen auffädeln.
37	VisKoor2	1	kann 2 auseinanderliegende Punkte zwischen 2 Begrenzungslinien mit einem Stift mit einer geraden Linie verbinden.
38	VisKoor3	1	kann im Sitzen nacheinander 3 Gegenstände mit den Füßen in eine Kiste befördern.
39	FigWahr1	1	kann Bildausschnitte auf einem Bild zuordnen.
40	FigWahr2	1	kann auf einem Bild 4 übereinanderliegende Gegenstände erkennen.
41	FigWahr3	0	kann eine Linie in einem Liniengewirr mit den Augen verfolgen.
42	FarbKon1	1	kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.
43	FarbKon2	1	kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.
44	FormKon1	1	kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.
45	FormKon2	1	kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.
46	GröKon1	0	kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.
47	GröKon2	1	kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.
48	LageWahr1	1	kann bei zweidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den Gedrehten zeigen.
49	LageWahr2	1	kann bei dreidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den Gedrehten zeigen.
50	LageWahr3	0	kann Zeichen mit unterschiedlicher Lage nachmalen.
51	LageWahr4	1	kann Anweisungen in Bezug auf Raumlage erfüllen.
52	LageWahr5	0	kann Lagebeziehungen auf einem Bild angeben (z.B. oben, unten, rechts, links).
53	WRB1	1	kann die auf einem Foto vorgegebene räumliche Anordnung von Bauklötzen richtig nachbauen.
54	WRB2	0	kann die in einem Punkteraster vorgegebene Abbildung richtig einzeichnen.
	erreichte Punkte	21	29 Items
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	AUDITIVE WAHRNEHMUNG / GEDÄCHTNISLEISTUNGEN
55	AudiWahr1	1	kann Einzelgeräusche erkennen und benennen (z.B. Wecker, Schlüssel).
56	AudiWahr2	1	kann ein Einzelgeräusch aus anderen heraushören (z.B. Telefonklingeln).
57	AudiWahr3	1	kann hören, woher ein Geräusch kommt.
58	AudiWahr4	1	kann auch bei Störärm Anweisungen verstehen.
59	AudiWahr5	1	kann geflüsterte Nachrichten verstehen und wiedergeben.
60	AudiWahr6	1	kann ähnlich klingende Wörter unterscheiden (z.B. Tasse/ Kasse).
61	AudiWahr7	0	kann ähnlich klingende Laute unterscheiden und korrekt nachsprechen (z.B. t/d).
62	AudiWahr8	1	kann unvollständige Wörter ergänzen (Te-efon).
63	AudiWahr9	1	kann einzelne Laute aus einem Wort heraushören (z.B. ist in Tisch ein /T/?).
64	AudiWahr10	0	kann Wörter in Silben zerlegen (z.B. durch Klatschen).
65	AudiWahr11	0	kann aus vorgeschprochenen Lauten/Lautgruppen ein Wort bilden (z.B. F-i-sch).
66	AudiWahr12	0	kann bestimmen, mit welchem Laut ein Wort beginnt.
67	AudiWahr13	0	kann Reime erkennen und bilden.
68	Gedächtnis1	1	kann gut Memory spielen.
69	Gedächtnis2	1	kann gut Hör-Kim-Spiele spielen.
70	Gedächtnis3	1	kann sich gut Kinderlieder merken und nachsingen.
71	Gedächtnis4	1	kann sich gut Kinderreime merken und nachsprechen.
72	Gedächtnis5	0	kann sich mehrere Zahlen merken und diese dann in der richtigen Reihenfolge wiederholen (z.B. 1-5-2-4-6-7).
73	Gedächtnis6	1	kann sich mehrsilbige Zauberwörter (Unsinnwörter) merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen.
74	Gedächtnis7	0	kann sich 6 unabhängige Wörter merken und diese in der richtige Reihenfolge wiederholen.
75	Gedächtnis8	1	kann sich (kurze) Einzelsätze merken und diese wortgetreu wiedergeben.
76	Gedächtnis9	0	kann sich eine Kurzgeschichte merken und diese inhaltlich korrekt nacherzählen.
	erreichte Punkte	14	22 Items

Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	LAUTSPRACHE
77	Wortschatz1	1	hat einen umfassenden aktiven Wortschatz.
78	Wortschatz2	1	begleitet seine Tätigkeiten sprachlich.
79	Wortschatz3	1	hat eine altersentsprechende Sprachproduktion.
80	Wortschatz4	1	zeigt erwartungsgemäßes Erzählverhalten, z.B. bei einer Bilderbuchbetrachtung.
81	Wortschatz5	1	kann zusammenhängend erzählen.
82	Sprachverständnis1	1	zeigt Sprachverständnis auf Wortebene.
83	Sprachverständnis2	1	zeigt Sprachverständnis auf Satzebene.
84	Sprachverständnis3	1	zeigt Sprachverständnis auf Textebene.
85	Sprachverständnis4	1	kann Aufforderungen sofort verstehen und in Handlung umsetzen.
86	Sprachverständnis5	1	braucht keine zusätzlichen Reize, z.B. hinweisende Gesten, um Aufforderungen zu verstehen.
87	Grammatik1	0	kann längere Sätze grammatikalisch korrekt bilden.
88	Grammatik2	1	kann Artikel korrekt anwenden (z.B. der Fisch).
89	Grammatik3	1	kann Genitiv, Dativ, Akkusativ korrekt anwenden.
90	Grammatik4	1	beherrscht die Deklination (Flexion von Substantiven).
91	Grammatik5	1	beherrscht die Konjugation (Flexion von Verben).
92	Grammatik6	1	kann Aussagesätze, Fragesätze, Aufforderungssätze bilden.
93	Artikulation1	1	beherrscht alle Laute und Lautverbindungen.
94	Artikulation2	1	hat eine korrekte Artikulation/Aussprache, auch in Stresssituationen.
95	Artikulation3	1	hat in Ruhephasen einen Mundschluss.
98	Sonstiges3	1	spricht flüssig.
99	Sonstiges4	1	spricht mit altersentsprechender Betonung.
100	Gesprächsfähigkeit1	1	verhält sich in Gesprächssituationen sicher.
101	Gesprächsfähigkeit2	1	kann die Sprecherrolle übernehmen.
102	Gesprächsfähigkeit3	1	kann die Zuhörerrolle übernehmen.
103	Gesprächsfähigkeit4	1	zeigt Bereitschaft und Fähigkeit mit anderen zu kommunizieren.
104	Gesprächsfähigkeit5	1	hält Blickkontakt.
105	Gesprächsfähigkeit6	0	setzt Mimik, Gestik ein.
	erreichte Punkte	25	27 Items
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	LESE-SCHRIFTSPRACHERWERB
106	Leseentwicklung1	1	kann Symbole/Piktogramme benennen (z.B. Coca-Cola / Barbie).
107	Leseentwicklung2	1	kann ähnliche Schriftzeichen differenzieren.
108	Leseentwicklung3	0	kann Wort-Wort-Zuordnung vornehmen.
109	Leseentwicklung4	0	kann einzelne Buchstaben benennen.
110	Leseentwicklung5	0	kann einzelne Buchstaben lautieren.
111	Leseentwicklung6	0	kann zu den angesagten Buchstaben die richtigen Laute benennen.
112	Leseentwicklung7	0	kann Großbuchstaben/Kleinbuchstaben zuordnen.
113	Leseentwicklung8	0	kann Laute zusammenziehen (z.B. F-ee).
114	Leseentwicklung9	0	kann Wörter buchstaben-, silben- oder wortweise erlesen.
115	Leseentwicklung10	1	kann Wort-Bild-Zuordnung vornehmen.
116	Leseentwicklung11	0	kann sinnverstandend Wörter/kleine Sätze erlesen.
117	Schreibentwicklung1	1	kann Buchstaben von anderen Zeichen unterscheiden.
118	Schreibentwicklung2	1	kann Buchstaben nachspüren.
119	Schreibentwicklung3	1	kann vorgegebene Buchstaben nachschreiben.
120	Schreibentwicklung4	1	kann selbständig Buchstaben ohne Vorlage verschriften.
121	Schreibentwicklung5	1	beherrscht die Druckschrift/ hält Schreibrichtung ein.
123	Schreibentwicklung7	1	kann einige Wörter aus der Erinnerung aufschreiben.
124	Schreibentwicklung8	1	zeigt einen altersgerechten Aufbau des Schriftwortschatzes.
125	Schreibentwicklung9	1	zeigt eine altersentsprechende Schreibweise.
126	Schreibentwicklung10	1	zeigt ein formklares Schriftbild.
127	Schreibentwicklung11	1	kann Linien einhalten.
	erreichte Punkte	13	21 Items
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG
128	MatheGrundlagen1	1	kann Zahlen von anderen Schriftzeichen unterscheiden.
129	MatheGrundlagen2	1	kann vorgegebene Zahlenformen nachschreiben.
130	MatheGrundlagen3	1	kann Eigenschaften von Gegenständen unterscheiden (z.B. Form/Farbe).
131	MatheGrundlagen4	1	kann Reihenfolgen bilden.
132	MatheGrundlagen5	1	kann Reihenfolgen fortsetzen.
133	MatheGrundlagen6	0	kann Reihenfolgen verändern.
134	MatheGrundlagen7	1	kann Mengen in Teilmengen aufteilen.
135	MatheGrundlagen8	1	kann Mengen quantitativ vergleichen und unterscheiden.
136	MatheGrundlagen9	1	kann Zahlen benennen.
137	MatheGrundlagen10	1	kann simultan Zahlen erfassen bis... (z.B. Würfelbilder).
138	MatheGrundlagen11	1	kann eine Zahl einer Menge zuordnen.
139	MatheGrundlagen12	1	kann eine Menge einer Zahl zuordnen.
140	MatheGrundlagen13	0	kann Mengen der Größe nach ordnen.
141	MatheGrundlagen14	1	kann Zahlen der Größe nach ordnen.
142	MatheGrundlagen15	0	kann Zahlen selbständig verschriften.
143	MatheGrundlagen16	0	zeigt ein formklares Schriftbild.
145	Zählfähigkeit1	0	kann ohne Hilfestellung bis 10 zählen.
146	Zählfähigkeit2	0	kann vorwärts- u./o. rückwärts zählen.
146	Zählfähigkeit3	1	kann bis--- korrekt zählen.
149	Rechenfertigkeit2	1	kennt Rechenzeichen.
150	Rechenfertigkeit3	0	kann Rechenoperationen beschreiben (z.B. die Hälfte, das Doppelte etc.).
151	Rechenfertigkeit4	0	führt bereits einfache Rechenaufgaben durch (+/- Aufgaben).
	erreichte Punkte	14	22 Items

	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	THEORY OF MIND
		ID 17	Fragestellungen / Aussagen / Inhalte / Beobachtungen
1	False belief (1)	1	Wo hat Will-Ma den Frosch hingelegt?
2	False belief (2)	1	Wo wird Will-Ma den Frosch suchen? (Bettchen oder Koffer)
3	False belief (3)	1	Wo ist der Frosch? (Bettchen oder Koffer)
4	Representational change (1)	1	Was meinst du was da drin ist?
5	Representational change (2)	0	Was dachtest du was drin ist, bevor ich ihn geöffnet habe?
6	Representational change (3)	1	Was ist nun wirklich da drin?
7	Representational change (4)	0	Was meinst du was Herr Müller denkt, was dort drin ist, wenn er es zum ersten mal sieht?
8	Appearance-reality-distinction (1)	1	Was hat Will-Ma?
9	Appearance-reality-distinction (2)	0	Wie sieht es aus, wenn man es nur so anschaut?
10	Appearance-reality-distinction (3)	0	Was ist es in Wirklichkeit?
11	Appearance-reality-distinction (4)	1	Was meinst du was Herr Müller denkt, was es ist, wenn er es zum ersten mal sieht?
12	Gut und böse (1)	1	Wer ist der gute Freund und wer ist der böse Dieb?
13	Gut und böse (2)	1	Was soll Silke machen?
14	Gut und böse (3)	1	Was soll Silke machen?
15	Gefühle (1)	1	positiv
16	Gefühle (2)	1	negativ
17	Gefühle (3)	1	positiv
18	Gefühle (4)	1	positiv
19	Gefühle (5)	1	negativ
20	Gefühle (6)	1	negativ
21	Gefühle (7)	1	negativ
22	Gefühle (8)	1	positiv
23	Gefühle (9)	1	negativ
24	Gefühle (10)	1	positiv
25	Ironie (1)	1	Was für ein aufgeräumtes Zimmer!
26	Ironie (2)	1	Oh, die Frau hat sich gerade frisch gewaschen!
27	Ironie (3)	1	Das Mädchen sieht ja hellwach aus!
28	Ironie (4)	1	Was für eine schöne Frau!
29	Ironie (5)	1	Man, ist heute ein tolles Wetter!
30	Ironie (6)	0	Was war an den Sätzen falsch? Kannst du auch so einen Satz bilden?
	erreichte Punkte	25	30 Items
	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	METAKOGNITION
1	MetaInt1	1	Wer würde gerne mit mit Dir spielen und warum?
2	MetaInt2	0	Hast du schon einmal Problem gelöst? Und wenn ja, welches Problem?
3	MetaInt3	1	Was kannst du besonders gut?
4	MetaInt4	1	Was meinst du sagen deine Eltern oder deine Freunde,was du gut kannst?
5	MetaInt5	1	Was möchtest du bald können? Wieso kannst du das noch nicht?
6	MetaInt6	0	Was machst du, wenn du etwas wissen willst?
7	MetaInt7	1	Hilfst du gerne anderen Kindern? Wenn ja, warum?
8	MetaInt8	1	Worüber denkst du gerne nach?
9	MetaInt9	1	Wann warst du das letzte mal stolz oder worauf bist du stolz?
10	MetaInt10	1	Erklärst du gerne anderen (Kindern) etwas?
11	MetaBeob1	0	Sollte ich irgendetwas tun, bevor ich anfang?
12	MetaBeob2	0	Was ist meine Aufgabe? Was muss ich zuerst tun?
13	MetaBeob3	0	Was soll ich tun, wenn ich nicht mehr weiß, wie es weitergeht?
14	MetaBeob4	0	Was soll ich tun,wenn ich mich vertan habe?
15	MetaBeob5	0	Wie kann ich kontrollieren, ob es richtig ist?
16	Huhn1	1	Hast du eine Idee was du machen sollst?
17	Huhn2	1	Wie bekommst du raus, was du machen sollst?
18	Huhn3	0	Benötigen wir einen Stift? Wenn ja wofür?
19	Huhn4	0	Kannst du sagen, was du tun sollst?
20	Huhn5	0	Wie kannst du das Huhn finden?
21	Huhn6	0	Ist es eine gute Idee, Zwillinge zu suchen?
22	Huhn7	0	Woher weißt du nun, welche Paare du bereits gefunden hast?
23	Huhn8	0	Was machst du wenn du einen Fehler gemacht hast?
24	Huhn9	0	Wie kannst du wissen, ob du alles richtig gemacht hast?
25	Huhn10	1	Zum richtigen Ergebnis gekommen?
26	ProblLsg1	0	gibt zu erkennen, dass er/sie den Aufgabentyp kennt.
27	ProblLsg2	1	denkt laut.
28	ProblLsg3	1	nimmt Hilfsmittel (Finger, Stift).
29	ProblLsg4	1	sucht eigenständig nach Problemlösung.
30	ProblLsg5	1	nimmt sich Zeit zum Nachdenken.
31	ProblLsg6	1	gute Einschätzung der eigenen Leistungsfähigkeit.
32	ProblLsg7	1	versucht, die Aufgaben fertig zu machen
33	ProblLsg8	1	kann Schwierigkeiten beschreiben.
34	ProblLsg9	0	stellt strukturierte Fragen.
35	ProblLsg10	1	geht systematisch vor.
36	ArbVerh1	1	gute/angemessene Frustrationstoleranz.
37	ArbVerh2	1	wagt sich auch an schwierige Aufgaben.
38	ArbVerh3	1	arbeitet konzentriert.
39	ArbVerh4	1	arbeitet im angemessenen Tempo.
40	ArbVerh5	1	gute Motivierbarkeit.
41	ArbVerh6	1	arbeitet gerne mit.
42	ArbVerh7	1	zeigt Freude am Lernen.
43	Kontrolle1	1	überprüft das Handeln.
44	Kontrolle2	1	merkt, wenn sie/er auf dem falschen Weg ist.
45	Kontrolle3	1	korrigiert ihr/sein Verhalten und versucht neuen Lösungsweg.
46	Kontrolle4	0	fragt nach, ob sie/er die Aufgabe richtig macht.
47	Kontrolle5	0	fordert Hilfe an, wenn sie/er nicht weiter kommt.
48	Kontrolle6	0	kontrolliert das Ergebnis am Ende der Aufgabenbearbeitung.
	erreichte Punkte	29	48 Items

Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	MOTORIK
			Das Kind ...
			ID 5
1	GrobMot1	1	wirkt schlaff (z.B. beim Händedruck) = zeigt kein schlaffes Verhalten
2	GrobMot2	1	kann Körperspannung halten (längeres aufrechtes Sitzen möglich).
3	GrobMot3	1	erreicht im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen.
4	GrobMot4	1	kann sich durch einen senkrecht gehaltenen Reifen bewegen, ohne diesen zu berühren.
5	GrobMot5	1	kann über einen Gymnastikstab mit beiden Beinen über den Stab und wieder zurück steigen, ohne diesen loszulassen.
6	GrobMot6	1	kann einen Drehsprung ausführen (180 Grad).
7	GrobMot7	1	kann mit dem Fuß ein Sandsäckchen hochkicken und mit den Händen wieder auffangen (5mal).
8	GrobMot8	1	kann den Hampelmannsprung ausführen (6x hintereinander).
9	GrobMot9	1	kann mit geschlossenen Augen 10 Sekunden gerade stehen.
10	GrobMot10	1	kann mit geöffneten Augen 10 Sekunden auf Zehenspitzen stehen.
11	GrobMot11	1	kann auf dem Standbein (bevorzugtes Bein) stehen und mit dem anderen Bein einen Kreis in die Luft zeichnen.
12	GrobMot12	1	kann auf einer Linie / auf einem Seilchen vorwärts balancieren (Fuß vor Fuß).
13	GrobMot13	1	kann auf einer Linie / auf einem Seilchen rückwärts balancieren (Fuß hinter Fuß).
14	GrobMot14	1	kann auf dem Bauch liegen, Arme, Beine und Kopf gleichzeitig anheben und 10 Sekunden halten.
15	GrobMot15	1	kann auf einem Bein hüpfen (6x hintereinander).
16	GrobMot16	1	kann 10 mal hintereinander über ein auf dem Boden liegendes Seil hin und her springen.
17	GrobMot17	1	kann sich schnell bewegen.
18	GrobMot18	1	kann einen Ball auf Zuwurf fangen.
19	GrobMot19	1	kann einen Ball auf ein vorgegebenes Ziel werfen.
20	GrobMot20	1	kann die Körpermittellinie überkreuzen.
21	FeinMot1	1	kann kleine Gegenstände sicher greifen (z.B. Knopf, Erbse, Perlen).
22	FeinMot2	1	kann einfache geometrische Figuren ausschneiden (z.B. Kreis, Dreieck usw.).
23	FeinMot3	1	kann einen Stift angemessen halten.
24	FeinMot4	1	kann mit einem Stift durch ein Labyrinth fahren, ohne die vorgegebenen Begrenzungslinien zu durchkreuzen.
25	FeinMot5	1	kann mit einem Stift vorgegebene Linien nachfahren.
erreichte Punkte		25	25 Items
			WAHRNEHMUNG
26	TaktWahr1	1	kann 6 reale Gegenstände aus der Umwelt ertasten und benennen (z.B. Bleistift, Auto, Würfel,).
27	TaktWahr2	1	kann Materialien mit 4 unterschiedlichen Oberflächen sortieren (Glasplatte, Pappe, Stoff,).
28	TaktWahr3	1	kann 4 geometrische Figuren der Form nach sortieren (z.B. Kreis, Dreieck, Viereck, Rechteck).
29	KinWahr1	1	kann einfache Formen, die mit dem Finger auf den Rücken gemalt wurden, auf ein Blatt malen.
30	KinWahr2	0	kann bei geschlossenen Augen seinen Arm in die gleiche Stellung bringen, in die zuvor sein anderer Arm gebracht wurde.
31	KinWahr3	1	kann bei geschlossenen Augen seine 3 Finger in der gleichen Reihenfolge antippen...
32	KörpSch1	1	kann an seinem Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.
33	KörpSch2	1	kann am anderen Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.
34	KörpSch3	1	kann sagen, wie viel Arme, Beine, Ohren, Köpfe, Finger es hat.
35	KörpSch4	1	kann am eigenen Körper genau auf die Stellen zeigen, an denen es bei geschlossenen Augen berührt wurde.
36	VisKoor1	1	kann 10 Kugeln / Perlen auffädeln.
37	VisKoor2	1	kann 2 auseinanderliegende Punkte zwischen 2 Begrenzungslinien mit einem Stift mit einer geraden Linie verbinden.
38	VisKoor3	1	kann im Sitzen nacheinander 3 Gegenstände mit den Füßen in eine Kiste befördern.
39	FigWahr1	1	kann Bildausschnitte auf einem Bild zuordnen.
40	FigWahr2	1	kann auf einem Bild 4 übereinanderliegende Gegenstände erkennen.
41	FigWahr3	1	kann eine Linie in einem Liniengewirr mit den Augen verfolgen.
42	FarbKon1	1	kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.
43	FarbKon2	1	kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.
44	FormKon1	1	kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.
45	FormKon2	1	kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.
46	GröKon1	1	kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.
47	GröKon2	1	kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.
48	LageWahr1	1	kann bei zweidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den Gedrehten zeigen.
49	LageWahr2	1	kann bei dreidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den Gedrehten zeigen.
50	LageWahr3	1	kann Zeichen mit unterschiedlicher Lage nachmalen.
51	LageWahr4	1	kann Anweisungen in Bezug auf Raumlage erfüllen.
52	LageWahr5	1	kann Lagebeziehungen auf einem Bild angeben (z.B. oben, unten, rechts, links).
53	WRB1	1	kann die auf einem Foto vorgegebene räumliche Anordnung von Bauklötzen richtig nachbauen.
54	WRB2	1	kann die in einem Punkteraster vorgegebene Abbildung richtig einzeichnen.
erreichte Punkte		28	29 Items
			AUDITIVE WAHRNEHMUNG / GEDÄCHTNISLEISTUNGEN
55	AudiWahr1	1	kann Einzelgeräusche erkennen und benennen (z.B. Wecker, Schlüssel).
56	AudiWahr2	1	kann ein Einzelgeräusch aus anderen heraushören (z.B. Telefonklingeln).
57	AudiWahr3	1	kann hören, woher ein Geräusch kommt.
58	AudiWahr4	1	kann auch bei Störlärm Anweisungen verstehen.
59	AudiWahr5	1	kann geflüsterte Nachrichten verstehen und wiedergeben.
60	AudiWahr6	1	kann ähnlich klingende Wörter unterscheiden (z.B. Tasse/ Kasse).
61	AudiWahr7	1	kann ähnlich klingende Laute unterscheiden und korrekt nachsprechen (z.B. t/d).
62	AudiWahr8	1	kann unvollständige Wörter ergänzen (Te-efon).
63	AudiWahr9	1	kann einzelne Laute aus einem Wort heraushören (z.B. ist in Tisch ein /T/?).
64	AudiWahr10	0	kann Wörter in Silben zerlegen (z.B. durch Klatschen).
65	AudiWahr11	1	kann aus vorgesprochenen Lauten/Lautgruppen ein Wort bilden (z.B. F-i-sch).
66	AudiWahr12	1	kann bestimmen, mit welchem Laut ein Wort beginnt.
67	AudiWahr13	1	kann Reime erkennen und bilden.
68	Gedächtnis1	1	kann gut Memory spielen.
69	Gedächtnis2	1	kann gut Hör-Kim-Spiele spielen.
70	Gedächtnis3	1	kann sich gut Kinderlieder merken und nachsingen.
71	Gedächtnis4	1	kann sich gut Kinderreime merken und nachsprechen.
72	Gedächtnis5	1	kann sich mehrere Zahlen merken und diese dann in der richtigen Reihenfolge wiederholen (z.B. 1-5-2-4-6-7).
73	Gedächtnis6	0	kann sich mehrsilbige Zauberwörter (Unsinnwörter) merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen.
74	Gedächtnis7	1	kann sich 6 unabhängige Wörter merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen.
75	Gedächtnis8	1	kann sich (kurze) Einzelsätze merken und diese wortgetreu wiedergeben.
76	Gedächtnis9	0	kann sich eine Kurzgeschichte merken und diese inhaltlich korrekt nacherzählen.
erreichte Punkte		19	22 Items

Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	LAUTSPRACHE
77	Wortschatz1	1	hat einen umfassenden aktiven Wortschatz.
78	Wortschatz2	1	begleitet seine Tätigkeiten sprachlich.
79	Wortschatz3	1	hat eine altersentsprechende Sprachproduktion.
80	Wortschatz4	1	zeigt erwartungsgemäßes Erzählverhalten, z.B. bei einer Bilderbuchbetrachtung.
81	Wortschatz5	1	kann zusammenhängend erzählen.
82	Sprachverständnis1	1	zeigt Sprachverständnis auf Wortebene.
83	Sprachverständnis2	1	zeigt Sprachverständnis auf Satzebene.
84	Sprachverständnis3	1	zeigt Sprachverständnis auf Textebene.
85	Sprachverständnis4	1	kann Aufforderungen sofort verstehen und in Handlung umsetzen.
86	Sprachverständnis5	1	braucht keine zusätzlichen Reize, z.B. hinweisende Gesten, um Aufforderungen zu verstehen.
87	Grammatik1	1	kann längere Sätze grammatikalisch korrekt bilden.
88	Grammatik2	1	kann Artikel korrekt anwenden (z.B. der Fisch).
89	Grammatik3	0	kann Genitiv, Dativ, Akkusativ korrekt anwenden.
90	Grammatik4	0	beherrscht die Deklination (Flexion von Substantiven).
91	Grammatik5	0	beherrscht die Konjugation (Flexion von Verben).
92	Grammatik6	1	kann Aussagesätze, Fragesätze, Aufforderungssätze bilden.
93	Artikulation1	1	beherrscht alle Laute und Lautverbindungen.
94	Artikulation2	1	hat eine korrekte Artikulation/Aussprache, auch in Stresssituationen.
95	Artikulation3	1	hat in Ruhephasen einen Mundschluss.
98	Sonstiges3	1	spricht flüssig.
99	Sonstiges4	1	spricht mit altersentsprechender Betonung.
100	Gesprächsfähigkeit1	1	verhält sich in Gesprächssituationen sicher.
101	Gesprächsfähigkeit2	1	kann die Sprecherrolle übernehmen.
102	Gesprächsfähigkeit3	1	kann die Zuhörerrolle übernehmen.
103	Gesprächsfähigkeit4	1	zeigt Bereitschaft und Fähigkeit mit anderen zu kommunizieren.
104	Gesprächsfähigkeit5	1	hält Blickkontakt.
105	Gesprächsfähigkeit6	1	setzt Mimik, Gestik ein.
	erreichte Punkte	24	27 Items
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	LESE-SCHRIFTSPRACHERWERB
106	Leseentwicklung1	1	kann Symbole/Piktogramme benennen (z.B. Coca-Cola / Barbie).
107	Leseentwicklung2	1	kann ähnliche Schriftzeichen differenzieren.
108	Leseentwicklung3	1	kann Wort-Wort-Zuordnung vornehmen.
109	Leseentwicklung4	1	kann einzelne Buchstaben benennen.
110	Leseentwicklung5	0	kann einzelne Buchstaben lautieren.
111	Leseentwicklung6	0	kann zu den angesagten Buchstaben die richtigen Laute benennen.
112	Leseentwicklung7	1	kann Großbuchstaben/Kleinbuchstaben zuordnen.
113	Leseentwicklung8	1	kann Laute zusammenziehen (z.B. F-ee).
114	Leseentwicklung9	0	kann Wörter buchstaben-, silben- oder wortweise lesen.
115	Leseentwicklung10	1	kann Wort-Bild-Zuordnung vornehmen.
116	Leseentwicklung11	0	kann sinnverstandend Wörter/kleine Sätze lesen.
117	Schreibentwicklung1	1	kann Buchstaben von anderen Zeichen unterscheiden.
118	Schreibentwicklung2	1	kann Buchstaben nachspüren.
119	Schreibentwicklung3	1	kann vorgegebene Buchstaben nachschreiben.
120	Schreibentwicklung4	1	kann selbständig Buchstaben ohne Vorlage verschriften.
121	Schreibentwicklung5	1	beherrscht die Druckschrift/ hält Schreibrichtung ein.
122	Schreibentwicklung7	1	kann einige Wörter aus der Erinnerung aufschreiben.
124	Schreibentwicklung8	1	zeigt einen altersgerechten Aufbau des Schriftwortschatzes.
125	Schreibentwicklung9	1	zeigt eine altersentsprechende Schreibweise.
126	Schreibentwicklung10	1	zeigt ein formklares Schriftbild.
127	Schreibentwicklung11	1	kann Linien einhalten.
	erreichte Punkte	17	21 Items
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG
128	MatheGrundlagen1	1	kann Zahlen von anderen Schriftzeichen unterscheiden.
129	MatheGrundlagen2	1	kann vorgegebene Zahlenformen nachschreiben.
130	MatheGrundlagen3	1	kann Eigenschaften von Gegenständen unterscheiden (z.B. Form/Farbe).
131	MatheGrundlagen4	0	kann Reihenfolgen bilden.
132	MatheGrundlagen5	0	kann Reihenfolgen fortsetzen.
133	MatheGrundlagen6	1	kann Reihenfolgen verändern.
134	MatheGrundlagen7	1	kann Mengen in Teilmengen aufteilen.
135	MatheGrundlagen8	1	kann Mengen quantitativ vergleichen und unterscheiden.
136	MatheGrundlagen9	1	kann Zahlen benennen.
137	MatheGrundlagen10	1	kann simultan Zahlen erfassen bis...(z.B. Würfelbilder).
138	MatheGrundlagen11	1	kann eine Zahl einer Menge zuordnen.
139	MatheGrundlagen12	1	kann eine Menge einer Zahl zuordnen.
140	MatheGrundlagen13	0	kann Mengen der Größe nach ordnen.
141	MatheGrundlagen14	1	kann Zahlen der Größe nach ordnen.
142	MatheGrundlagen15	1	kann Zahlen selbständig verschriften.
143	MatheGrundlagen16	1	zeigt ein formklares Schriftbild.
145	Zählfähigkeit1	1	kann ohne Hilfestellung bis 10 zählen.
146	Zählfähigkeit2	1	kann vorwärts- u./o. rückwärts zählen.
146	Zählfähigkeit3	1	kann bis--- korrekt zählen.
149	Rechenfertigkeit2	0	kennt Rechenzeichen.
150	Rechenfertigkeit3	0	kann Rechenoperationen beschreiben (z.B. die Hälfte, das Doppelte etc.).
151	Rechenfertigkeit4	0	führt bereits einfache Rechenaufgaben durch (+/- Aufgaben).
	erreichte Punkte	16	22 Items

	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	THEORY OF MIND
		ID 5	Fragestellungen / Aussagen / Inhalte / Beobachtungen
1	False belief (1)	1	Wo hat Will-Ma den Frosch hingelegt?
2	False belief (2)	0	Wo wird Will-Ma den Frosch suchen? (Bettchen oder Koffer)
3	False belief (3)	1	Wo ist der Frosch? (Bettchen oder Koffer)
4	Representational change (1)	1	Was meinst du was da drin ist?
5	Representational change (2)	1	Was dachtest du was drin ist, bevor ich ihn geöffnet habe?
6	Representational change (3)	1	Was ist nun wirklich da drin?
7	Representational change (4)	1	Was meinst du was Herr Müller denkt, was dort drin ist, wenn er es zum ersten mal sieht?
8	Appearance-reality-distinction (1)	1	Was hat Will-Ma?
9	Appearance-reality-distinction (2)	0	Wie sieht es aus, wenn man es nur so anschaut?
10	Appearance-reality-distinction (3)	1	Was ist es in Wirklichkeit?
11	Appearance-reality-distinction (4)	0	Was meinst du was Herr Müller denkt, was es ist, wenn er es zum ersten mal sieht?
12	Gut und böse (1)	1	Wer ist der gute Freund und wer ist der böse Dieb?
13	Gut und böse (2)	1	Was soll Silke machen?
14	Gut und böse (3)	1	Was soll Silke machen?
15	Gefühle (1)	1	positiv
16	Gefühle (2)	1	negativ
17	Gefühle (3)	1	positiv
18	Gefühle (4)	1	positiv
19	Gefühle (5)	1	negativ
20	Gefühle (6)	1	negativ
21	Gefühle (7)	1	negativ
22	Gefühle (8)	1	positiv
23	Gefühle (9)	1	negativ
24	Gefühle (10)	1	positiv
25	Ironie (1)	1	Was für ein aufgeräumtes Zimmer!
26	Ironie (2)	1	Oh, die Frau hat sich gerade frisch gewaschen!
27	Ironie (3)	1	Das Mädchen sieht ja hellwach aus!
28	Ironie (4)	1	Was für eine schöne Frau!
29	Ironie (5)	1	Man, ist heute ein tolles Wetter!
30	Ironie (6)	0	Was war an den Sätzen falsch? Kannst du auch so einen Satz bilden?
	erreichte Punkte	26	30 Items
	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	METAKOGNITION
1	MetaInt1	0	Wer würde gerne mit mit Dir spielen und warum?
2	MetaInt2	0	Hast du schon einmal Problem gelöst? Und wenn ja, welches Problem?
3	MetaInt3	1	Was kannst du besonders gut?
4	MetaInt4	1	Was meinst du sagen deine Eltern oder deine Freunde,was du gut kannst?
5	MetaInt5	1	Was möchtest du bald können? Wieso kannst du das noch nicht?
6	MetaInt6	1	Was machst du, wenn du etwas wissen willst?
7	MetaInt7	1	Hilfst du gerne anderen Kindern? Wenn ja, warum?
8	MetaInt8	1	Worüber denkst du gerne nach?
9	MetaInt9	1	Wann warst du das letzte mal stolz oder worauf bist du stolz?
10	MetaInt10	1	Erklärst du gerne anderen (Kindern) etwas?
11	MetaBeob1	0	Sollte ich irgendetwas tun, bevor ich anfrage?
12	MetaBeob2	1	Was ist meine Aufgabe? Was muss ich zuerst tun?
13	MetaBeob3	0	Was soll ich tun, wenn ich nicht mehr weiß, wie es weitergeht?
14	MetaBeob4	1	Was soll ich tun,wenn ich mich vertan habe?
15	MetaBeob5	0	Wie kann ich kontrollieren, ob es richtig ist?
16	Huhn1	1	Hast du eine Idee was du machen sollst?
17	Huhn2	0	Wie bekommst du raus, was du machen sollst?
18	Huhn3	0	Benötigen wir einen Stift? Wenn ja wofür?
19	Huhn4	1	Kannst du sagen, was du tun sollst?
20	Huhn5	0	Wie kannst du das Huhn finden?
21	Huhn6	1	Ist es eine gute Idee, Zwillinge zu suchen?
22	Huhn7	0	Woher weißt du nun, welche Paare du bereits gefunden hast?
23	Huhn8	0	Was machst du wenn du einen Fehler gemacht hast?
24	Huhn9	0	Wie kannst du wissen, ob du alles richtig gemacht hast?
25	Huhn10	0	Zum richtigen Ergebnis gekommen?
26	ProblLsg1	0	gibt zu erkennen, dass er/sie den Aufgabentyp kennt.
27	ProblLsg2	0	denkt laut.
28	ProblLsg3	0	nimmt Hilfsmittel (Finger, Stift).
29	ProblLsg4	1	sucht eigenständig nach Problemlösung.
30	ProblLsg5	1	nimmt sich Zeit zum Nachdenken.
31	ProblLsg6	1	gute Einschätzung der eigenen Leistungsfähigkeit.
32	ProblLsg7	1	versucht, die Aufgaben fertig zu machen
33	ProblLsg8	0	kann Schwierigkeiten beschreiben.
34	ProblLsg9	0	stellt strukturierte Fragen.
35	ProblLsg10	1	geht systematisch vor.
36	ArbVerh1	1	gute/angemessene Frustrationstoleranz.
37	ArbVerh2	1	wagt sich auch an schwierige Aufgaben.
38	ArbVerh3	1	arbeitet konzentriert.
39	ArbVerh4	1	arbeitet im angemessenen Tempo.
40	ArbVerh5	1	gute Motivierbarkeit.
41	ArbVerh6	1	arbeitet gerne mit.
42	ArbVerh7	1	zeigt Freude am Lernen.
43	Kontrolle1	0	überprüft das Handeln.
44	Kontrolle2	0	merkt, wenn sie/er auf dem falschen Weg ist.
45	Kontrolle3	0	korrigiert ihr/sein Verhalten und versucht neuen Lösungsweg.
46	Kontrolle4	0	fragt nach, ob sie/er die Aufgabe richtig macht.
47	Kontrolle5	0	fordert Hilfe an, wenn sie/er nicht weiter kommt.
48	Kontrolle6	0	kontrolliert das Ergebnis am Ende der Aufgabebearbeitung.
	erreichte Punkte	25	48 Items

THEORETISCHER HINTERGRUND**THEORETISCHER HINTERGRUND**

- ✓ **Eine Theorie für das zu messende Merkmal liegt vor.**

In Kapitel 1 findet sich neben einer allgemeinen Darstellung der kindlichen Entwicklung, eine Darstellung der wichtigsten Entwicklungsbereiche, die sich an der Schulfähigkeit orientieren. Hierzu gehören die Komponenten Motorik, Wahrnehmung, Personale/Soziale Kompetenzen, Umgang mit Aufgaben sowie Elementares Fachwissen/Fachliche Kompetenz. Die Basis dieser Komponenten bilden die gesundheitlichen Voraussetzungen des Kindes. Außerdem finden sich hier, insbesondere für die Bereiche Theory of Mind und Metakognition, ausführliche theoretische Begründungen. Alle diese Aspekte finden sich im GETOMETA wieder.

- ✓ **Es wird angegeben, für welche Personengruppe die Theorie gültige Vorhersagen zulässt.**

Es wird eindeutig beschrieben, dass die Testbatterie GETOMETA für den Altersbereich von drei bis sechs Jahren Vorhersagen zur Entwicklung hervorbringen will.

- ✓ **Die Validität der Theorie kann mithilfe von empirischen Ergebnissen aus der Literatur untermauert werden.**

Im ersten Kapitel findet sich die ausführliche Darstellung von empirischen Ergebnissen zu den Entwicklungsbereichen der frühen Kindheit. In der Anlage wird des Weiteren dargestellt, welche Entwicklungsschritte dem GETOMETA zugrunde liegen.

- ✓ **Der zu messende Gegenstand ist auf Basis der dargestellten Theorie definiert.**

Neben der Ableitung der Items aus der Theorie, die in Kapitel 1 beschrieben wird, findet sich in Anlage A eine ausführliche Darstellung der Entwicklungsbereiche und -kompetenzen in den entsprechenden Entwicklungstabellen. Ebenso werden in Kapitel eins die gängigen Testverfahren beschrieben, die durch eine Testauflistung mit Informationen zum Überprüfungsbereich ergänzt werden.

- ✓ **Es wird beschrieben, wie die Items genau konstruiert wurden.**

Die Items wurden aus den Theorien, der (aktuellen) Literatur, sowie aufgrund eigener Praxiserfahrung hergeleitet und bilden die Kompetenzen des jeweiligen Entwicklungsbereiches ab.

- ✓ **Es wird begründet, welches Antwortformat gewählt wurde.**

In den Entwicklungsbereichen des GET wurden Aufgaben an die Kinder gestellt oder ein bestimmtes Verhalten wurde beobachtet. Dabei gab es nur die Bewertungsmöglichkeiten gekonnt (1 Punkt) oder nicht gekonnt (0 Punkte). Bei den Items der Entwicklungsbereiche Theory of Mind und Metakognition wurde darauf geachtet, dass die Fragen eindeutig, klar, einfach und kurz formuliert sind. Auch hier gab es nur die Auswahl gekonnt (bzw. richtig) und nicht gekonnt (bzw. falsch).

- ✓ **Es wird zusammenfassend begründet, warum es sich um eine inhaltssvalide Itemauswahl handelt.**

In Kapitel 2.1 findet sich eine ausführliche Beschreibung der Anforderungen an das Verfahren. Hier wird nochmal der Zusammenhang zwischen den Entwicklungsbereichen und der Ableitung der Items aufgeführt.

- ✓ **Die zitierte Literatur ist allgemein zugänglich bzw. verfügbar (beispielsweise über Literaturdatenbanken).**

Die zitierte Literatur ist an der Universität zu Köln allgemein zugänglich.

MESSTHEORIE

Die Theorie, die der Konstruktion der Testbatterie **GETOMETA** zu Grunde liegt, ist die klassische Testtheorie. Sie geht von Kriterien aus, die ein Test haben muss, um die Ausprägung eines Merkmals zu ermitteln (Harting & Reickhoff, 2004). Die Kriterien, die in der klassischen Testtheorie festgelegt sind, sollen bei der Beurteilung der Testeignung zur Überprüfung eines Merkmals helfen. Des Weiteren kann auf Grundlage der klassischen Testtheorie geprüft werden, welchen Anteil Fehlereinflüsse im Ergebnis haben. Diese Kriterien werden als Gütekriterien in der Testkonstruktion beschrieben. Gegenstand der klassischen Testtheorie sind eindimensionale Messungen, das bedeutet, dass die Items der Messung direkt auf das Konstrukt, dem die Messung zugrunde liegt, zurückgeführt werden können (Bühner, 2011). Dies zeigt sich deutlich in den Items des **GETOMETAs**.

DURCHFÜHRUNG

- ✓ **Es liegt ein Testhandbuch vor.**

Es liegt ein Testmanual vor (s. Anlage). Zudem werden in Kapitel 3.2.1 die Anforderungen an das Testgütekriterium Objektivität in Bezug auf die Testbatterie GETOMETA aufgeführt. Die Durchführungsobjektivität wird durch die Erstellung eines Durchführungsmanuals mit Verfahrensregeln gewährleistet. Dieses ist mit dem gesamten Testmaterial am Lehrstuhl für Psychologie und Psychotherapie in der Heilpädagogik, Universität zu Köln einsehbar.

- ✓ **Das Testmanual enthält Angaben, für welche Personengruppen und für welche Fragestellung der Test einsetzbar ist bzw. gültige Ergebnisse liefert.**

In Kapitel 2 „Testdurchführung“ und im Manual wird die Personengruppe und die Fragestellung definiert.

- ✓ **Es wird festgestellt, welche Anforderungen an den Testleiter und die auszuwertende Person zu stellen sind.**

Durch die Schulung der Testleiterinnen und gezielten Bearbeitungshinweisen (vgl. Kap. 3.2.1) wird die Erfüllung der entsprechenden Anforderungen gewährleistet. Zudem dient das Manual als Hilfestellung.

- ✓ **Es liegen Kriterien vor, wann der Test bearbeitet werden kann und wann nicht, beispielsweise Einschränkungen des Sehfeldes.**

Es gibt keine Einschränkungen in der Bearbeitung des Tests (s. Manual).

- ✓ **Die Bedingungen der Testanwendung sind spezifiziert (z.B. Tageszeit, Alter).**

Der Test ist für Kinder zwischen drei und sechs Jahren geeignet. Die Testsprache ist deutsch.

- ✓ **Die Auswertungsobjektivität wird durch Computerauswertung oder durch Schablonen sowie genaue Anweisungen nachgewiesen.**

Da das Antwortformat nur 2 Ausprägungen „gekonnt“/ „nicht gekonnt“ zulässt, ist eine weitere Antwortschablone nicht notwendig. Eine Auswertung per PC ist möglich.

- ✓ **Es liegen standardisierte schriftliche Instruktionen vor.**

Im Testmanual liegen genaue schriftliche Anweisungen vor.

- ✓ **Es liegen Hinweise vor, wie auf Nachfragen von Personen zu reagieren ist.**

Dies wurde in der Schulung mit den Testleiterinnen besprochen. Ebenso stehen diese im Manual.

- ✓ **Es wird angegeben, wie mit fehlenden Informationen umgegangen wird (nicht bearbeitete Items) bzw. ab wann eine Testleistung aufgrund von fehlerhafter Bearbeitung nicht ausgewertet werden kann.**

Die Kinder sollen für ihre Tierkinder die Aufgaben lösen, somit konnten die Kinder stress- und angstfrei an die Aufgabenstellungen herangehen. Wenn Kinder eine Aufgabe nicht lösen konnten, wurde das notiert. Die noch nicht bearbeiteten Aufgabenstellungen können nachgeholt werden (z.B. bei Krankheit).

- Es liegen Angaben vor, unter welchen Bedingungen der Test ausgewertet werden darf (beispielsweise ab welcher Fehlermenge das Testergebnis ungültig ist).**

Den Kindern werden alle Testitems angeboten, somit gibt es keinen Testabbruch. In Kapitel 3 wird für jede Altersstufe eine beispielhafte Auswertung und Interpretation der Daten vorgestellt.

- ✓ **Es liegen Angaben vor, wie bei Störungen im Testablauf zu verfahren ist.**

Auch zum Umgang mit Störungen wurden die Testleiterinnen geschult (s. Manual).

STATISTISCHE ANALYSEN ZU RELIABILITÄT UND VALIDITÄT

- ✓ **Die statistischen Analysen sind einfach und nachvollziehbar dargestellt.**

Alle statistischen Analysen der Testgütekriterien sind in Kapitel 3 aufgeführt und in Kapitel 4 diskutiert.

RELIABILITÄT

- ✓ **Es sind verschiedene Schätzungen der Reliabilität angegeben (innere Konsistenz und Retest-Reliabilität, ggf. Paralleltestreliabilität bei Vorliegen von Parallelförmigkeiten).**

Die Reliabilität wurde mit den Verfahren Split-half und Interne Konsistenz nachgewiesen (vgl. Kapitel 3 und 4). Für alle Teilstichproben liegen gesonderte Reliabilitätskoeffizienten vor (Konsistenzen wie Cronbach- α oder Retest-Korrelationen mit angemessenem Retest-Intervall). Die Reliabilitäten liegen über 0.70.

VALIDITÄT

- ✓ **Es liegen Angaben zur Kriteriumsvalidität für die Stichprobe vor.**

Die Kriteriumsvalidität konnte nach Auswertung der Befunderhebung mit den Kenntnissen der Erzieherinnen über den jeweiligen Entwicklungsstand der Kinder abgeglichen werden.

- ✓ **Es liegen Angaben zur konvergenten Validität für die Stichprobe vor, aus der der Proband entnommen wurde (Daumenregel: Korrelation $r > 0.50$).**

Die konvergente Validität wurde mit Korrelationen und Regressionen zwischen den Subtests GET, TOM und META sowie den Entwicklungsbereichen nachgewiesen (Kapitel 3 und 4).

Einen weiteren Schwerpunkt der vorliegenden Arbeit bestand noch in der Überprüfung der differenziellen Validität, somit wurde folgender Aspekt ergänzt:

- ✓ **Es liegen Angaben zur differenziellen Validität vor.**

Differenzielle Validität wurde in Bezug auf den Alterstrend nachgewiesen mit der Prüfung auf Normalverteilung, mit Korrelations- und Regressionsanalysen und der Einteilung der Niveaustufen (Schwierigkeitsgrad). Ebenso wurde der Geschlechtervergleich in der Gesamtstichprobe betrachtet (vgl. Kapitel 3).

GET - Das Bilderbuch

EINLADUNG ZUM SCHULTEST**FÜR**

Tilly

Nelly

Lucy

Bruno

Walter



Flora

Kiki

Otilie

Lenny

WANN?**BALD!!!****WO?****WIR KOMMEN ZU EUCH!****Unterzeichnet: Die kleinen **GET** - Monster!***Gustav, der Große und seine Söhne**Eddy, der Bösewicht und Theo, der Besserwisser*

HAUPTDARSTELLER:**Walter**

Walter, der eingebildete Frosch
MOTORIK

Bruno

Bruno, der tollpatschige Eisbär
FEINMOTORIK

Otilie

Otilie, die nette Spinne
TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE
WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

Flora

Flora, der pffiffige Schmetterling
VISUELLE WAHRNEHMUNG

Tilly

Tilly, das fröhliche Einhorn
AUDITIVE WAHRNEHMUNG

Nelly

Nelly, die schüchterne Schnecke
GEDÄCHTNISLEISTUNGEN

Kiki

Kiki, der vorlaute Hahn
LAUTSPRACHE

Lucy

Lucy, der ständig hungrige rote Drache
LESE-SCHRIFTSPRACH-ENTWICKLUNG

Lenny



Lenny, der neugierige grüne Drache
MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG

Ulrich



Ulrich, die ängstliche Ente
Übernimmt das Kind

Gustav



Eddy



Theo



Und die GETs: „Die kleinen Monster“
Der große **Gustav** und seine Söhne
der **Bösewicht Eddy** und **Besserwisser Theo**

WIE ALLES BEGANN...

Eines Tages in einem Tierkindergarten, direkt in eurem benachbarten Wald.....

Alle schulpflichtigen Tiere haben sich aufgeregt im Sonnenblumenzimmer versammelt und warten gespannt auf das Briefkästchen „Postda“!

Kommt heute endlich die heißersehnte Post, auf die sie alle so sehnsüchtig warten?

Kommt heute endlich die Einladung zum Einschulungstest????

Alle Tierkinder sind soooooooooo aufgeregt! Und sie haben auch Angst...

Besonders, weil Ihre Freunde aus dem benachbarten Tierkindergarten Folgendes erzählt haben:

Aus ihrem Kindergarten kann kein einziges Tierkind eingeschult werden!

Alle sind bei dem Schultest durchgefallen, denn den Schultest machen neuerdings die drei kleinen Monster, der „große **G**ustav“ mit seinen Söhnen, dem „Bösewicht **E**ddy“ und dem „Besserwisser **T**heo“

Und die 3 haben nur ein Ziel:

Tiere sollen nicht mehr zur Schule gehen, sondern nur im Kindergarten bleiben!

Das bedeutet, sie sollen nicht lesen, schreiben, und rechnen lernen.

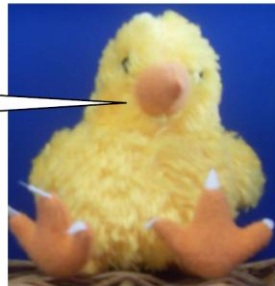
Somit bleiben die Monster an der Schul-Macht!

**UND PLÖTZLICH, HÖRT IHR DAS
AUCH????? DAS QUAKT JEMAND....**

MAL SCHAUEN , WAS NUN PASSIERT....

Postda, das rasante Postküken ruft laut:

*“Pooooooooooooost!
Ich habe
Pooooooooooooost für
Euch!”*



Und vor lauter Ruferei verliert Postda prompt den Briefumschlag, der knapp an der riesengroßen Pfütze vorbei in den Sand flattert.

ALLE VORSCHUL-TIERKINDER

ALLE VORSCHUL-TIERKINDER
RENNEN SCHNELL NACH
DRAUSSEN...



Und das sind sie:

Tilly

Nelly

Lenny

Lucy

Flora

Kiki

Bruno

Walter

Otilie

UND DIE GESCHICHTE BEGINNT...

Lucy, der ständig hungrige rote Drache aufgeregt:

*„Oh, ich bin sooooooooooooo
aufgeregt...
Hat jemand mal ein Stück
Schokolade?
Ich habe sooooooooo einen Hunger...“*



Lenny, der neugierige grüne Drache faucht:

*„Also für Schokolade haben
wir jetzt wirklich keine Zeit,
komm mach mal endlich den
Brief auf, los mach schon...“*



Ottilie, die nette Spinne, beruhigt die beiden Streitdrachen:

*„Hallo, ihr Zwei, beruhigt
euch mal wieder. Wer soll
denn nun den Brief
aufmachen???“*



Kiki, der vorlaute Hahn:

„Gib schon her, das Brieflein, ich mach das schon...“



Schnell öffnet der vorlaute Kiki geschickt mit seinem Schnabel den Briefumschlag und was kommt zum Vorschein?

DIE EINLADUNG ZUM SCHULTEST ...

So vermuten die Tiere zumindest, denn sie können ja noch gar nicht lesen!
Vom Lärm angezogen kommt die beliebte Erzieherin Frau Intelligenta herangestürzt und grunzt:



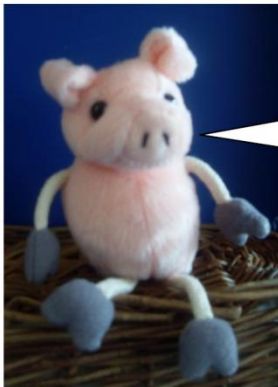
*„Was ist denn hier los?“
Was habt ihr denn da?“*

Alle Tierkinder antworten im Chor:

„Wir wollen wissen, was dort steht, Frau Intelligenta! Kannst Du uns das vorlesen? Bitte!“



Frau Intelligenta schaut ihre Kinder liebevoll an und antwortet:



*„Aber natürlich meine Kinder!“
Ich weiß ja, dass ihr sehnsüchtig auf die Post vom Schulamt wartet!“*

Sie nimmt den Brief und liest laut vor:

EINLADUNG ZUM SCHULTEST

Nelly wird es zuviel und sie verzieht sich in ihr Schneckenhaus, die sonst fröhliche Tilly wird auf einmal ganz traurig, Walter, der weltbeste Hüpfher, hüpfert nicht mehr und der vorlaute Kiki ist ganz ruhig.

„Aber was ist denn nur los mit euch?“



fragte Otilie ganz lieb, nimmt alle Tierkinder gleichzeitig in ihre Arme und Beine, streichelt allen Tierkinder gleichzeitig den Rücken und versucht sie zu beruhigen:

„Hey ihr alle, wir müssen doch zusammenhalten! Wir wollen uns doch nicht von den Monstern unterkriegen lassen, oder?“



Bruno, der tollpatschige Eisbär stottert:



„MOMOMOMOMMONSTERR???“



„Da hab ich Angst. Kann ich mit in dein Schneckenhaus, Tilly?“

Flora, der pfiffige Schmetterling versucht alle aufzumuntern!

„Also Leute jetzt ist aber mal gut! Wir haben in den letzten Wochen so viel trainiert, das schaffen wir doch wohl, oder?“



Auf einmal schießt Nelly, die schüchterne Schnecke aus ihrem Schneckenhaus und ruft so laut sie kann:



„Ich, ich, ich habe eine Ideeeeee!!!!“

Alle anderen Tierkinder schauen Nelly erstaunt an und rufen im Chor:

„Na dann sag doch mal, was hast du für eine tolle Idee?!“



Nelly schlägt vor:



*„Wir fragen einfach die schlaun
Vorschulkinder aus dem
Nachbarkindergarten, was meint
ihr????“*

*„Nelly, das ist ja die
beste Idee, die du je
hattest!“*



wird Nelly von allen Seiten gelobt!

Flora flattert aufgeregt mit den Flügeln und macht einen Vorschlag:

*„Wir entwerfen einen
Helferbrief!“*



„Boah, toll, Flora!

*Brauchst gar nicht rot
werden!“*



.2

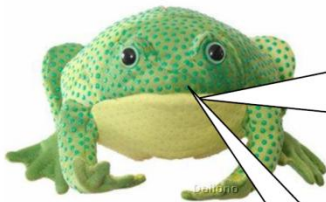
Nur unser vorlauter Hahn Kiki kräht vorlaut:

*„Und was soll das sein?
Ein Helferbrief?“*



Walter erklärt hochnäsig:

*„Nun ja, das ist halt ein
Schein, in dem wir bei
bestimmten Aufgaben um die
Hilfe der schlaunen
Vorschulkinder bitten.“*



*„Mir helfen die Kinder
bestimmt gerne, weil ich
so schön bin.“*

Die anderen Tierkinder einstimmig:

*„Jaja, ist ja gut,
du eingebildeter
Grünfrosch!“*



*„Los, lass uns Stifte und ein Blatt
holen, um einen Brief zu
entwerfen...“*

Dabei holen sie sich Hilfe von ihrer Erzieherin Frau Intelligenta.

Am nächsten Tag geben sie den Helferbrief dem Briefküken Postda mit.

Und bereits mittags kommt ein Anruf, dass die schlauen Vorschulkinder gerne helfen würden.

Etwas beruhigter warten die Tierkinder nun auf den Tag der Einschulungstests...

HELFERBRIEF

HALLO IHR SCHLAUEN VORSCHULKINDER!

Die drei kleinen **GET** – Monster



testen uns.

Wir ... brauchen EURE HILFE!
 ... möchten zur Schule gehen!
 ... müssen einen Schultest machen.

Könnt IHR uns helfen, die schweren Aufgaben zu lösen?

BITTE!!!

Eure Vorschul-Tierkinder:

Tilly *Nelly*
 Lucy *Flora*
 Bruno *Walter*
Kiki *Ottilie* *Lenny*



DER TAG DER EINSCHULUNGSTESTS...

Die kleinen Monster, genannt „**GET**“, für: der große Gustav und seine Söhne, der Bösewicht Eddy und der Besserwisser Theo haben sich angekündigt, um die Tierkinder zu testen. Und so sehen die Monster aus:



**DER GROSSE
GUSTAV**

und seine Söhne



BÖSEWICHT EDDY



**BESSERWISSER
THEO**

Aber unsere Tierkinder Lenny, Lucy, Kiki, Nelly, Tilly, Flora, Otilie,
Bruno und Walter sind gut vorbereitet und warten aufgeregt auf die
GETs...
Wie mögen sie wohl aussehen? Bestimmt riesengroooooooß!



Flora flattert schon mal ein bisschen vor und kommt sofort zurück und ruft aufgeregt:



„Da kommen sie, da kommen sie, ich hab sie gesehen. Man, sehen die gefährlich aus...“

„Ja!!!! Und ich höre schon ihre Schritte aus der Ferne. Man, die müssen ja riesig sein!“



Die schüchterne Nelly versteckt sich schnell in ihrem Schneckenhaus und Lucy futtert schon die ganze Zeit Schokolade.

**ENDLICH STEHEN DIE DREI GETS
VOR DEM TIERKINDERGARTEN...**

Plötzlich ruft Lucy laut:

„Haha, die sollen groß sein! Die sind ja kleiner als wir...“



Die anderen Tierkinder flüstern:



„Pssssttt!! Lucy, sei ruhig!!! Ärgere sie nicht noch!“

Der große Gustav spricht zu den Tierkindern:



*„Hallo, zusammen, ihr kleinen Tierkinder! Ihr wollt also in die Schule!? Na, da muss ich aber lachen! Na, ich denke, da sind wir ja schnell fertig! Ihr habt gar nicht unsere Kompetenzen das **LESEN**, **SCHREIBEN** und **RECHEN** zu erlernen. Bleibt doch lieber im Kindergarten und spielt schön weiter...!“*

Der neugierige Lenny fragt
erstaunt:



„Kompe- was?“
Isn, das?

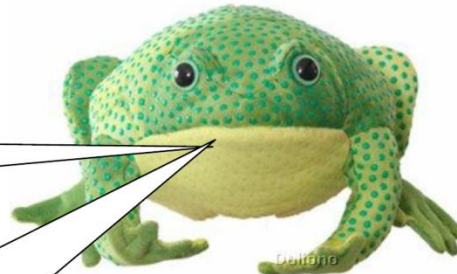
Lucy antwortet blitzschnell:

„Oh, das ist
bestimmt
etwas zum
ESSEN...!“



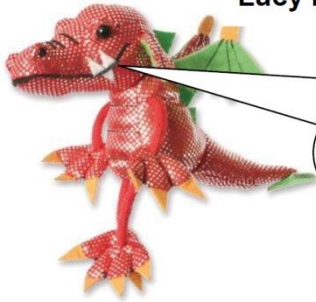
Der eingebildete Walter antwortet:

„Quatsch mit
Soße!“



„Das sind Fähigkeiten, z.B.
besitze ich die Fähigkeit
besonders hoch und weit zu
hüpfen, das ist meine
Kompetenz!“

Lucy fragt sofort nach...



„Walter, noch mal kurz zur Soße... was denn für eine Soße, vielleicht Schokoladensoße???

Hmmmm...lecker!!!!

Gustav ermahnt die Tierkinder laut:



„Also Tierkinder, hört gut zu! Also heute ist der Tag...“

“...an dem wir euch sooooo schwere Rätsel mitgebracht haben, die ihr eh nicht schaffen werdet...“





*“...genau, einige schweeere
Rätsel, manche sind sogar
ssssseeeehrrr schweeer...!”*



„So nun lasst uns starten!

*Nun, wir haben einige Disziplinen
zu vergeben, zu denen ihr euch
melden könnt. Die ersten sind
Turnen und Malen, wer traut sich
das?“*

**UND WAS MEINT IHR WOHL, WER
SICH ALS ERSTES MELDET...?**



„Wir wollen! Wir wollen! Wir können gut hüpfen und gut Ball werfen! Sollen wir mal zeigen?“



Und Walter und Bruno, unsere mutigen Tiere beginnen zu hüpfen, bis sie völlig außer Puste sind.



„Okay, und jetzt haben wir noch etwas, da geht es ums Tasten und Fühlen. Das könnt Ihr eh nicht, aber einen Versuch geben wir euch!“

Otilie traut sich:



„Oh, das mache ich!!!“

Das kann ich besonders gut, ich habe nämlich acht Beine.“

Theo meldet sich zu Wort:

*„Gut, dann haben wir ein paar
seeeeehr schwere Rätsel, da
muss man ganz genau
hinschauen! Guck mal so!“*



Flora flattert wild mit den Flügeln und ruft:



*„Das mache ich, ich fliege
immer so weit oben, dass
ich alles gut überblicken
kann. Ich glaube das
schaff ich.“*

Die Tierkinder werden langsam etwas ruhiger, denn sie merken, dass jeder etwas besonders gut kann und sie schöpfen neuen Mut.

Vor allem haben sie ja noch die schlaunen Vorschulkinder, die ihre Hilfe zugesagt haben!

**ABER PSSSST, DAS MÜSSEN DIE GETS
JA NICHT WISSEN!**

Eddy sagt ganz gemein:

„Na, das werden wir ja sehen, ihr Möchtegernschlaumeier, ob ihr eine der Aufgaben lösen könnt...“



Bruno muntert die anderen auf:

„Boah, die sind aber irgendwie voll gemein. Denen werden wir es zeigen!“



Der große Gustav wir schon wieder lauter und ruft:

„Zugehört! Als nächstes gibt es noch Rätsel, in denen man sich gaaaanz viel merken muss.“



Und Eddy, der Bösewicht ergänzt:

„Also, ... wahrscheinlich nichts für euch!“



Gustav verdreht die Augen und fragt weiter:



*„Jaja... dann gibt es
wahrscheinlich auch
jemanden unter Euch,
der besonders gut hören
kann, oder?!“*

*„Natürlich ich! Meine Ohren sind
so gut, ich kann sogar hören,
wenn Nelly angeschlichen
kommt! Und Nelly ist eine
Schleichmeisterin!“*



*„O.k., gibt es vielleicht
auch noch jemanden,
der sich besonders gut
Sachen merken kann? “*

Nelly kommt aus ihrem Schneckenhaus und sagt mutig:



„Ich, ich will...Ich weiß nämlich schon, wie ich heiße und wo ich wohne!“

Bösewicht Eddy fragt in die Tierrunde:

„Und dann habe ich noch Aufgaben, bei denen man ganz viel sprechen muss. Das könnt ihr bestimmt nicht! Also, wer traut sich?“



„Genau, ihr müsst so schlaue Sachen sagen, wie ich es mache!“

„Das ist was für mich. Ich kann sogar auch eine Fremdsprache! Krähsch! Könnt ihr die auch?“



Besserwisser Theo antwortet darauf nichts, wahrscheinlich kann er keine Fremdsprache... Er fragt weiter:



„Und gibt es hier auch Experten für Zahlen und Buchstaben?“

Lucy antwortet mit vollem Mund:

„Aber logisch! , Buchstaben liebe ich und rechnen kann Lenny besonders gut!“



„Boah Lucy, das wollte ich sagen. Aber ich wollte noch Theo und Eddy fragen: Wie alt seid ihr denn und seid ihr schon in der Schule?“

Die beiden werden knallrot und bevor sie antworten können sagt der große Gustav:



„So, nun sind wir am Ende der Verteilung.“

JETZT IST ALSO DER AUGENBLICK GEKOMMEN...

Die Tierkinder stehen vor den schweren Rätseln.

Diese müssen sie lösen, damit sie in der Tierschule angenommen werden.

Die Tierkinder sind schon bisschen ängstlich, aber sie zeigen ihr Zittern und ihre Aufregung nicht, denn sie wissen:

... DIE SCHLAUEN VORSCHULKINDER HELFEN IHNEN, UM DIE TESTS ZU BESTEHEN UND ES DEN GETS ZU ZEIGEN..

Die GETS lachen laut: „Na, dann mal los, das schafft ihr nie! Hahaha!“



„Na, dann mal los, das
schafft ihr nie! Hahaha!“

Alle Tierkinder stellen sich im Kreis auf und greifen sich an den Händen, an den Pfoten, Hörnern und Flügeln und rufen lautstark: „Das schaffen wir schon!“

AUCH DU KANNST DIE TIERKINDER UNTERSTÜTZEN, DENN SIE BRAUCHEN DEINE HILFE... LASS UNS ANFANGEN...

HELFERURKUNDE FÜR

Wir sagen DANKE für Deine Hilfe!

DU BIST ABER GANZ SCHÖN SCHLAU!

Es waren ja schon einige schwere Aufgaben dabei.

Wir haben es den Monstern aber gezeigt.

Nun gehen wir alle bald
zur SCHULE!

Deine

VORSCHUL-TIERKINDER

Tilly *Nelly*

Lucy *Flora*

Bruno *Walter*

Kiki *Otilie* *Lenny*



AUFTEILUNG DES G.E.T.

GROBMOTORIK

DIE NATÜRLICHE ENTWICKLUNG DER MOTORIK (SCHAUBILD)

- Vorstellung von „Walter, dem eingebildeten Frosch“
- Übersichtsblatt
- Aufgabenstellungen mit Hinweis auf Materialeinsatz

FEINMOTORIK

- Vorstellung von „Bruno, dem tollpatschigen Eisbär“
- Übersichtsblatt
- Aufgabenstellungen mit Hinweise auf Material und Arbeitsblätter

TAKTILE KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

- Vorstellung von „Otilie, der netten Spinne“
- Übersichtsblatt
- Aufgabenstellungen mit Hinweis auf Material

VISUELLE WAHRNEHMUNG

DIE NATÜRLICHE ENTWICKLUNG DER WAHRNEHMUNG (SCHAUBILD)

- Vorstellung von „Flora, dem piffigen Schmetterling“
- Übersichtsblatt
- Aufgabenstellung mit Hinweis auf Material und Arbeitsblättern

AUDITIVE WAHRNEHMUNG

- Vorstellung von „Tilly, dem fröhlichen Einhorn“
- Übersichtsblatt
- Aufgabenstellungen mit Hinweisen auf Material und Arbeitsblättern

GEDÄCHTNISLEISTUNGEN

- Vorstellung von „Nelly, der schüchternen Schnecke“
- Übersichtsblatt
- Aufgabenstellung mit Hinweis auf Material, Arbeitsblätter und Bild (Anhang)

LAUTSPRACHE

DIE NATÜRLICHE SPRACHENTWICKLUNG (SCHAUBILD)

- Vorstellung von „Kiki, dem vorlauten Hahn“
- Übersichtsblatt
- Aufgabenstellungen mit Hinweis auf Material und Arbeitsblätter

LESE-SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG

DIE NATÜRLICHE LESE-RECHTSCHREIB-ENTWICKLUNG (SCHAUBILD)

- Vorstellung von „Lucy, dem ständig hungrigen Drachen“
- Übersichtsblatt
- Aufgabenstellung mit Hinweis auf Material und Arbeitsblätter

MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG

DIE NATÜRLICHE MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG (SCHAUBILD)

- Vorstellung von „Lenny, dem neugierigen grünen Drachen“
- Übersichtsblatt
- Aufgabenstellung mit Hinweis auf Material und Arbeitsblätter

PERSÖNLICHKEITS- UND SOZIALENTWICKLUNG

DIE NATÜRLICHE PERSÖNLICHKEITS- UND SOZIALENTWICKLUNG (SCHAUBILD)

- Übersichtsblatt
- Aufgabenstellung und Beobachtung

ANHANG

- Entwicklungsprofil als Kopiervorlage
- Die natürliche kognitive Entwicklung (Schaubild)
- Buch (Din A 3) „Einladung zum Schultest“ mit Helferbrief und Helferurkunde
- Situationsbild „Spielplatz“
- G.E.T
- Fragebogen zur Entwicklung und dem Lern- und Arbeitsverhalten
- Fragebogen zur Vorgeschichte bzgl. besonderer Entwicklungen

Materialübersicht G.E.T.

GROBMOTORIK

- Reifen
- Gymnastikstab
- Sandsäckchen
- Springseil
- Ball

FEINMOTORIK

- Dose (x) mit kleinen Gegenständen (z.B. Kugel, Würfel, ...)
- Schere
- Blatt Papier (Folie hinten im Ordner)
- Stift / Folienstift
- Arbeitsblätter S. 21, 22, 24 und 25

TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

- Kissenbezug mit 6 realen Gegenständen (z.B. Stift, Kugel, ...)
- Vier gleichgroße Teile (je in zweifacher Ausführung) mit unterschiedlicher Oberfläche
- Kissenbezug, 2 Kreise, 2 Dreiecke, 2 Rechtecke, 2 Vierecke
- Blatt Papier (Folie hinten im Ordner)
- Stift / Folienstift

VISUELLE WAHRNEHMUNG

- Schnur
- Zehn Kugeln
- Stift / Folienstift
- Kiste (x), Ball, Bauklotz, Püppchen
- Dreiecke in verschiedenen Farben und Größen
- Kreise in verschiedenen Farben und Größen
- Vierecke in verschiedenen Farben und Größen
- Fünf gleiche Holzfiguren
- Bauklötze
- Situationsbild „Spielplatz“ aus dem beiliegendem Bilderbuch
- Arbeitsblätter S. 36, 37, 39, 40, 41, 42, 44, 46, 48, 50, 53, 54

AUDITIVE WAHRNEHMUNG

- Schlüssel (x), Wecker (x), „Knacker“, Rassel, Kissenbezug,
- Radio (x)
- Vorlage 1
- Vorlage 2
- Situationsbild „Spielplatz“ aus dem beiliegendem Bilderbuch

(x) nicht in der Materialbox enthalten!

Materialübersicht G.E.T.

GEDÄCHTNISLEISTUNGEN

- Memoryspiel
- Vorlage 3
- Vorlage 4
- Situationsbild „Spielplatz“ aus dem beiliegendem Bilderbuch

LAUTSPRACHE

- Vorlage 5
- Vorlage 6
- Vorlage 7
- Vorlage 8
- Bilderstab
- Situationsbild „Spielplatz“ aus dem beiliegendem Bilderbuch

LESE- SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG

- Stift / Foliestift
- Buchstabenstäbe
- Arbeitsblätter S. 106 – 120, 123

MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG

- Stift / Foliestift
- 6 Bauklötze
- Würfel
- Kreisel
- „Zaubersteinchen“
- „10 Piks“
- Arbeitsblätter S. 128 – 142, 149, 151

(x) nicht in der Materialbox enthalten!

GROBMOTORIK

„Hallo Du!

Ich bin es, der schöne Walter, der weltbeste Hochhüpfer! Und wer bist du? Guck mal, ich bin so stark und groß und ich kann besonders gut hoch und weit hüpfen.

Was kannst du denn besonders gut?? Mach es doch mal vor...

So, nun haben die drei großen GETs uns Aufgaben zusammengestellt, die wir lösen müssen.

Aber ehrlich gesagt, ich glaube, da sind auch ein paar Übungen dabei, bei denen ich deine Hilfe brauche! Wir gut, dass du da bist, denn gemeinsam werden wir es den drei GET-Monstern schon zeigen!“



Walter, der eingebildete Frosch

Übersichtsblatt: GROBMOTORIK

		+	-	?
NR.	Das Kind ...			
1	... wirkt schlaff (z.B. beim Händedruck).			
2	... kann Körperspannung halten (längeres aufrechtes Sitzen möglich).			
3	... erreicht im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen.			
4	... kann sich durch einen senkrecht gehaltenen Reifen bewegen, ohne diesen zu berühren.			
5	... kann einen Stab (Gymnastikstab) mit beiden Händen an den Enden vor dem Körper halten und nacheinander mit beiden Beinen über den Stab und wieder zurück steigen, ohne diesen loszulassen. Anschließend kann es den Stab über den Kopf nach hinten bis zum Gesäß und wieder zurück in die Ausgangsstellung führen.			
6	... kann einen Drehsprung ausführen (180 Grad).			
7	... kann mit dem Fuß ein Sandsäckchen hochkicken und mit den Händen wieder auffangen (5mal).			
8	... kann den Hampelmannsprung ausführen (6x hintereinander).			
9	... kann mit geschlossenen Augen 10 Sekunden gerade stehen.			
10	... kann mit geöffneten Augen 10 Sekunden auf Zehenspitzen stehen.			
11	... kann auf dem Standbein (bevorzugtes Bein) stehen und mit dem anderen Bein einen Kreis in die Luft zeichnen.			
12	... kann auf einer Linie / auf einem Seilchen vorwärts balancieren (Fuß vor Fuß).			
13	... kann auf einer Linie / auf einem Seilchen rückwärts balancieren (Fuß hinter Fuß).			
14	... kann auf dem Bauch liegen, Arme, Beine und Kopf gleichzeitig anheben und 10 Sekunden halten.			
15	... kann auf einem Bein hüpfen (6x hintereinander).			
16	... kann 10 mal hintereinander über ein auf dem Boden liegendes Seil hin und her springen.			
17	... kann sich schnell bewegen.			
18	... kann einen Ball auf Zuwurf fangen.			
19	... kann einen Ball auf ein vorgegebenes Ziel werfen.			
20	... kann die Körpermittellinie überkreuzen (z.B. rechte Hand an linkes Knie führen und linke Hand an rechtes Knie führen).			

GROBMOTORIK



1. Das Kind wirkt schlaff (z.B. beim Händedruck).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll die Hand geben.

Arbeitsanweisung:

Drücke meine Hand so fest wie du kannst!

2. Das Kind kann Körperspannung halten (längeres aufrechtes Sitzen möglich).

(Beobachtung)

3. Das Kind erreicht im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen erreichen.

Arbeitsanweisung:

Stelle dich gerade hin. Nun sollst du mit deinen Fingern den Fußboden berühren. Aber Achtung, du musst die Beine gestreckt lassen.

4. Das Kind kann sich durch einen senkrecht gehaltenen Reifen bewegen, ohne diesen zu berühren.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll sich durch einen senkrecht gehaltenen Reifen bewegen, ohne ihn zu berühren.

Arbeitsanweisung:

Du sollst nun durch den Reifen klettern! Aber Achtung, du darfst ihn nicht berühren!

Material: Reifen

AS 1-4

GROBMOTORIK



5. Das Kind kann einen Stab (Gymnastikstab) mit beiden Händen an den Enden vor dem Körper halten und nacheinander mit beiden Beinen über den Stab und wieder zurück steigen, ohne diesen loszulassen. Anschließend kann es den Stab über den Kopf nach hinten bis zum Gesäß und wieder zurück in die Ausgangsstellung führen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll einen Stab waagrecht vor sich halten und zwischen seinen Händen über den Stab steigen und auch wieder zurück, ohne ihn loszulassen. Danach soll es den Stab über den Kopf nach hinten bis zum Gesäß und wieder zurück in die Ausgangsstellung führen.

Arbeitsanweisung:

Nimm den Stab in die Hände und steige zwischen deinen Händen über den Stab. Du darfst ihn dabei aber nicht loslassen. Nun steige mit deinen Füßen genauso wieder zurück. Auch hier darfst du den Stab nicht loslassen. Jetzt sollst du den Stab hoch halten über deinen Kopf, bis zu deinem Po führen und dann wieder zurück.

Material: Gymnastikstab

6. Das Kind kann einen Drehsprung ausführen (180 Grad).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll einen Drehsprung ausführen (180 Grad).

Arbeitsanweisung:

Springe nun und drehe dich dabei, so dass du dann in die andere Richtung guckst.

AS 5-6

GROBMOTORIK



7. Das Kind kann mit dem Fuß ein Sandsäckchen hochkicken und mit den Händen wieder auffangen (5mal).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll 5mal ein Sandsäckchen auf seinen Fuß legen und diesen dann hochkicken und ihn mit den Händen wieder auffangen.

Arbeitsanweisung:

Nimm das Sandsäckchen und lege es auf deinen Fuß. Nun schieße das Säckchen hoch und fange es mit deinen Händen auf. Dies sollst du 5mal machen. Ich zähle mit.

Material: Sandsäckchen

8. Das Kind kann den Hampelmannsprung ausführen (6x hintereinander).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll 6x hintereinander einen Hampelmannsprung machen.

Arbeitsanweisung:

Mache nun 6x hintereinander einen Hampelmannsprung. Ich zähle wieder mit.

9. Das Kind kann mit geschlossenen Augen 10 Sekunden gerade stehen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll sich hinstellen, die Augen zumachen und dabei 10 Sekunden gerade stehen bleiben.

Arbeitsanweisung:

Stelle dich gerade hin und mache dann deine Augen zu. Ich zähle bis 10 und du sollst schön gerade stehen bleiben.

AS 7-9

GROBMOTORIK



10. Das Kind kann mit geöffneten Augen 10 Sekunden auf Zehenspitzen stehen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll sich auf die Zehenspitzen stellen und 10 Sekunden (mit geöffneten Augen) gerade auf seinen Zehenspitzen stehen bleiben.

Arbeitsanweisung:

Nun stelle dich auf die Zehenspitzen, die Augen darfst du dabei offen lassen. Ich zähle wieder bis 10 und du sollst schön gerade stehen bleiben.

11. Das Kind kann auf dem Standbein (bevorzugtes Bein) stehen und mit dem anderen Bein einen Kreis in die Luft zeichnen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll sich auf ein Bein stellen (bevorzugtes Bein) und mit dem anderen Bein einen großen Kreis in die Luft zeichnen (parallel zum Boden).

Arbeitsanweisung:

Stelle dich auf ein Bein und male mit dem anderen Bein einen großen Kreis in die Luft.

12. Das Kind kann auf einer Linie / auf einem Seilchen vorwärts balancieren (Fuß vor Fuß).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll auf einer Linie / einem Seil balancieren und dabei einen Fuß vor den anderen setzen.

Arbeitsanweisung:

Nun balanciere auf diesem Seil. Bleibe dabei immer auf dem Seil und setze einen Fuß vor den anderen.

Material: Springseil

AS 10-12

GROBMOTORIK



13. Das Kind kann auf einer Linie / auf einem Seilchen rückwärts balancieren (Fuß hinter Fuß).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll auf einer Linie / einem Seil rückwärts balancieren und dabei einen Fuß hinter den anderen setzen.

Arbeitsanweisung:

Nun sollst du rückwärts balancieren. Bleibe dabei immer auf dem Seil und setze einen Fuß hinter den anderen.

Material: Springseil

14. Das Kind kann auf dem Bauch liegen, Arme, Beine und Kopf gleichzeitig anheben und 10 Sekunden halten.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll sich auf den Bauch legen und dann seine Arme, Beine und den Kopf gleichzeitig anheben. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass auch die Knie angehoben werden und nicht als Stütze dienen. In dieser Position soll das Kind 10 Sekunden verweilen.

Arbeitsanweisung:

Lege dich auf deinen Bauch. Nun sollst du deine Arme, deine Beine und deinen Kopf hochheben. Die Knie müssen auch hoch. Ich zähle bis 10 und du bleibst solange so liegen.

15. Das Kind kann auf einem Bein hüpfen (6x hintereinander).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll 6x hintereinander auf einem Bein hüpfen.

Arbeitsanweisung:

Nun hüpfte auf einem Bein und zwar 6x. Ich zähle mit.

AS 13-15

GROBMOTORIK



16. Das Kind kann 10 mal hintereinander über ein auf dem Boden liegendes Seil hin und her springen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll mit beiden Beinen gleichzeitig 10mal hintereinander über ein auf dem Boden liegendes Seil hin und her springen.

Arbeitsanweisung:

Stelle dich neben das Seil und hüpf mit beiden Beinen gleichzeitig über das Seil hin und her. Das sollst du 10x machen. Ich zähle wieder mit.

Material: Springseil

17. Das Kind kann sich schnell bewegen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll sich schnell bewegen (laufen).

Arbeitsanweisung:

Laufe nun in einem großen Kreis und werde dabei immer schneller.

18. Das Kind kann einen Ball auf Zuwurf fangen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll einen ihm zugeworfenen Ball fangen.

Arbeitsanweisung:

Ich werfe dir jetzt diesen Ball zu und du sollst ihn fangen.

Material: Ball

19. Das Kind kann einen Ball auf ein vorgegebenes Ziel werfen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll einen Ball z.B. auf eine Tür werfen.

Arbeitsanweisung:

Nimm diesen Ball und treffe damit die Tür.

Material: Ball

AS 16-19

GROBMOTORIK



- 20. Das Kind kann die Körpermittellinie überkreuzen (z.B. rechte Hand an linkes Knie führen und linke Hand an rechtes Knie führen).**

Aufgabenstellung:

Das Kind soll sich überkreuz bewegen, d.h. es soll sein rechtes Bein anheben und mit seiner linken Hand das Knie antippen und dann sein linkes Bein anheben und mit seiner rechten Hand das Knie antippen.

Arbeitsanweisung:

Hebe nun dein rechtes Bein und tippe mit deiner linken Hand auf das Knie. Jetzt machen wir es andersherum, du hebst dein linkes Bein und tippst mit deiner rechten Hand auf das Knie.

FEINMOTORIK

„Hallo Du!

Ich bin Bruno, der etwas tollpatschige Eisbär!

Also ich kann total gut schwimmen und du?

Und dann hat mich meine Mutter noch zum Zirkustraining geschickt und

nun bin ich gaaaanz geschickt, wenn ich nicht gerade alles umwerfe!

Aber ich habe ja einen tollen Helfer! Stimmt's?

Na dann lass uns mal loslegen!“



Bruno, der tollpatschige Eisbär

Übersichtsblatt: FEINMOTORIK

		+	-	?
NR.	Das Kind ...			
21	... kann kleine Gegenstände sicher greifen (z.B. Knopf, Erbse, Perlen).			
22	... kann einfache geometrische Figuren ausschneiden (z.B. Kreis, Dreieck usw).			
23	... kann einen Stift angemessen halten.			
24	... kann mit einem Stift durch ein Labyrinth fahren, ohne die vorgegebenen Begrenzungslinien zu durchkreuzen.			
25	... kann mit einem Stift vorgegebene Linien nachfahren.			

Ü 21-25

FEINMOTORIK



21. Das Kind kann kleine Gegenstände sicher greifen und in eine Dose legen (z.B. Knopf, Kugeln, Büroklammern ...).

Beobachtung und Arbeitsvorlage

22. Das Kind kann einfache geometrische Figuren ausschneiden (z.B. Kreis, Dreieck usw.).

Material: Arbeitsblatt, Schere

23. Das Kind kann einen Stift angemessen halten.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll etwas auf ein Blatt Papier malen. Dabei soll beobachtet werden, ob das Kind den Stift angemessen hält, zwischen Daumen und Zeigefinger.

Arbeitsanweisung:

Male nun einen Baum auf dieses Blatt Papier.

Material: Blatt Papier, Stift

24. Das Kind kann mit einem Stift durch ein Labyrinth fahren, ohne die vorgegebenen Begrenzungslinien zu durchkreuzen.

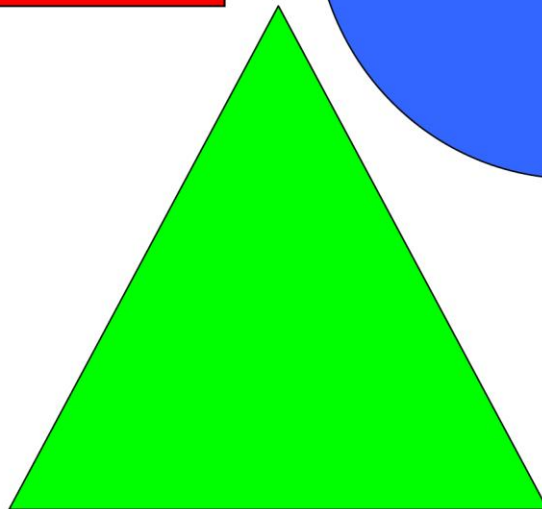
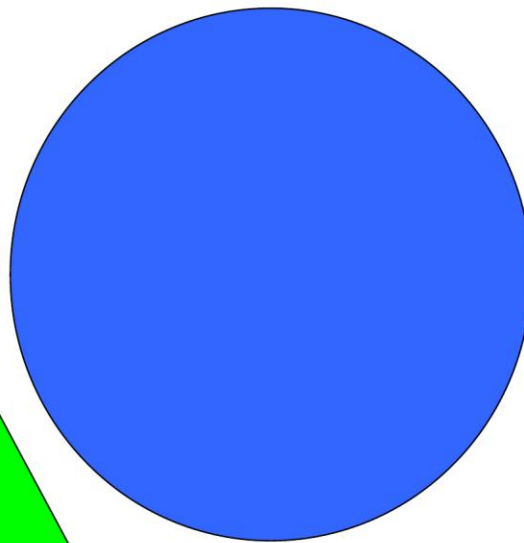
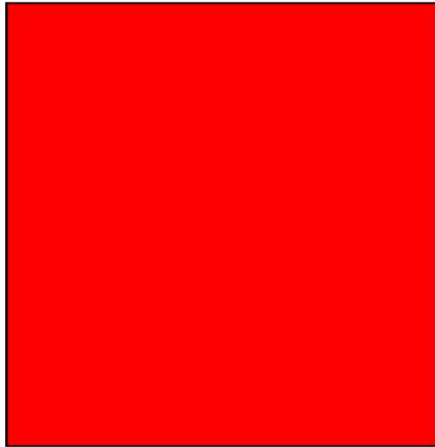
Arbeitsblatt

25. Das Kind kann mit einem Stift vorgegebene Linien nachfahren.

Arbeitsblatt

FEINMOTORIK**Aufgabenstellung:**

Das Kind kann einfache geometrische Formen ausschneiden
(z.B. Kreis, Dreieck usw.).

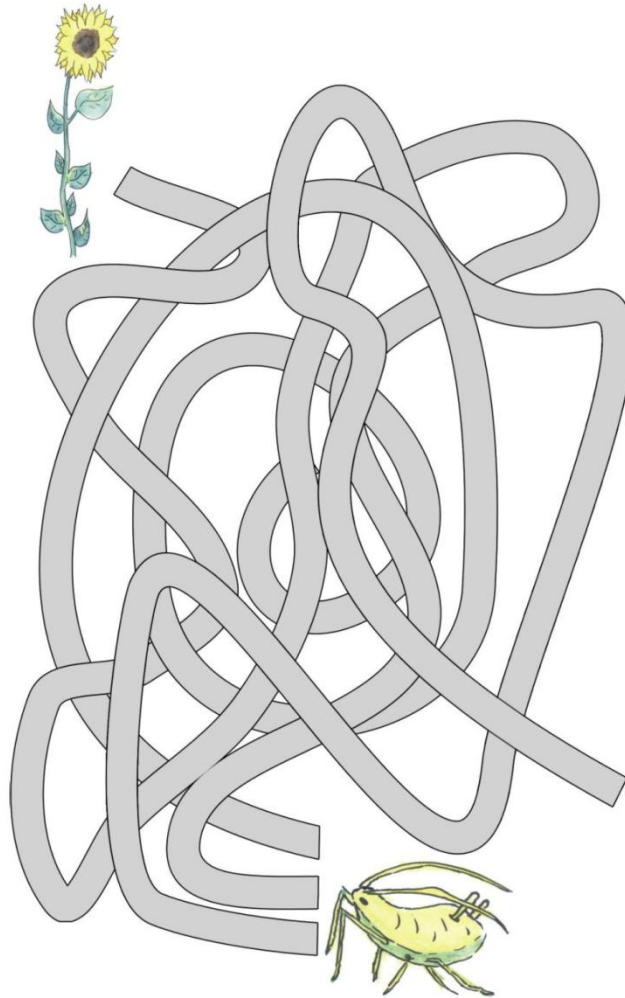
**Arbeitsanweisung:**

Schneide den Kreis, das Dreieck und das Viereck aus!

AB 22

FEINMOTORIK**Aufgabenstellung:**

Das Kind kann mit einem Stift durch ein Labyrinth fahren, ohne die vorgegeben Begrenzungslinien zu überschreiten.

**Arbeitsanweisung:**

Finde den Weg durch das Labyrinth!

AB 24

TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSCHEMA

„Hallo schlaues Vorschulkind!

Bei den folgenden Aufgaben geht es um das Fühlen und viele andere lustige Aufgaben.

Die GETs meinen wirklich, dass das schwer für uns ist...

Nun ja, ehrlich gesagt, brauche ich bestimmt manchmal deine Hilfe, denn ich habe zwar 8 Beine, aber keine Hände! Vielleicht leihst du mir deine? Aber gemeinsam schaffen wir das! Komm, denen werde wir es zeigen.“



Otilie, die nette Spinne

Übersichtsblatt: TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

		+	-	?
	TAKTILE WAHRNEHMUNG			
NR.	Das Kind ...			
26	... kann 6 reale Gegenstände aus der Umwelt ertasten und benennen (z.B. Bleistift, Auto, Würfel, ...).			
27	... kann Materialien mit 4 unterschiedlichen Oberflächen sortieren (Glasplatte, Pappe, Stoff,...).			
28	... kann 4 geometrische Figuren der Form nach sortieren (z.B. Kreis, Dreieck, Viereck, Rechteck).			
	KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG			
	Das Kind ...			
29	... kann einfache Formen (z.B. Kreis, Kreuz, Dreieck, Viereck, Zahlen), die mit dem Finger auf den Rücken gemalt wurden, auf ein Blatt malen.			
30	... kann bei geschlossenen Augen seinen Arm in die gleiche Stellung bringen, in die zuvor sein anderer Arm gebracht wurde.			
31	... kann bei geschlossenen Augen seine 3 Finger in der gleichen Reihenfolge antippen, wie sie zuvor bei geschlossenen Augen bei ihm berührt wurden.			
	KÖRPERSHEMA			
	Das Kind ...			
32	... kann an seinem Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.			
33	... kann am anderen Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.			
34	... kann sagen, wie viel Arme, Beine, Ohren, Köpfe, Finger, ... es hat.			
35	... kann am eigenen Körper genau auf die Stellen zeigen, an denen es bei geschlossenen Augen berührt wurde.			

Ü 26-35

TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

TAKTILE WAHRNEHMUNG



26. Das Kind kann 6 reale Gegenstände aus der Umwelt ertasten und benennen (z.B. Bleistift, Löffel, Anspitzer,...).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll 6 Gegenstände, die sich einem Kissenbezug befinden, ohne Hinschauen ertasten und benennen.

Arbeitsanweisung:

Du sollst nun mit deiner Hand in den Kissenbezug gehen ohne dabei hineinzuschauen. Nun nimmst du etwas in deine Hand und fühlst, was es sein könnte. Wenn du es weißt, dann sage es mir und dann darfst du es herausholen.

Material: Kissenbezug, 6 reale Gegenstände (z.B. Stift, Würfel, Ball, Spielzeugauto, Bauklotz, Kugel)

27. Das Kind kann Materialien mit 4 unterschiedlichen Oberflächen sortieren (Glaspappe, Pappe, Stoff,...).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll Materialien mit 4 unterschiedlichen Oberflächen sortieren. Dabei gibt es jeweils zwei Ausführungen der Materialien, eines liegt jeweils vor dem Kind und die anderen befinden sich in einem Kissenbezug. Das Kind soll sich zu Beginn mit den verschiedenen Oberflächen vertraut machen und dann jeweils ein Teil aus dem Kissenbezug dem entsprechend gleichen Teil vor ihm zuordnen. Dabei soll es im Kissenbezug nur fühlen und das Teil erst dann herausziehen, wenn es vorher gesagt bzw. gezeigt hat, zu welchem Teil es passt.

Arbeitsanweisung:

Hier siehst du 4 verschiedene Dinge vor dir. Fühle, wie sie sich anfühlen. Nun sollst du mit einer Hand in den Kissenbezug greifen und erfühlen zu welchem Ding, das hier vor dir liegt, es passt. Zeige mir, bevor du es herausholst, welches Teil es ist.

Material: 4 gleichgroße Teile (in zweifacher Ausführung = 8 Teile), jeweils aus z.B. Glaspappe, Pappe, Stoff und Samt

AS 26-27

TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

TAKTILE WAHRNEHMUNG



- 28. Das Kind kann 4 geometrische Figuren der Form nach sortieren (z.B. Kreis, Dreieck, Viereck (Quadrat) Rechteck).**

Aufgabenstellung:

Das Kind soll 4 geometrische Formen sortieren. Dabei liegen ein Kreis, ein Dreieck, ein Viereck und ein Rechteck vor ihm. Zudem befinden sich diese Teile in einem Kissenbezug und das Kind soll die Teile aus dem Kissenbezug den gleichen Teilen vor ihm zuordnen. Dabei soll es im Kissenbezug nur fühlen und das Teil erst dann herausziehen, wenn es vorher gesagt bzw. gezeigt hat, zu welchem Teil es passt.

Arbeitsanweisung:

Schau, hier liegen 4 verschiedene Dinge vor dir, ein Kreis, ein Dreieck, ein Viereck und ein Rechteck. Die gleichen Dinge sind auch in diesem Kissenbezug hier. Nun sollst du mit einer Hand in den Kissenbezug greifen und erfühlen, zu welchem Ding, das hier vor dir liegt, es passt. Zeige mir, bevor du es herausholst, welches Teil es ist.

Material: Kissenbezug, 2 Kreise, 2 Dreiecke, 2 Vierecke, 2 Rechtecke

TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG



- 29. Das Kind kann einfache Formen (z.B. Kreis, Kreuz, Dreieck, Viereck, Zahlen), die mit dem Finger auf den Rücken gemalt wurden, auf ein Blatt malen.**

Aufgabenstellung:

Das Kind soll Formen, die es auf den Rücken gemalt bekommt, auf ein Blatt malen.

Arbeitsanweisung:

Ich male dir nun etwas auf den Rücken und du malst genau das Gleiche dann hier auf das Blatt.

Material: Blatt Papier, Stift

- 30. Das Kind kann bei geschlossenen Augen seinen Arm in die gleiche Stellung bringen, in die zuvor sein anderer Arm gebracht wurde.**

Aufgabenstellung:

Das Kind soll seinen Arm in die gleiche Stellung bringen, in die zuvor sein anderer Arm gebracht wurde und dies bei geschlossenen Augen.

Arbeitsanweisung:

Ich hebe jetzt gleich z.B. deinen Arm an und du sollst das Gleiche mit deinem anderen Arm tun, dabei hast du deine Augen zu.

- 31. Das Kind kann bei geschlossenen Augen seine 3 Finger in der gleichen Reihenfolge antippen, wie sie zuvor bei geschlossenen Augen bei ihm berührt wurden.**

Aufgabenstellung:

Das Kind soll seine Hände vor sich legen, es werden 3 Finger berührt, dabei hat das Kind die Augen geschlossen. Dann soll das Kind die 3 Finger antippen, an denen es berührt wurde.

Arbeitsanweisung:

Lege deine Hände auf den Tisch und mache deine Augen zu. Nun berühre ich gleich 3 Finger und du sollst dann die antippen, die ich berührt habe.

AS 29-31

TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

KÖRPERSHEMA



32. Das Kind kann an seinem Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.

Arbeitsanweisung:

Ich sage dir gleich z.B. zeige auf deine Nase und dann zeigst du auf deine Nase. Zeige auf deine Ohren. Nun zeige auf deine Beine. Zeige auf deine Finger. Nun zeige auf deine Knie. Wo sind deine Augen? Wo sind deine Zehen?

33. Das Kind kann am anderen Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll auf zuvor angesagte Körperteile an einem anderen Körper zeigen.

Arbeitsanweisung:

Nun sollst du auf meine Nase zeigen und auf meine Hände. Zeige mir, wo sind meine Ohren? Wo ist mein Fuß?

34. Das Kind kann sagen, wie viel Arme, Beine, Ohren, Köpfe, Finger, ... es hat.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll sagen, wie viele Arme, Beine, Ohren... es hat.

Arbeitsanweisung:

Nun sage mir: „Wie viele Arme hast du? Wie viele Beine hast du? Wie viele Ohren hast du? Wie viele Köpfe hast du? Wie viele Finger hast du? Und wie viele Nasen hast du?“

AS 32-34

TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

KÖRPERSHEMA



- 35. Das Kind kann am eigenen Körper genau auf die Stellen zeigen, an denen es bei geschlossenen Augen berührt wurde.**

Aufgabenstellung:

Das Kind soll die Stellen zeigen, an denen es zuvor bei geschlossenen Augen berührt wurde.

Arbeitsanweisung:

Du machst gleich deine Augen zu, dann tippe ich dich irgendwo an und du sollst mir dann zeigen, wo es war.

AS 35

VISUELLE WAHRNEHMUNG

„Oh, hier sind ganz viele Aufgaben, die mit dem Sehen zu tun haben. Ich habe nämlich schon gelütkert. Ich bin so furchtbar aufgeregt, dass ich meine Flügel kaum stillhalten kann. Wie gut, dass du da bist und mir helfen kannst! Komm lass uns starten.“



Flora, der pfiffige Schmetterling

Übersichtsblatt: VISUELLE WAHRNEHMUNG

	VISOMOTORISCHE KOORDINATION	+	-	?
NR.	Das Kind ...			
36	... kann 10 Kugeln / Perlen auffädeln.			
37	... kann 2 auseinanderliegende Punkte zwischen 2 Begrenzungslinien mit einem Stift mit einer geraden Linie verbinden, ohne den Stift vom Papier abzuheben.			
38	... kann im Sitzen nacheinander 3 Gegenstände mit den Füßen in eine Kiste befördern.			
	FIGUR-GRUND-WAHRNEHMUNG			
	Das Kind ...			
39	... kann Bildausschnitte auf einem Bild zuordnen.			
40	... kann auf einem Bild 4 übereinanderliegende Gegenstände erkennen.			
41	... kann eine Linie in einem Liniengewirr mit den Augen verfolgen.			
	FARBKONSTANZ			
	Das Kind ...			
42	... kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.			
43	... kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.			
	FORMKONSTANZ			
	Das Kind ...			
44	... kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.			
45	... kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.			
	GRÖSSENKONSTANZ			
	Das Kind ...			
46	... kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.			
47	... kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.			
	LAGE WAHRNEHMUNG			
	Das Kind ...			
48	... kann bei zweidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den gedrehten zeigen.			
49	... kann bei dreidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den Gedrehten zeigen.			
50	... kann Zeichen mit unterschiedlicher Lage nachmalen.			
51	... kann Anweisungen in Bezug auf Raumlage erfüllen.			
52	... kann Lagebeziehungen auf einem Bild angeben (z.B. oben, unten, rechts, links).			
	WAHRNEHMUNG RÄUMLICHER BEZIEHUNGEN			
	Das Kind ...			
53	... kann die auf einem Foto vorgegebene räumliche Anordnung von Bauklötzen richtig nachbauen.			
54	... kann die in einem Punkteraster vorgegebene Abbildung richtig einzeichnen.			

Ü 36-54

VISUELLE WAHRNEHMUNG



VISOMOTORISCHE KOORDINATION

36. Das Kind kann 10 Kugeln / Perlen auffädeln.

Material: Arbeitsvorlage, Schnur, Kugeln

37. Das Kind kann 2 auseinander liegende Punkte zwischen 2 Begrenzungslinien mit einem Stift mit einer geraden Linie verbinden, ohne den Stift vom Papier abzuheben.

Arbeitsblatt

38. Das Kind kann im Sitzen nacheinander 3 Gegenstände mit den Füßen in eine Kiste befördern.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll 3 Gegenstände zwischen seine Füße nehmen und diese in eine daneben stehende Kiste befördern.

Arbeitsanweisung:

Nimm diesen Gegenstand zwischen deine Füße, halte ihn damit fest und lege ihn dann so in diese Kiste. Mache dies dann auch mit den anderen Gegenständen.

Material: Kiste, Ball, Bauklotz, Tuch

AS 36-38

VISUELLE WAHRNEHMUNG**FIGUR-GRUND-WAHRNEHMUNG**

39. Das Kind kann Bildausschnitte auf einem Bild zuordnen.

Arbeitsblatt und Arbeitsvorlage

40. Das Kind kann auf einem Bild 4 übereinanderliegende Gegenstände erkennen.

Arbeitsblatt

41. Das Kind kann eine Linie in einem Liniengewirr mit den Augen verfolgen.

Arbeitsblatt

VISUELLE WAHRNEHMUNG**FARBKONSTANZ**

42. Das Kind kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.

Arbeitsblatt

43. Das Kind kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll aus unterschiedlichen Formen (Dreiecke, Kreise, Vierecke) in verschiedenen Farben und Größen die geforderte Farbe herausuchen.

Arbeitsanweisung:

Gib mir bitte die Dinge, die gelb sind. Zeige auf die Dinge, die rot sind. Und welche sind blau?

Material: Dreiecke, Kreise und Vierecke in verschiedenen Farben und Größen

AS 39-43

VISUELLE WAHRNEHMUNG

FORMKONSTANZ



44. Das Kind kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.

Arbeitsblatt

45. Das Kind kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll aus unterschiedlichen Formen (Dreiecke, Kreise, Vierecke) in verschiedenen Farben und Größen die geforderte Form herausuchen.

Arbeitsanweisung:

Gib mir bitte alle Kreise. Zeige mir die Vierecke. Und wo sind die Dreiecke?

Material: Dreiecke, Kreise, Vierecke in verschiedenen Farben und Größen

VISUELLE WAHRNEHMUNG

GRÖSSENKONSTANZ



46. Das Kind kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.

Arbeitsblatt

47. Das Kind kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll aus unterschiedlichen Formen (Dreiecke, Kreise, Vierecke) in verschiedenen Farben und Größen die geforderte Größe herausuchen.

Arbeitsanweisung:

Zeige mir den kleinen Kreis. Nun zeige mir das große Viereck. Und wo ist das kleine Dreieck und der große Kreis?

Material: Dreiecke, Kreise und Vierecke in verschiedenen Farben und Größen

VISUELLE WAHRNEHMUNG

LAGE-WAHRNEHMUNG



48. Das Kind kann bei zweidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den gedrehten Gegenstand zeigen.

Arbeitsblatt + Material: Arbeitsvorlage, Vögel, Katzen, Delphin

49. Das Kind kann bei dreidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den gedrehten zeigen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll aus 5 Gegenständen den Gedrehten herausuchen.

Arbeitsanweisung:

Du siehst hier 5 Teile vor dir. Eines liegt falsch, zeige es mir.

Material: Arbeitsvorlage, Vögel, Katzen, Delphin

50. Das Kind kann Zeichen mit unterschiedlicher Lage nachmalen.

Arbeitsblatt

51. Das Kind kann Anweisungen in Bezug auf Raumlage erfüllen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll einen Gegenstand je nach Aufforderung in Bezug auf Raumlage ablegen.

Arbeitsanweisung:

Nimm diesen Bauklotz und lege ihn vor dich, jetzt hinter dich, nun links von dir, dann rechts von dir, nun auf deinen Kopf und zuletzt unter deinen Fuß.

Material: Bauklotz

AS 48-51

VISUELLE WAHRNEHMUNG

LAGE-WAHRNEHMUNG



- 52. Das Kind kann Lagebeziehungen auf einem Bild angeben (z.B. oben, unten, rechts, links).**

Aufgabenstellung:

Das Kind betrachtet ein Bild und kann nach Aufforderung sagen, was sich oben, unten, rechts und links befindet.

Arbeitsanweisung:

Zeige mir das Kind, das links neben dem Kind auf der Wippe ist. Wo steht der Junge mit der Indianerverkleidung (unten oder oben)? Wo steht der Mülleimer (rechts oder links von dem Baum)?

Material: Situationsbild oder Bilderbuch

VISUELLE WAHRNEHMUNG

LAGE-WAHRNEHMUNG



- 53. Das Kind kann die auf einem Foto vorgegebene räumliche Anordnung von Bauklötzen richtig nachbauen.**

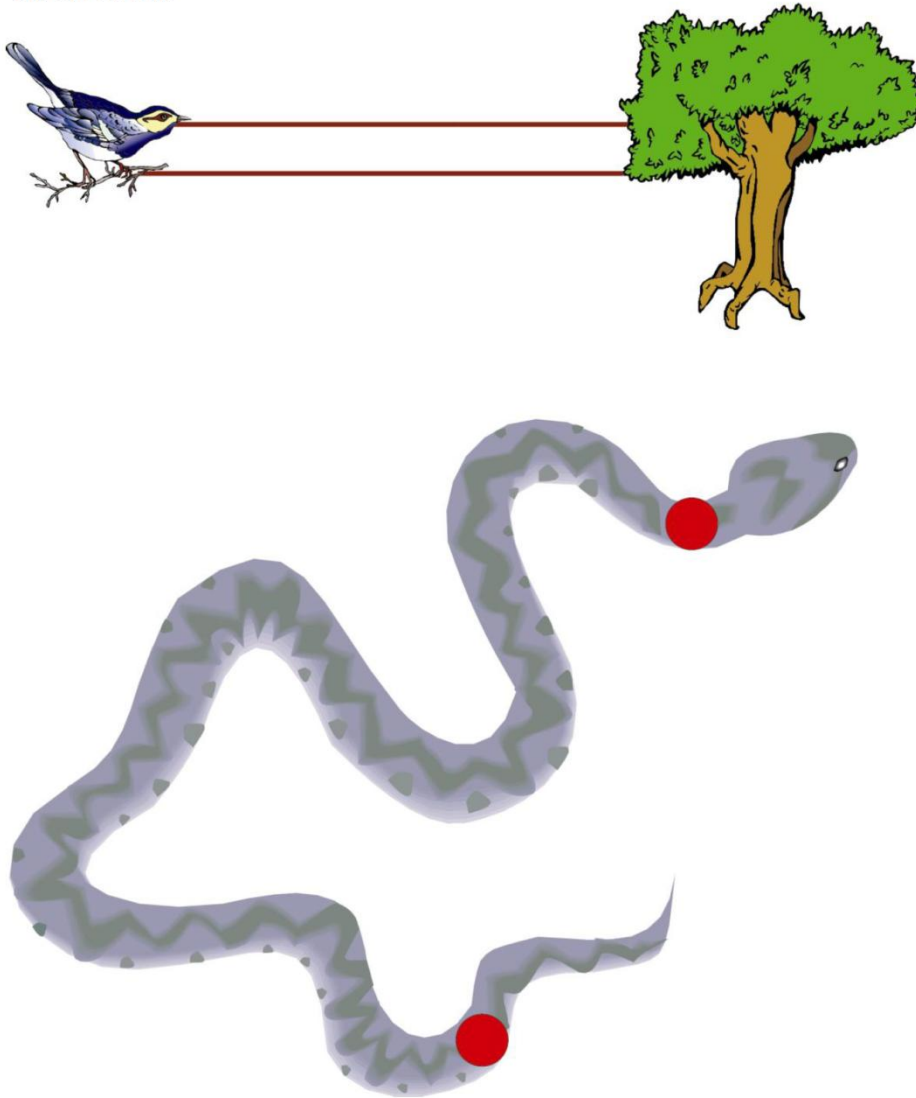
Arbeitsblatt

- 54. Das Kind kann die in einem Punkteraster vorgegebene Abbildung richtig einzeichnen.**

Arbeitsblatt

VISUELLE WAHRNEHMUNG**VISOMOTORISCHE KOORDINATION****Aufgabenstellung:**

Das Kind kann zwei auseinanderliegende Punkte zwischen zwei Begrenzungslinien mit einem Stift mit einer Linie verbinden, ohne den Stift vom Papier abzusetzen.

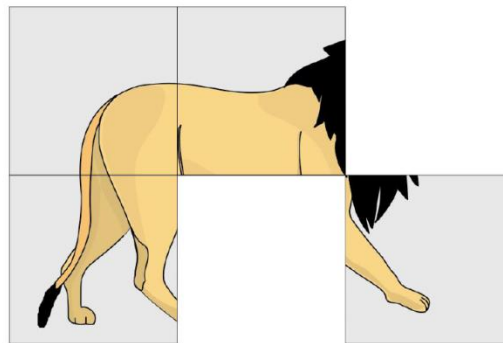
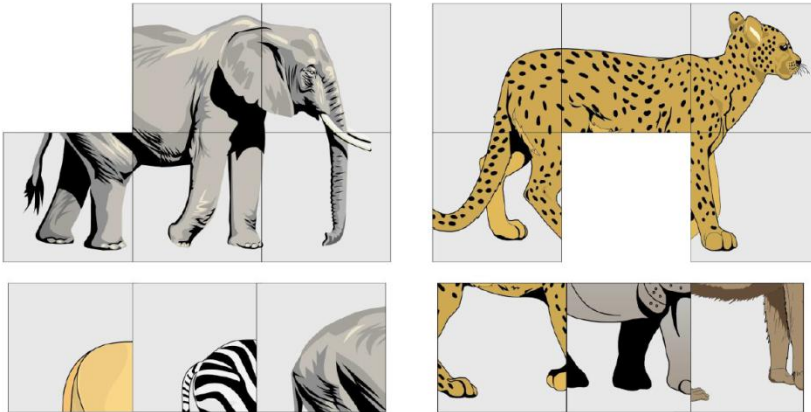
**Arbeitsanweisung:**

Verbinde die Punkte. Aber Achtung, der Stift darf nicht abgesetzt werden.

AB 37

VISUELLE WAHRNEHMUNG**FIGUR-GRUND-WAHRNEHMUNG****Aufgabenstellung:**

Das Kind kann Bildausschnitte auf einem Bild zuordnen.

**Arbeitsanweisung:**

Findest du die passenden Bildausschnitte?

AB 39

AUDITIVE WAHRNEHMUNG

„Hallöchen!

Mein Name ist Tilly, das fröhliche Einhorn! Und wie heißt du?

Ich habe ziemlich gute Ohren, so kann ich z.B. hören, wenn Nelly oder Otilie angekrabbelt kommen.

Die GETs haben uns angeblich so schwere Rätsel zusammengestellt ...

Komm, lass uns mal schauen bzw. hören, gemeinsam werden wir es garantiert schaffen.

Denen werden wir es zeigen“



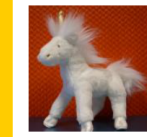
Tilly, das fröhliche Einhorn

Übersichtsblatt: AUDITIVE WAHRNEHMUNG

		+	-	?
NR.	Das Kind ...			
55	... kann Einzelgeräusche erkennen und benennen (z.B. Wecker, Schlüssel).			
56	... kann ein Einzelgeräusch aus anderen heraushören (z.B. Telefonklingeln).			
57	... kann hören, woher ein Geräusch kommt.			
58	... kann auch bei Störlärm Anweisungen verstehen.			
59	... kann geflüsterte Nachrichten verstehen und wiedergeben.			
60	... kann ähnlich klingende Wörter unterscheiden (z.B. Tasse/ Kasse).			
61	... kann ähnlich klingende Laute unterscheiden und korrekt nachsprechen (z.B. t/d).			
62	... kann unvollständige Wörter ergänzen (Te-efon).			
63	... kann einzelne Laute aus einem Wort heraushören (z.B. ist in Tisch ein /T/?).			
64	... kann Wörter in Silben zerlegen (z.B. durch Klatschen).			
65	... kann aus vorgesprochenen Lauten/Lautgruppen ein Wort bilden (z.B. F-i-sch).			
66	... kann bestimmen, mit welchem Laut ein Wort beginnt.			
67	... kann Reime erkennen und bilden.			

Ü 55-67

AUDITIVE WAHRNEHMUNG



55. Das Kind kann Einzelgeräusche erkennen und benennen (z.B. Wecker, Schlüssel).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll mit geschlossenen Augen ein Geräusch hören und dieses erkennen und den ausgesuchten Gegenstand benennen.

Arbeitsanweisung:

Du machst nun deine Augen zu. Ich nehme etwas in die Hand mache damit ein Geräusch und du sollst erraten, was es war.

Material: z.B. Schlüssel, Wecker, „Knacker“, Rassel

56. Das Kind kann ein Einzelgeräusch aus anderen heraushören (z.B. Telefonklingeln).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll mit geschlossenen Augen aus vorher genannten Geräuschen ein nicht genanntes Geräusch erkennen.

Arbeitsanweisung:

Ich mache nun gleichzeitig Geräusche mit einer Tüte und einem Schlüssel und noch mit etwas, das ich dir nicht verrate. Du sollst herausbekommen, was noch dazu gekommen ist. Mache nun deine Augen zu und höre gut hin.

Material: z.B. Schlüssel, Wecker, „Knacker“, Pfeife

57. Das Kind kann hören, woher ein Geräusch kommt.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll mit geschlossenen Augen herausbekommen, woher das zuvor ertönte Geräusch kam (z.B. über seinem Kopf, hinter ihm, vor ihm, rechts von ihm...).

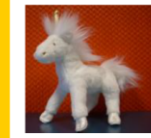
Arbeitsanweisung:

Ich nehme nun die Rassel und du schließt die Augen. Dann rasselte ich und du sollst mir dann zeigen, woher das Geräusch kam.

Material: Rassel

AS 55-57

AUDITIVE WAHRNEHMUNG



58. Das Kind kann auch bei Störlärm Anweisungen verstehen.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll unter Störgeräuschen, z.B. bei eingeschaltetem Radio, Anweisungen verstehen

Arbeitsanweisung:

Ich sage dir gleich etwas und du sollst es dann tun. Dabei läuft das Radio, höre also gut hin und mache deine Augen zu. (Bsp.: Bei eingeschaltetem Radio / Anforderung: „Klatsche in die Hände!“)

Material: Radio

59. Das Kind kann geflüsterte Nachrichten verstehen und wiedergeben.

Aufgabenstellung:

Das Kind soll ihm etwas zuvor Geflüstertes nachsprechen.

Arbeitsanweisung:

Ich flüstere dir nun etwas zu und du sprichst es dann nach. Achtung: (flüstern) Katze. Und noch etwas: (flüstern) Der Ball ist rot. Und noch etwas: (flüstern) Der Junge spielt mit der Eisenbahn.

60. Das Kind kann ähnlich klingende Wörter unterscheiden (z.B. Tasse/Kasse).

61. Das Kind kann ähnlich klingende Laute unterscheiden und korrekt nachsprechen (z.B. t/d).

62. Das Kind kann unvollständige Wörter ergänzen (Te-efon).

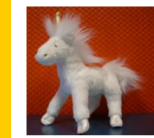
63. Das Kind kann einzelne Laute aus einem Wort heraushören (z.B. ist in Tisch ein /T/?).

Vorlage 1

Material: Bei Bedarf kann als Hilfestellung das Situationsbild vorgelegt werden.

AS 58-63

AUDITIVE WAHRNEHMUNG



64. Das Kind kann Wörter in Silben zerlegen (z.B. durch Klatschen).
65. Das Kind kann aus vorgeschprochenen Lauten/Lautgruppen ein Wort bilden (z.B. F-i-sch).
66. Das Kind kann bestimmen, mit welchem Laut ein Wort beginnt.
67. Das Kind kann Reime erkennen und bilden.

Vorlage 2

Material: Bei Bedarf kann als Hilfestellung das Situationsbild vorgelegt werden.

AUDITIVE WAHRNEHMUNG

VORLAGE 1



60. Aufgabenstellung: Das Kind kann ähnlich klingende Wörter unterscheiden

	+	-		+	-
Eimer-Eimer	()	()	Wippe-Wippe	()	()
Rutsche-Kutsche	()	()	Baum-Raum	()	()
Hund-Mund	()	()	Fahne-Sahne	()	()

Arbeitsanweisung:

„Höre genau hin, sind die Wörter gleich?“

61. Aufgabenstellung: Das Kind kann ähnlich klingende Laute unterscheiden und korrekt nachsprechen

	+	-		+	-
1. da - ta	()	()	5. ga - ka	()	()
2. to - to	()	()	6. ki - ti	()	()
3. wi - wi	()	()	7. bo - bo	()	()
4. fu - wu	()	()	8. pi - bi	()	()

Arbeitsanweisung:

„Sprich mir nach, hört es sich genau gleich an?“

62. Aufgabenstellung: Das Kind kann unvollständige Wörter ergänzen

	+	-		+	-
1. Rut_e (Rutsche)	()	()	4. Sand_asten (Sandkasten)	()	()
2. Mä_chen (Mädchen)	()	()	5. Last_agen (Lastwagen)	()	()
3. Kle_erturm (Kletterturm)	()	()	6. Schau_el (Schaukel/Schaufel)	()	()

Arbeitsanweisung:

„Ich sage dir nun Wörter, in denen fehlen Buchstaben! Erkennst du das Wort?“

63. Aufgabenstellung: Das Kind kann einzelne Laute aus einem Wort heraushören

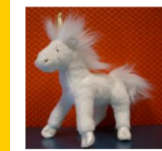
	+	-		+	-
1. /L/astwagen	()	()	4. K//avier	()	()
2. Rutsche	()	()	5. Schaufe//	()	()
3. Wippe	()	()	6. Bagger	()	()

Arbeitsanweisung:

„Hörst du in dem Wort ein //?“

AUDITIVE WAHRNEHMUNG

VORLAGE 2



64. Aufgabenstellung: Das Kind kann Wörter in Silben zerlegen

	+	-		+	-
1. Löwe	()	()	4. Sandkasten	()	()
2. Baum	()	()	5. Indianer	()	()
3. Wippe	()	()	6. Lastwagen	()	()

Arbeitsanweisung:

„Nun sage ich dir Wörter, die du bitte klatscht. Zähle mit, wie oft kannst du klatschen?“

65. Aufgabenstellung: Das Kind kann aus vorgeschprochenen Lauten/ Lautgruppen ein Wort bilden

	+	-		+	-
1. B-a-ll	()	()	4. K-u-ch-e-n	()	()
2. F-ah-n-e	()	()	5. R-o-ll-e-r	()	()
3. A-pf-e-l	()	()	6. R-u-t-sch-e	()	()

Arbeitsanweisung:

„Höre gut zu, ich spreche jetzt in Robotersprache und du musst mir sagen, wie das Wort richtig heißt.“

66. Aufgabenstellung: Das Kind kann bestimmen, mit welchem Laut ein Wort beginnt

	+	-		+	-
1. Fahrstuhl	()	()	4. Kerze	()	()
2. Bagger	()	()	5. Schaufel	()	()
3. Löwenzahn	()	()	6. Würstchen	()	()

Arbeitsanweisung:

„Sage mir, was hörst du am Anfang von.....?“

67. Aufgabenstellung: Das Kind kann Reime erkennen und bilden

	+	-		+	-
1. Sand - Wand	()	()	4. Mütze - Kuchen	()	()
2. Baum - Ball	()	()	5. Pfeil - Beil	()	()
3. Wippe - Rippe	()	()	6. Schaukel - Schaufel	()	()

Arbeitsanweisung:

„Höre genau hin, reimen sich die beiden Wörter?“

	+	-		+	-
1. Raum - (Baum)	()	()	4. Fahne - (Sahne)	()	()
2. Wind - (Kind)	()	()	5. Hase - (Nase)	()	()
3. Knall - (Ball)	()	()	6. Zunge - (Junge)	()	()

Arbeitsanweisung:

„Sage mir, was reimt sich auf...?“

GEDÄCHTNISLEISTUNGEN

„Hallo, ich bin die etwas schüchterne Schnecke Nelly!
Bist du auch manchmal so schüchtern? Eigentlich sagen alle, dass ich
mir unglaublich gut Zahlen, Sätze und Aufgaben merken kann. Falls ich
nicht weiterkomme, hilfst du mir dann? Bitte! Sonst verziehe ich mich in
mein Schneckenhaus.“



Nelly, die schüchterne Schnecke

Übersichtsblatt: GEDÄCHTNISLEISTUNGEN

		+	-	?
NR.	Das Kind ...			
68	... kann gut Memory spielen.			
69	... kann gut Hör-Kim-Spiele spielen.			
70	... kann sich gut Kinderlieder merken und nachsingen.			
71	... kann sich gut Kinderreime merken und nachsprechen.			
72	... kann sich mehrere Zahlen merken und diese dann in der richtigen Reihenfolge wiederholen (z.B. 1-5-2-4-6-7).			
73	... kann sich mehrsilbige Zauberwörter (Unsinnwörter) merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen (z.B. pa-li-no-la-tu-la).			
74	... kann sich 6 unabhängige Wörter merken und diese in der richtige Reihenfolge wiederholen (z.B. Haus-Wurst-Schule-Kniestrumpf-Fön-Zahl).			
75	... kann sich (kurze) Einzelsätze merken und diese wortgetreu wiedergeben.			
76	... kann sich eine Kurzgeschichte merken und diese inhaltlich korrekt nacherzählen.			

Ü 68-76

GEDÄCHTNISLEISTUNGEN



68. Das Kind gut Memory spielen.

(Beobachtung)

Material: Memoryspiel

69. Das Kind kann gut Hör- Kim- Spiele spielen.

(Beobachtung)

70. Das Kind kann sich gut Kinderlieder merken und nachsingen.

(Beobachtung)

71. Das Kind kann sich gut Kinderreime merken und nachsprechen.

72. Das Kind kann sich mehrere Zahlen merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen (z.B. 1-5-2-4-6-7).

73. Das Kind kann sich mehrsilbige Zauberwörter (Unsinnwörter) merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen (z. B. pa-li-no-ka-tu-la).

74. Das Kind kann sich 6 unabhängige Wörter merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen (z.B. Haus-Wurst-Schule-Kniestrumpf-Fön-Zahl).

Vorlage 3

Material: Bei Bedarf kann als Hilfestellung das Situationsbild vorgelegt werden.

AS 68-74

GEDÄCHTNISLEISTUNGEN

VORLAGE 3



71. Aufgabenstellung: Das Kind kann sich gut Kinderreime merken und nachsprechen

- | | | | | | | | |
|----|---|----|----|----|--|----|----|
| | | + | - | | | + | - |
| 1. | Eene, meene, miste,
es rappelt in der Kiste | () | () | 3. | Ri ra rutsch,
wir fahren mit der Kutsch, | () | () |
| 2. | Lirum, larum, Löffelstiel,
wer das kann, der kann schon viel | () | () | 4. | Backe, backe Kuchen,
der Bäcker hat gerufen | () | () |

Arbeitsanweisung:

„Du bist jetzt ein Papagei und plapperst mir alles nach.“

72. Aufgabenstellung: Das Kind kann sich mehrere Zahlen merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen

- | | | | | | | | |
|----|-------|----|----|----|-----------|----|----|
| | | + | - | | | + | - |
| 1. | 3-1 | () | () | 4. | 8-3-2-6 | () | () |
| 2. | 7-2-5 | () | () | 5. | 5-4-1-9 | () | () |
| 3. | 4-8-2 | () | () | 6. | 1-3-9-4-7 | () | () |

Arbeitsanweisung:

„Ich spreche dir jetzt mehrere Zahlen vor! Kannst du sie dir merken?“

73. Aufgabenstellung: Das Kind kann sich mehrsilbige Zauberwörter (Unsinnwörter) merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen

- | | | | | | | | |
|----|----------|----|----|----|----------------|----|----|
| | | + | - | | | + | - |
| 1. | ka-tu | () | () | 4. | so-ta-re-fo | () | () |
| 2. | li-no | () | () | 5. | li-po-sa-mu | () | () |
| 3. | fa-ki-te | () | () | 6. | ne-ra-to-se-pi | () | () |

Arbeitsanweisung:

„Wir lernen jetzt eine Geheimsprache. Achtung, sprich mir nach!“

74. Aufgabenstellung: Das Kind kann sich bis zu sechs unabhängige Wörter merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen

- | | | | |
|----|--|----|----|
| | | + | - |
| 1. | Ball - Wippe | () | () |
| 2. | Eimer - Rutsche - Schaufel - Löwe | () | () |
| 3. | Löwe - Dreirad - Aufzug - Fahne | () | () |
| 4. | Pusteblume - Förmchen - Klavier- Wippe - Junge | () | () |
| 5. | Lastwagen - Mädchen - Sandkasten - Junge - Sand - HüpfTier | () | () |
| 6. | Dreirad - Fahne - Ball - Sandkasten - Löwe - Wippe | () | () |
| 7. | Schaukel - Klavier - Sand - Schaufel - Rutsche - Eimer | () | () |

Arbeitsanweisung:

„Ich lese die jetzt ganz viele Wörter vor, merke sie dir und sprich sie genau in der gleichen Reihenfolge nach.“

LAUTSPRACHE

„Hallo schlaues Vorschulkind! Bei den nächsten Aufgaben geht es um das Sprechen, das ist wie für mich gemacht, aber du kannst das auch! Los, wir machen es zusammen. Hör mal, ich kann soooo laut krähen! Du auch?“



Kiki, der vorlaute Hahn

Übersichtsblatt: LAUTSPRACHE

	WORTSCHATZ/ SPONTANSPRACHE	+	-	?
NR.	Das Kind ...			
77	... hat einen umfassenden aktiven Wortschatz.			
78	... begleitet seine Tätigkeiten sprachlich.			
79	... hat eine altersentsprechende Sprachproduktion.			
80	... zeigt erwartungsgemäßes Erzählverhalten, z.B. bei einer Bilderbuchbetrachtung.			
81	... kann zusammenhängend erzählen.			
	SPRACHVERSTÄNDNIS			
	Das Kind ...			
82	... zeigt Sprachverständnis auf Wortebene.			
83	... zeigt Sprachverständnis auf Satzebene.			
84	... zeigt Sprachverständnis auf Textebene.			
85	... kann Aufforderungen sofort verstehen und in Handlung umsetzen.			
86	... braucht keine zusätzlichen Reize, z.B. hinweisende Gesten, um Aufforderungen zu verstehen.			
	GRAMMATIK / SATZBAU			
	Das Kind ...			
87	... kann längere Sätze grammatikalisch korrekt bilden.			
88	... kann Artikel korrekt anwenden (z.B. der Fisch).			
89	... kann Genitiv, Dativ, Akkusativ korrekt anwenden.			
90	... beherrscht die Deklination (Flexion von Substantiven).			
91	... beherrscht die Konjugation (Flexion von Verben).			
92	... kann Aussagesätze, Fragesätze, Aufforderungssätze bilden.			
	ARTIKULATION			
	Das Kind ...			
93	... beherrscht alle Laute und Lautverbindungen.			
94	... hat eine korrekte Artikulation/Aussprache, auch in Stresssituationen.			
95	... hat in Ruhephasen einen Mundschluss.			
	SONSTIGES			
	Das Kind ...			
96	... spricht schnell.			
97	... spricht langsam.			
98	... spricht flüssig.			
99	... spricht mit altersentsprechender Betonung.			
	GESPRÄCHSFÄHIGKEIT / KOMMUNIKATIONSEBENE			
	Das Kind ...			
100	... verhält sich in Gesprächssituationen sicher.			
101	... kann die Sprecherrolle übernehmen.			
102	... kann die Zuhörerrolle übernehmen.			
103	... zeigt Bereitschaft und Fähigkeit mit anderen zu kommunizieren.			
104	... hält Blickkontakt.			
105	... setzt Mimik, Gestik ein.			

Ü 77-105

LAUTSPRACHE



SPONTANSPRACHE / WORTSCHATZ

77. Das Kind hat einen umfassenden aktiven Wortschatz.
78. Das Kind begleitet seine Tätigkeiten sprachlich.
79. Das Kind hat eine altersentsprechende Sprachproduktion.
80. Das Kind zeigt erwartungsgemäßes Erzählverhalten, z.B. bei einer Bilderbuchbetrachtung.
81. Das Kind kann zusammenhängend erzählen.

Vorlage 5

Material: Situationsbild

AS 77-81

LAUTSPRACHE**SPRACHVERSTÄNDNIS**

- 82. Das Kind zeigt Sprachverständnis auf Wortebene.
- 83. Das Kind zeigt Sprachverständnis auf Satzebene.
- 84. Das Kind zeigt Sprachverständnis auf Textebene.

Vorlage 6**Material: Situationsbild**

- 85. Das Kind kann Aufforderungen sofort verstehen und in Handlung umsetzen.

(Beobachtung)

- 86. Das Kind braucht keine zusätzlichen Reize, z.B. hinweisende Gesten, um Aufforderungen zu verstehen.

(Beobachtung)

LAUTSPRACHE / SPRACHFÄHIGKEIT**SPRACHVERSTÄNDNIS
VORLAGE 6****82. Aufgabenstellung: Das Kind zeigt Sprachverständnis auf Wortebene**

- | | | | |
|------------------|-------|------------|-------|
| 1. Ball | _____ | 3. Fahne | _____ |
| 2. Taucherbrille | _____ | 4. Klavier | _____ |

Arbeitsanweisung:

„Suche die Dinge auf dem Bild, die ich dir gleich sage und zeige sie mir dann!“

83. Aufgabenstellung: Das Kind zeigt Sprachverständnis auf Satzebene

- | | + | - |
|---------------------------------|-----|-----|
| 1. Das Mädchen schaukelt. | () | () |
| 2. Die Schaufel steckt im Sand. | () | () |
| 3. Der Löwe rutscht. | () | () |
| 4. Das Mädchen hat Zöpfe. | () | () |
| 5. Der Junge versteckt sich. | () | () |

Arbeitsanweisung:

„Nun machen wir noch ein Suchspiel. Ich erzähle dir etwas zu dem Bild und du suchst es dann!“

84. Aufgabenstellung: Das Kind zeigt Sprachverständnis auf Textebene

Ein toller Tag

Heute ist ein schöner Tag. Anna geht mit ihrer Oma in den Zirkus. Schon am Eingang werden sie von einem Clown in Empfang genommen. Er heißt Beppo und er begrüßt sie, indem er sie nass spritzt. Anna und ihre Oma lachen. In der Zirkusvorstellung sehen Anna und ihre Oma dann viele Tiere und Akrobaten. Besonders gut gefällt Anna der Tiger, der durch einen brennenden Reifen springt und der Seiltänzer. Oma mag den Clown besonders. Zum Ende der Vorstellung klatschen Anna und Oma ganz laut und jubeln, weil ihnen die Vorstellung so sehr gefallen hat.

Arbeitsanweisung:

„Ich lese dir nun eine Geschichte vor. Höre gut zu, denn gleich stelle ich dir ein paar Fragen zu der Geschichte.“

Wo sind Anna und ihre Oma heute? _____

Wer ist Beppo? _____

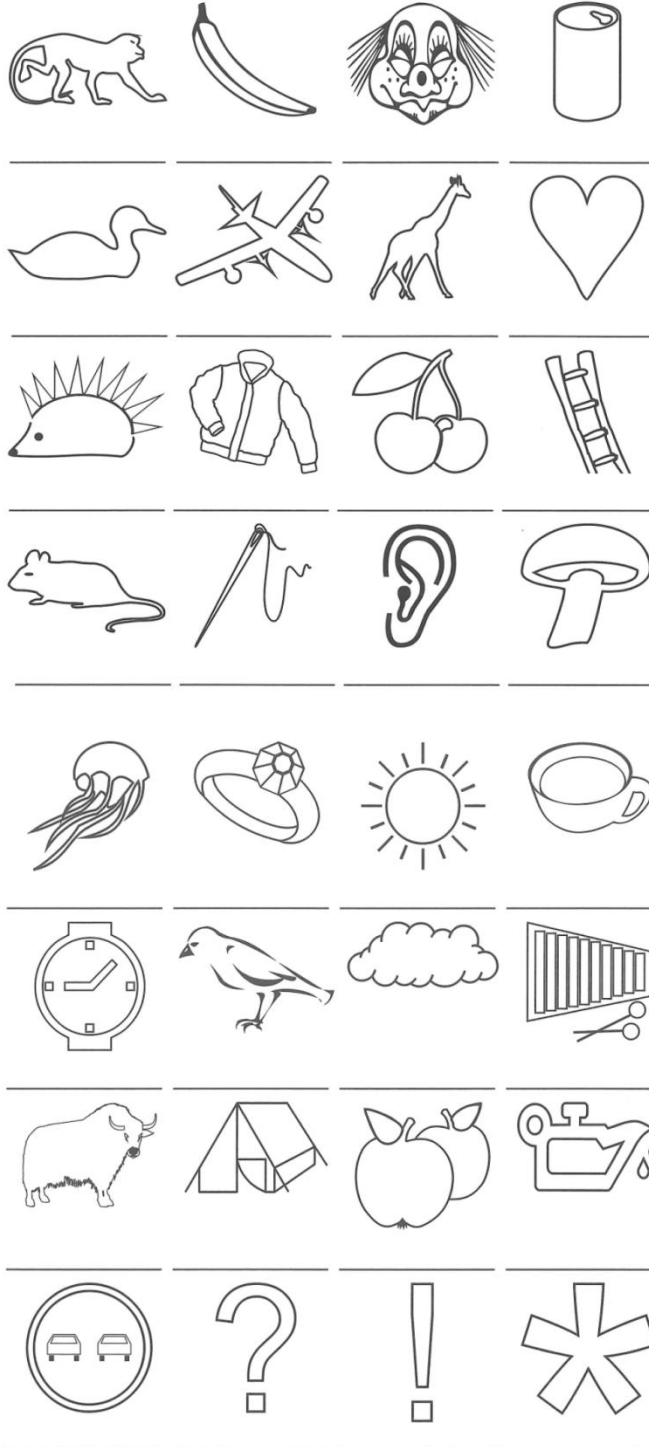
Was gefällt Anna am besten? _____

Wen mag Oma am liebsten? _____

Was machen Anna und ihre Oma am Ende der Vorstellung? _____

LAUTSPRACHE

LAUTÜBERPRÜFUNG VORLAGE 8



LESE-SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG

„Hallihallo!

Ich bin Lucy! Hast du vielleicht etwas zu essen für mich? Ich habe immer Hunger, wenn ich aufgeregt bin ...

Also, es geht nun um Buchstaben! Kennst du auch schon welche?

Bestimmt, oder? Garantiert kannst du auch schon deinen Namen schreiben, richtig? Komm wir gucken uns mal die **SCHUL-AUFGABEN** an und lösen sie!“



Lucy, der ständig hungrige rote Drache

Übersichtsblatt: LESE-SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG

LESEENTWICKLUNG / LESELEISTUNG		+	-	?
NR.	Das Kind ...			
106	... kann Symbole/Piktogramme benennen (z.B. Coca-Cola / Barbie).			
107	... kann ähnliche Schriftzeichen differenzieren (z.B. M/W).			
108	... kann Wort-Wort-Zuordnung vornehmen (z.B. Eis/Eis).			
109	... kann einzelne Buchstaben benennen.			
110	... kann einzelne Buchstaben lautieren.			
111	... kann zu den angesagten Buchstaben die richtigen Laute benennen.			
112	... kann Großbuchstaben/Kleinbuchstaben zuordnen.			
113	... kann Laute zusammenziehen (z.B. F-ee).			
114	... kann Wörter buchstaben-, silben- oder wortweise erlesen.			
115	... kann Wort-Bild-Zuordnung vornehmen.			
116	... kann sinnverstehend Wörter/kleine Sätze erlesen.			
SCHREIBENTWICKLUNG/SCHREIBLEISTUNG				
NR.	Das Kind ...			
117	... kann Buchstaben von anderen Zeichen unterscheiden.			
118	... kann Buchstaben nachspüren.			
119	... kann vorgegebene Buchstaben nachschreiben.			
120	... kann selbständig Buchstaben ohne Vorlage verschriften.			
121	...beherrscht die Druckschrift/ hält Schreibrichtung ein.			
122	...verschriftet in Spiegelschrift (z.B. d / b; E / 3).			
123	...kann einige Wörter aus der Erinnerung aufschreiben.			
124	...zeigt einen altersgerechten Aufbau des Schriftwortschatzes.			
125	...zeigt eine altersentsprechende Schreibweise.			
126	...zeigt ein formklares Schriftbild.			
127	...kann Linien einhalten.			

LESE-SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG**LESEENTWICKLUNG / LESELEISTUNG**

106. Das Kind kann Symbole/Piktogramme benennen (z.B. Coca-Cola/Barbie).

[Arbeitsblatt](#)

107. Das Kind kann ähnliche Schriftzeichen differenzieren (z.B. M/W).

[Arbeitsblatt](#)

108. Das Kind kann Wort-Wort-Zuordnung vornehmen (z.B. Eis/Eis).

[Arbeitsblatt](#)

109. Das Kind kann einzelne Buchstaben benennen.

[Arbeitsblatt](#)

110. Das Kind kann einzelne Buchstaben lautieren.

[Arbeitsblatt](#)

111. Das Kind kann zu den angesagten Buchstaben die richtigen Laute benennen

[Arbeitsblatt](#)

112. Das Kind kann Großbuchstaben/Kleinbuchstaben zuordnen.

[Arbeitsblatt](#)

113. Kind kann Laute zusammenziehen (z.B. F-ee).

[Arbeitsblatt](#)

LESE-SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG**LESEENTWICKLUNG / LESELEISTUNG**

114. Das Kind kann Wörter buchstaben-, silben- oder wortweise erlesen.

[Arbeitsblatt](#)

115. Das Kind kann Wort-Bild-Zuordnung vornehmen.

[Arbeitsblatt](#)

116. Das Kind kann sinnverstehend Wörter / kleine Sätze erlesen.

[Arbeitsblatt](#)

AS 114-116

LESE-SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG**SCHREIBENTWICKLUNG/SCHREIBLEISTUNG**

117. Das Kind kann Buchstaben von anderen Zeichen unterscheiden.

Arbeitsblatt

118. Das Kind kann Buchstaben nachspuren.

Arbeitsblatt

119. Das Kind kann vorgegebene Buchstaben nachschreiben.

Arbeitsblatt

120. Das Kind kann selbständig Buchstaben ohne Vorlage verschriften.

Arbeitsblatt

121. Das Kind beherrscht die Druckschrift/ hält Schreibrichtung ein.

(Beobachtung)

122. Das Kind verschriftet in Spiegelschrift (z.B. d / b; E / 3).

(Beobachtung)

123. Das Kind kann einige Wörter aus der Erinnerung aufschreiben.

Arbeitsblatt

124. Das Kind zeigt einen altersgerechten Aufbau des Schriftwortschatzes.

(Beobachtung)

125. Das Kind zeigt eine altersentsprechende Schreibweise.

(Beobachtung)

AS 117-125

LESE-SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG**SCHREIBENTWICKLUNG/SCHREIBLEISTUNG**

126. Das Kind zeigt ein formklares Schriftbild.

(Beobachtung)

127. Das Kind kann Linien einhalten.

(Beobachtung)

AS 126-127

LESE-SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG**LESEENTWICKLUNG / LESELEISTUNG****Aufgabenstellung:**

Das Kind kann Symbole / Piktogramme benennen.

**Arbeitsanweisung:**

Wetten, dass du schon lesen kannst?

LESE-SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG

LESEENTWICKLUNG / LESELEISTUNG



Aufgabenstellung:

Das Kind kann Großbuchstaben / Kleinbuchstaben zuordnen.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Arbeitsanweisung:

Verbinde den Großbuchstaben mit den dazugehörigen Kleinbuchstaben.

AB 112

MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG

„Oh ja, endlich kommen die Zahlen! Ich kann sie schon ganz lange, weil ich immer so neugierig bin... Zählen kannst du bestimmt auch schon, oder? Lass uns loslegen...“



Lenny, der neugierige grüne Drache

Übersichtsblatt: MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG

MATHEMATISCHE GRUNDLAGEN		+	-	?
NR:	Das Kind ...			
128	... kann Zahlen von anderen Schriftzeichen unterscheiden.			
129	... kann vorgegebene Zahlenformen nachschreiben.			
130	... kann Eigenschaften von Gegenständen unterscheiden (z.B. Form/Farbe).			
131	... kann Reihenfolgen bilden.			
132	... kann Reihenfolgen fortsetzen.			
133	... kann Reihenfolgen verändern.			
134	... kann Mengen in Teilmengen aufteilen.			
135	... kann Mengen quantitativ vergleichen und unterscheiden.			
136	... kann Zahlen benennen.			
137	... kann simultan Zahlen erfassen bis...(z.B. Würfelbilder).			
138	... kann eine Zahl einer Menge zuordnen.			
139	... kann eine Menge einer Zahl zuordnen.			
140	... kann Mengen der Größe nach ordnen.			
141	... kann Zahlen der Größe nach ordnen.			
142	... kann Zahlen selbständig verschriften.			
143	... zeigt ein formklares Schriftbild.			
144	... benötigt Hilfsmittel / persönliche Hilfestellung.			
	ZÄHLFÄHIGKEIT			
	Das Kind ...			
145	... kann ohne Hilfestellung bis 10 zählen.			
146	... kann vorwärts- u./o. rückwärtszählen.			
147	... kann bis--- korrekt zählen.			
	RECHENFERTIGKEIT			
	Das Kind ...			
148	... benutzt die Finger beim Rechnen.			
149	... kennt Rechenzeichen.			
150	... kann Rechenoperationen beschreiben (z.B. die Hälfte, das Doppelte etc.).			
151	... führt bereits einfache Rechenaufgaben durch (+/- Aufgaben).			

Ü 128-151

MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG



MATHEMATISCHE GRUNDLAGEN

128. Das Kind kann Zahlen von anderen Schriftzeichen unterscheiden.

Arbeitsblatt

129. Das Kind kann vorgegebene Zahlenformen nachschreiben.

Arbeitsblatt

130. Das Kind kann Eigenschaften von Gegenständen unterscheiden (z.B. Form/Farbe).

Arbeitsblatt / Material: Unterschiedliche Formen und Farben

131. Das Kind kann Reihenfolgen bilden.

Arbeitsvorlage / Material: Kugeln und Schnur

132. Das Kind kann Reihenfolgen fortsetzen.

Arbeitsvorlage / Material: Kugeln und / oder „Zaubersteinchen“

133. Das Kind kann Reihenfolgen verändern.

Arbeitsvorlage / Material: Kugeln und / oder „Zaubersteinchen“

134. Das Kind kann Mengen in Teilmengen aufteilen.

Arbeitsvorlage / Material: „Zaubersteinchen“

135. Das Kind kann Mengen quantitativ vergleichen und unterscheiden.

Arbeitsvorlage / Material: „Zaubersteinchen“

136. Das Kind kann Zahlen benennen.

Arbeitsblatt / Material: Kreisel, Zahlen

AS 128-136

MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG



MATHEMATISCHE GRUNDLAGEN

137. Das Kind kann simultan Zahlen erfassen bis...(z.B. Würfelbilder).

Arbeitsvorlage / Material: Würfel

138. Das Kind kann eine Zahl einer Menge zuordnen.

Arbeitsblatt / Material: „Zaubersteinchen“, Kreisel

139. Das Kind kann eine Menge einer Zahl zuordnen.

Arbeitsblatt / Material: „Zaubersteinchen“, Kreisel

140. Das Kind kann Mengen der Größe nach ordnen.

Arbeitsblatt / Material: s. AB

141. Das Kind kann Zahlen der Größe nach ordnen.

Arbeitsblatt / Material: Zahlen

142. Das Kind kann Zahlen nach Zahlendiktat verschriften.

Arbeitsblatt

143. Das Kind zeigt ein formklares Schriftbild.

(Beobachtung)

144. Das Kind benötigt Hilfsmittel / persönliche Hilfestellung.

(Beobachtung)

AS 137-144

MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG**ZÄHLFÄHIGKEIT****145. Das Kind kann ohne Hilfestellung bis 10 zählen.**Aufgabenstellung:

Das Kind soll laut bis 10 zählen.

Arbeitsanweisung:

Nun zähle bitte laut bis 10.

146. Das Kind kann vorwärts- u./o. rückwärtszählen.Aufgabenstellung:

Das Kind soll laut vorwärts und rückwärts zählen.

Arbeitsanweisung:

So, nun zähle noch mal laut bis 10 und danach sollst du wie bei einem Raketenstart rückwärts zählen (10-9....).

147. Das Kind kann bis--- korrekt zählen.Aufgabenstellung:

Das Kind soll laut zählen, soweit es kommt.

Arbeitsanweisung:

Nun sollst du wieder laut zählen, so weit du kommst.

AS 145-147

MATHEMATISCHE GRUNDLAGEN



RECHENFERTIGKEIT

148. Benutzt die Finger beim Rechnen.

(Beobachtung)

149. Das Kind kennt Rechenzeichen.

Arbeitsblatt

150. Das Kind kann Rechenoperationen beschreiben (z.B. die Hälfte, das Doppelte etc.).

Aufgabenstellung:

Das Kind soll die Hälfte, das Doppelte etc. benennen können

Arbeitsanweisung:

Schau mal, ich habe hier 4 Bauklötze und hier 2 Bauklötze, dann sind die 2 die ? (*Hälfte*) davon.

Die 4 Bauklötze sind dann das ? (*Doppelte*) von den 2 Bauklötzen.

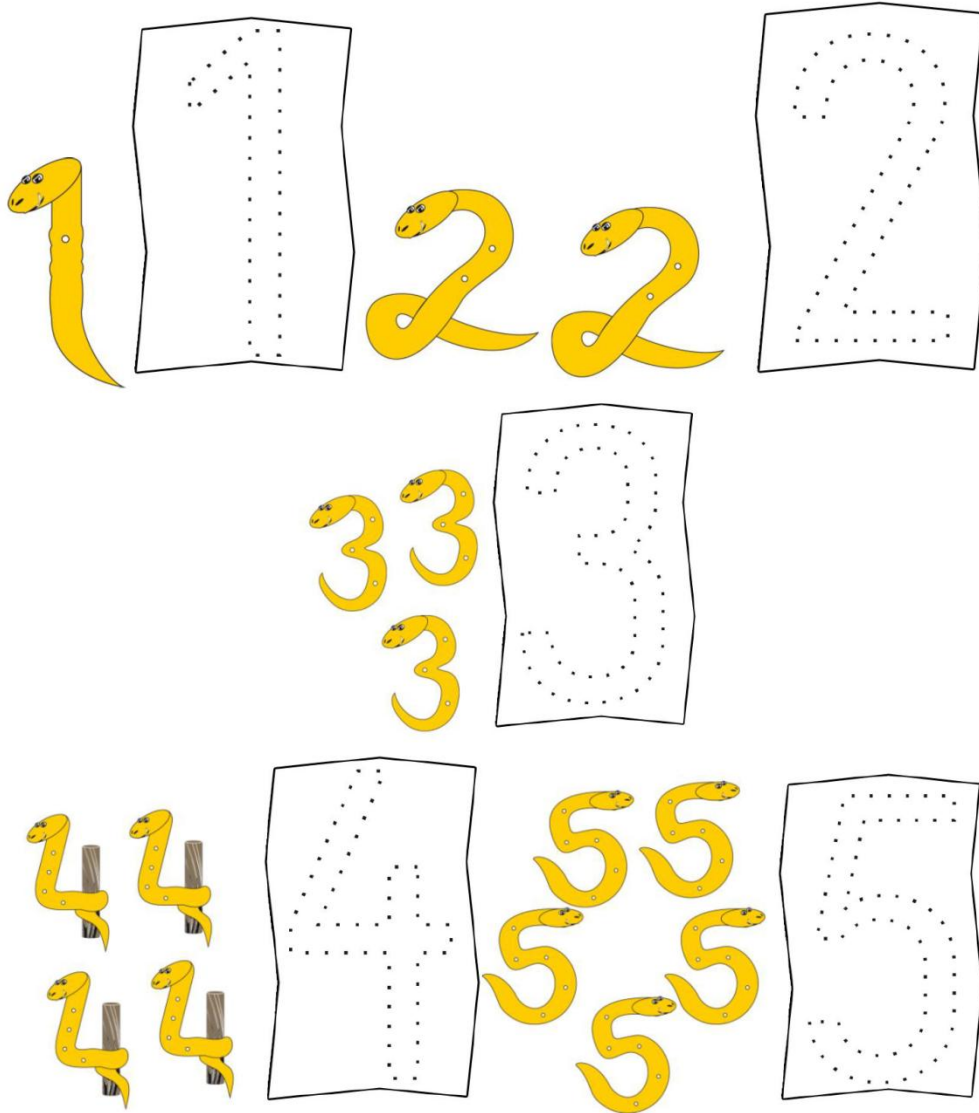
Material: 6 Bauklötze

151. Das Kind führt bereits einfache Rechenaufgaben durch (+/- Aufgaben).

Arbeitsblatt / Material: „10-Piks mit Stacheln“

MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG**MATHEMATISCHE GRUNDLAGEN****Aufgabenstellung:**

Das Kind kann vorgegebene Zahlenformen nachschreiben.

**Arbeitsanweisung:**

Schreibe die Zahlen nach!

AB 129

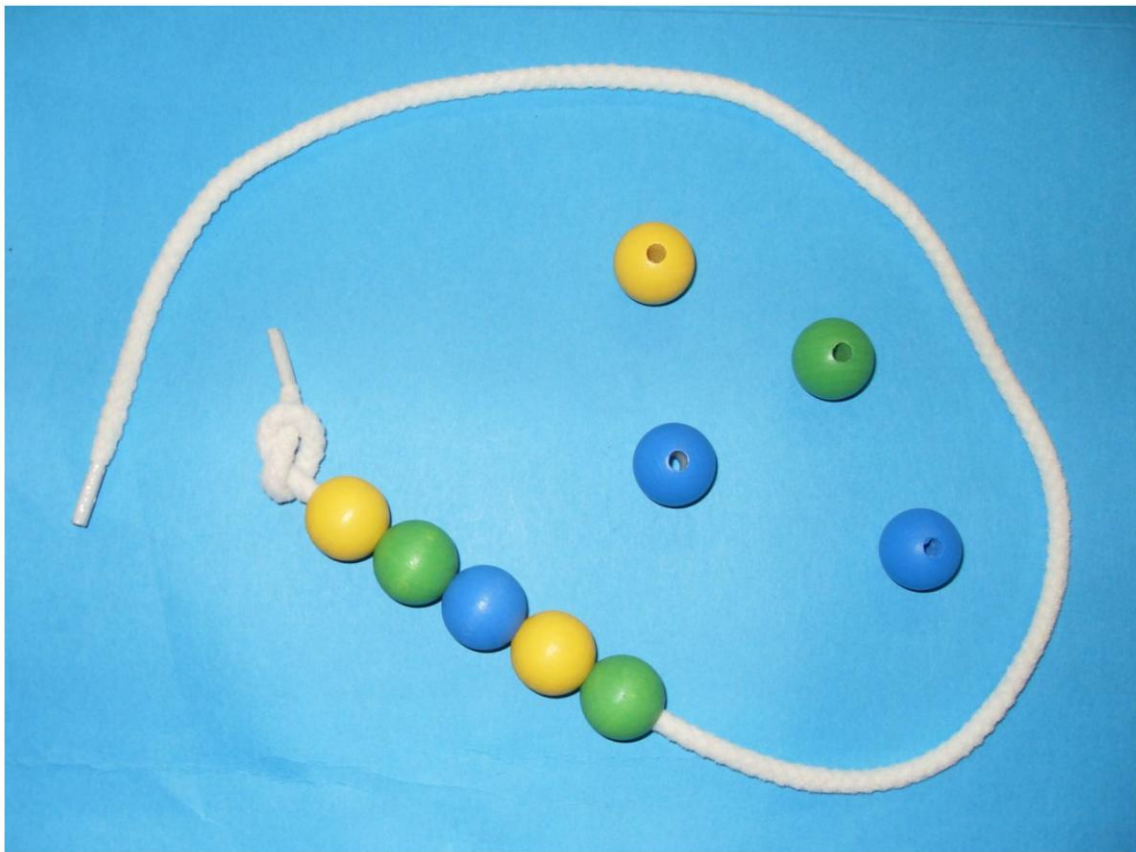
MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG

MATHEMATISCHE GRUNDLAGEN



Aufgabenstellung:

Das Kind kann Reihenfolgen bilden.



Arbeitsanweisung:

Bilde eine Reihenfolge mit den Kugeln, so dass immer wieder die gleichen Kugeln nacheinander kommen!

AB 131

PROTOKOLLBOGEN

Datum: _____

Name/ ID: _____ Alter: _____ VL: _____

1. FALSE-BELIEF-AUFGABE THEORY OF MIND / TOM

"Will-Ma und ihr Frosch" FILM ZEITFENSTER 0:00-0:57 Kapitel 1 / Film1

KONTROLLFRAGE: Wo hat Will-Ma den Frosch hingelegt?

Protokoll /Antwort: Richtig () Falsch ()

TESTFRAGE: Wo wird Will-Ma den Frosch suchen? (Im Bettchen oder im Koffer)

Protokoll /Antwort: Richtig () Falsch ()

REALITÄTSFRAGE: Wo ist der Frosch? (Im Bettchen oder im Koffer)

Protokoll /Antwort: Richtig () Falsch ()

Bemerkungen:

©Nicole Ramacher-Faasen, 2010

PROTOKOLLBOGEN

Datum: _____

Name/ ID: _____

Alter: _____

VL: _____

2. REPRESENTATIONAL-CHANGE-AUFGABE THEORY OF MIND / TOM

Eierkarton FILM ZEITFENSTER 0:57 – 2:24 Kapitel 1 / Film 1

Smartieschachtel FILM ZEITFENSTER 2:25 – 4:00 Kapitel 2 / Film 1

Smartiedose FILM ZEITFENSTER 4:00 – 5:23 Kapitel 2 / Film 1

KONTROLLFRAGE: Was meinst Du, was da drin ist?

Protokoll /Antwort: Richtig () Falsch ()

TESTFRAGE: Als ich dir vorhin diesen Eierkarton (das Smartie-Schächtelchen, die Smartie- Dose) gezeigt habe, bevor ich ihn geöffnet habe, was dachtest du, was da drin ist?

Protokoll /Antwort: Richtig () Falsch ()

REALITÄTSFRAGE: Was ist nun wirklich da drin?

Protokoll /Antwort: Richtig () Falsch ()

TESTFRAGE: Was meinst du was Herr Müller denkt, was dort drin ist, wenn er es zum ersten Mal sieht?

Protokoll /Antwort: Richtig () Falsch ()

Bemerkungen:

PROTOKOLLOGEN

Datum: _____

Name/ ID: _____

Alter: _____

VL: _____

3. APPEARENCE-REALITY-DISTINCTION-AUFGABE THEORY OF MIND / TOM

Stein FILM ZEITFENSTER 5:24 – 6:50 Kapitel 3 / Film 1

Nüsse FILM ZEITFENSTER 6:51 – 8:17 Kapitel 4 / Film 1

Computer-Maus FILM ZEITFENSTER 8:18 – 9:38 Kapitel 4 / Film 1

Fußball FILM ZEITFENSTER 9:39– 10:57 Kapitel 5/6 / Film 1

KONTROLLFRAGE: Was hat Will-Ma ?

Protokoll /Antwort:	Richtig ()	Falsch ()
<hr/> <hr/>		

Kind darf Gegenstand näher beobachten / anfassen

TESTFRAGE: Wie sieht es aus, wenn man es nur so anschaut? Wie eine Kerze / oder wie ein Stein? Wie ein Radiergummi oder eine Nuss (Fußball)? Wie ein Anspitzer oder eine Computermaus?

Protokoll /Antwort:	Richtig ()	Falsch ()
<hr/> <hr/>		

REALITÄTSFRAGE: Was ist es in Wirklichkeit?

Protokoll /Antwort:	Richtig ()	Falsch ()
<hr/> <hr/>		

TESTFRAGE: Was meinst du was Herr Müller denkt, was es ist, wenn er es zum ersten Mal sieht?

Protokoll /Antwort:	Richtig ()	Falsch ()
<hr/> <hr/>		

Bemerkungen:	<hr/> <hr/> <hr/>	
--------------	-------------------	--

ROTOKOLLOGEN

Datum: _____

Name/ ID: _____

Alter: _____

VL: _____

GUT UND BÖSE THEORY OF MIND / TOM

“Der Lutscher“ **FILM ZEITFENSTER** 0:00-0:57 Kapitel 1 / Film 2

Kontrollfrage: Wer ist der gute Freund und wer ist der böse Dieb?

Protokoll /Antwort: Richtig () Falsch ()

Nun zeigt sich der Dieb (Teufelchen)...

TESTFRAGE: Was soll Silke machen?

Protokoll /Antwort: Richtig () Falsch ()

Nun zeigt sich der Freund (Engelchen)...

TESTFRAGE: Was soll Silke machen?

Protokoll /Antwort: Richtig () Falsch ()

Bemerkungen:

©Nicole Ramacher-Faasen, 2010

PROTOKOLLBOGEN

Datum: _____

Name/ ID: _____

Alter: _____

VL: _____

GEFÜHLE**1. Bild:**

R () F ()

Bemerkungen: _____

2. Bild:

R () F ()

Bemerkungen: _____

3. Bild:

R () F ()

Bemerkungen: _____

4. Bild:

R () F ()

Bemerkungen: _____

5. Bild:

R () F ()

Bemerkungen: _____

6. Bild:

R () F ()

Bemerkungen: _____

7. Bild:

R () F ()

Bemerkungen: _____

8. Bild:

R () F ()

Bemerkungen: _____

9. Bild:

R () F ()

Bemerkungen: _____

10. Bild:

R () F ()

Bemerkungen: _____



PROTOKOLLBOGEN

Datum: _____

Name/ ID: _____

Alter: _____

VL: _____

IRONIE**1. Kommentar: „Was für ein aufgeräumtes Kinderzimmer!“**

Bemerkungen:	Richtig ()	Falsch ()

2. Kommentar: „Oh, die Frau hat sich gerade frisch gewaschen!“

Bemerkungen:	Richtig ()	Falsch ()

3. Kommentar: „Das Mädchen sieht ja hellwach aus!“

Bemerkungen:	Richtig ()	Falsch ()

4. Kommentar: „Was für eine schöne Frau!!“

Bemerkungen:	Richtig ()	Falsch ()

5. Kommentar: „Man, ist heute ein tolles Wetter!“

Bemerkungen:	Richtig ()	Falsch ()

6. Kommentar: „ Was war an den Sätzen falsch? Kannst du auch so einen Satz bilden?“



PROTOKOLLBOGEN

Datum: _____

Name/ ID: _____

Alter: _____

VL: _____

METAKOGNITIVES KINDERINTERVIEW MIT FRITZ

1. Was glaubst du, wer würde gerne mal mit dir spielen und warum?

2. Hast du schon einmal ein Problem gelöst und wenn ja, welches Problem? Wie hast du das gemacht?

3. Was kannst du besonders gut?

4. Was meinst du sagen deine Eltern / Freunde, was du (schon) gut kannst?

5. Was möchtest du bald können? Wieso kannst du es noch nicht und was musst du noch dafür lernen?

6. Was machst / tust du, wenn du etwas wissen willst?

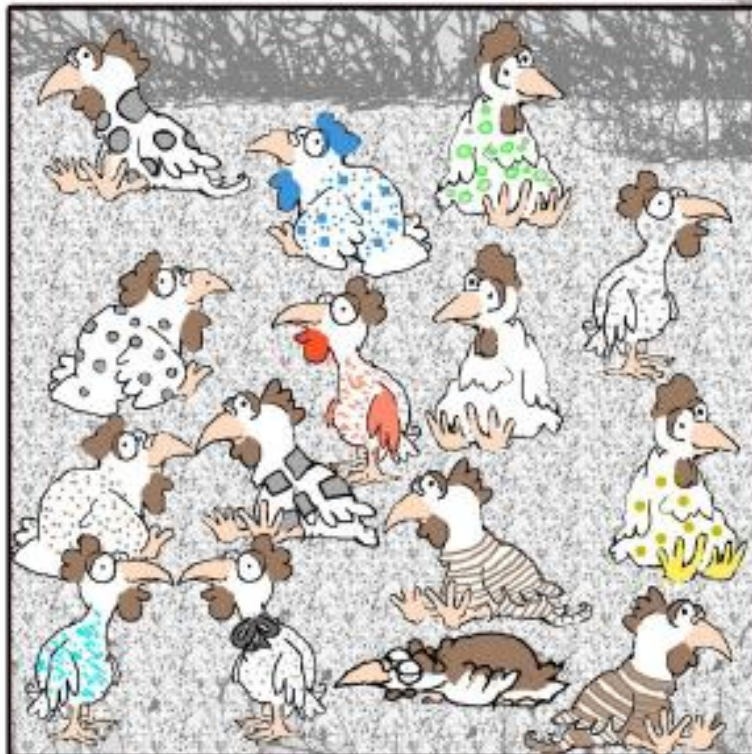
7. Hilfst du gerne anderen Kindern? Wenn ja, warum?

8. Worüber denkst du gerne nach?

9. Wann warst du das letzte Mal stolz oder worauf bist du stolz?

10. Erklärst du gerne anderen (Kindern) etwas?

Arbeitsblatt „Hühnerdurcheinander“



Ben hat die Hühner gefüttert. Als er sich auf dem Rasen ausruhen wollte, hat er den Hühnerstall aufgelassen.

Als er wieder munter wird, fehlt ein Huhn

Welches?



© N. Rattacher-Falzett / Illustration Design

PROTOKOLLBogen

Datum: _____

Name/ ID: _____ Alter: _____ VL: _____

„HÜHNERDURCHEINANDER“

Hier hast du ein schweres Rätsel, das eigentlich für Schulkinder gedacht ist...

1. Hast du eine Idee, was du machen sollst?

2. Wie bekommst du raus, was du machen sollst?

3. Benötigen wir einen Stift? Wenn ja, wofür?

4. Kannst du sagen, was du tun sollst?

5. Wie kannst du das Huhn finden?

6. Ist es eine gute Idee, Zwillinge zu suchen?

7. Woher weißt du nun, welche Paare du bereits gefunden hast?

8. Was machst Du, wenn du einen Fehler gemacht hast?

9. Wie kannst du wissen, ob du alles richtig gemacht hast?

Zum richtigen Ergebnis gekommen? () ja () nein

©Nicole Ramacher-Faasen, 2010

PROTOKOLLBOGEN

Datum: _____

Name/ ID: _____

Alter: _____

VL: _____

**METAKOGNITIVER BEOBACHTUNGSBOGEN
„Hühnerdurcheinander“****Sollte ich irgendetwas tun, bevor ich anfangen? (Zeige mir, wie man das macht.)**

Protokoll /Antwort:

Was ist meine Aufgabe? Was muss ich zuerst tun? (Zeige mir, wie man das macht.)

Protokoll /Antwort:

Was soll ich tun, wenn ich nicht mehr weiß, wie es weitergeht? (Zeige mir, wie man das macht.)

Protokoll /Antwort:

Was soll ich tun, wenn ich mich vertan habe?

Protokoll /Antwort:

Wie kann ich kontrollieren, ob es richtig ist?

Protokoll /Antwort:

©N. Ramacher-Faasen, 2010

PROTOKOLLBogen

Datum: _____

Name/ ID: _____ Alter: _____

VL: _____

PROBLEMLÖSUNG

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Gibt zu erkennen, dass er/sie den Aufgabentyp kennt | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Denkt laut | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Nimmt Hilfsmittel, wie z.B. Finger, Stift | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Sucht eigenständig nach Problemlösung | <input type="checkbox"/> Erfragt sofort, was zu machen ist |
| <input type="checkbox"/> Nimmt sich Zeit zum Nachdenken | <input type="checkbox"/> beginnt sofort mit der Aufgabe |
| <input type="checkbox"/> Gute Einschätzung der eigenen Leistungsfähigkeit | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Versucht die Aufgaben fertigzumachen, auch wenn es Schwierigkeiten gibt | <input type="checkbox"/> Blockieren, Aufgeben, wenn Schwierigkeiten auftreten |
| <input type="checkbox"/> Kann Schwierigkeiten beschreiben | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Stellt strukturierende Fragen | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Geht systematisch vor | <input type="checkbox"/> Raten, denkt zu kompliziert, sieht nicht den direkten, einfachen Weg |

ARBEITSVERHALTEN

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Gute / angemessene Frustrationstoleranz | <input type="checkbox"/> Ist durch Rückschläge sofort entmutigt |
| <input type="checkbox"/> Wagt sich auch an schwierige Aufgaben | <input type="checkbox"/> Lässt Vermeidungsstrategien erkennen |
| <input type="checkbox"/> Arbeitet konzentriert | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Arbeitet im angemessenem Tempo | <input type="checkbox"/> flüchtig () oberflächlich () langsam () _____ |
| <input type="checkbox"/> Gute Motivierbarkeit | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Arbeitet gerne mit | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Zeigt Freude am Lernen | <input type="checkbox"/> nein _____ |

KONTROLLE

- | | |
|---|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Überprüft das Handeln | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Merkt, wenn sie / er auf dem falschen Weg ist | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Korrigiert ihr /sein Handeln und versucht neuen Lösungsweg | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Fragt nach, ob sie/er die Aufgabe richtig macht | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Fordert Hilfe ein, wenn sie / er nicht weiterkommt | <input type="checkbox"/> nein _____ |
| <input type="checkbox"/> Kontrolliert das Ergebnis am Ende der Aufgabenbearbeitung | <input type="checkbox"/> nein _____ |

©Nicole Ramacher-Faasen, 2010

Manual

Fragestellung

GETOMETA konzentriert sich insbesondere auf die Feststellung des Entwicklungsstatus und die Beschreibung von Entwicklungsprofilen. Diese werden genutzt, um eine ressourcenorientierte Förderung abzuleiten, die bereichsübergreifend geschieht. Auch für die Darstellung über verschiedene Zeitpunkte und damit einhergehende Bewertung von Entwicklungsverläufen, kann der **GETOMETA** genutzt werden. Diese wurden für die Überprüfungsstichprobe bereits vorgenommen, sind jedoch nicht Teil des Promotionsvorhabens. Die Testbatterie steht an der Heilpädagogischen Fakultät Köln zur Verfügung. Folgende acht Entwicklungsbereiche sind Inhalt der Testbatterie **GETOMETA**.

Entwicklungsbereich	Itemanzahl
Motorik	25
Grobmotorik	20
Feinmotorik	5
Wahrnehmung	29
Taktile Wahrnehmung	3
Kinästhetische Wahrnehmung	3
Körperschema	4
Visuelle Wahrnehmung	3
• Visomotorische Koordination	3
• Figur- Grund- Wahrnehmung	2
• Farbkonstanz	2
• Formkonstanz	2
• Größenkonstanz	5
• Lage-Wahrnehmung	2
Auditive Wahrnehmung / Gedächtnisleistung	22
Auditive Wahrnehmung	13
Gedächtnisleistungen	9
Lautsprache	27
Sprachfähigkeit	5
• Spontansprache / Wortschatz	5
• Sprachverständnis	6
Sprechfähigkeit	3
• Artikulation	2
Gesprächsfähigkeit	6
Leseschriftsprach-Entwicklung	21
Leseentwicklung	11
Schreibentwicklung	10
Matheentwicklung	22
Mathematische Grundlagen	16
Zählfähigkeit	3
Rechenfertigkeit	3

Theory Of Mind	Itemanzahl
Klassische Aufgabenstellung	11
False Belief	3
Representational-Change	4
Appearance-Reality-Distinction	4
Erweiterte Aufgabenstellungen	19
Gut und böse	3
Gefühle	10
Ironie	6

Metakognition	Itemanzahl
Metakognitive Aufgabenstellungen	25
Metakognitives Interview	10
Metakognitiver Beobachtungsbogen	5
"Hühnerdurcheinander"	10
Beobachtung Metakognitiver Prozesse	23
Problemlösung	10
Arbeitsverhalten	7
Kontrollverhalten	6

Personengruppe

GETOMETA ist für Kinder im Vorschulalter zwischen drei und sechs Jahren konzipiert. Die Testsprache ist deutsch. Es gibt keine Einschränkungen in der Bearbeitung des Tests.

Fragebögen

GETOMETA enthält einen zweiseitigen Eltern-Fragebogen zur Vorgeschichte des Kindes und zur Abfrage der frühkindlichen Entwicklung.

Dazu gibt es noch einen Zusatzfragebogen für Entwicklungsverläufe, die auf besondere Kompetenzen hindeuten. Dieser wird den Eltern, bei deren Kindern der Verdacht auf eine besondere Entwicklung besteht, zum Ausfüllen gegeben.

Die Fragebögen sind in die gleichen Entwicklungsbereiche unterteilt wie auch die Befundbögen, somit können Daten verglichen und nachvollzogen werden. Durch das Abgleichen der Informationen wird der Gültigkeitsanspruch bedient.

Ein weiterer Fragebogen zur Erfassung des Lern- und Arbeitsverhaltens ergänzt die Informationen. Dieser kann von den Erzieherinnen und / oder den Eltern ausgefüllt werden. Alle Fragebögen befinden sich in der Anlage.

FRAGEBOGEN ZUR VORGESCHICHTE IHRES KINDES:

Name des Kindes _____ Geburtsdatum _____ Datum _____

JA NEIN

ALLGEMEINES

- Gab es Schwierigkeiten bei der Schwangerschaft / Geburt? JA NEIN

- Kinderkrankheiten / Befunde / Operationen / Allergien / Krankenhausaufenthalte / Medikamenteneinnahme? JA NEIN

MOTORIK

- Wann ist Ihr Kind gerobbt? ca. mit _____ Monaten

- Wann ist Ihr Kind gekrabbelt? ca. mit _____ Monaten

- Wann ist Ihr Kind gelaufen? ca. mit _____ Monaten

- Wann konnte Ihr Kind alleine sitzen? ca. mit _____ Monaten

GRÖBMOTORIK

JA NEIN

- Ihr Kind kann Treppensteigen? JA NEIN

- Ihr Kind kann einen Ball fangen? JA NEIN

- Ihr Kind kann balancieren/vorwärts / rückwärts? JA NEIN

- Ihr Kind zeigt Freude an Bewegung? JA NEIN

- Ihr Kind hält Körperspannung? JA NEIN

- Ihr Kind bewegt sich sicher und gewandt? JA NEIN

FEINMOTORIK

JA NEIN

- Ihr Kind kann kleine Gegenstände sicher greifen? JA NEIN

- Ihr Kind kann mit der Schere umgehen? JA NEIN

- Ihr Kind kann einen Stift angemessen halten? JA NEIN

- Ihr Kind führt Alltagshandlungen geschickt durch? JA NEIN

TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

JA NEIN

- Ihr Kind kann verschiedene Formen unterscheiden? JA NEIN

- Ihr Kind kann verschiedene Oberflächen unterscheiden? JA NEIN

- Ihr Kind kann alle Körperteile benennen? JA NEIN

- Ihr Kind kann einen Menschen vollständig malen? JA NEIN

VISUELLE WAHRNEHMUNG

JA NEIN

- Wann fand die letzte Überprüfung der Sehfähigkeit statt? JA NEIN

- Ihr Kind kann Susmalen, ohne die Linien zu überblättern? JA NEIN

- Ihr Kind kann Formen und Farben unterscheiden? JA NEIN

- Ihr Kind kann gut puzzeln? JA NEIN

- Ihr Kind kann „mehr oder weniger“ beschreiben? JA NEIN

AUDITIVE WAHRNEHMUNG

JA NEIN

- Wann fand die letzte Überprüfung der Hörfähigkeit statt? JA NEIN

- Ihr Kind beschwert sich, wenn leise gesprochen wird? JA NEIN

- Ihr Kind beschwert sich, wenn durcheinander gesprochen wird? JA NEIN

- Ihr Kind versteht Sprache bei Neben-/ Störgeräuschen? JA NEIN

- Ihr Kind kann hören, woher ein Geräusch kommt? JA NEIN

- Ihr Kind kann sich auch bei Störgeräuschen konzentrieren? JA NEIN

- Ihr Kind kann ähnliche Laute unterscheiden? JA NEIN

GEDÄCHTNISLEISTUNGEN

JA NEIN

- Ihr Kind kann sich kleine Arbeitsaufträge merken? JA NEIN

- Ihr Kind kann sich Reime, Lieder und Sprüche merken? JA NEIN

- Ihr Kind kann sich kleine Geschichten merken und diese nacherzählen? JA NEIN

- Ihr Kind kann sein Spiel auch nach einer Unterbrechung wieder aufnehmen? JA NEIN

© Nicole Ramacher-Fassen 2009

Fragebogen Vorgeschichte

PERSONALE / SOZIALE KOMPETENZEN

BEOBSACHTUNGSBOGEN

FÜR _____ Datum: _____ ID: _____

		ja	nein	?
KOMMUNIKATION				
152	zeigt ein altersentsprechendes Kommunikationsverhalten.			
153	ist aufgeschlossen anderen Menschen gegenüber.			
154	nimmt Kontakt zu anderen Kindern auf.			
155	hält Blickkontakt bei Gesprächen.			
156	redet gerne.			
157	lässt andere zu Wort kommen.			
158	nimmt die Befindlichkeit anderer wahr und reagiert darauf.			
159	teilt mit, wie es ihm geht.			
KOOPERATION				
160	kann sich an vereinbarte Regeln halten.			
161	kann eigene Bedürfnisse zurückstellen.			
162	kann Kompromisse schließen.			
163	setzt eigene Interessen durch.			
164	kann Konflikte ohne Gewalt lösen.			
165	hilft anderen Menschen ohne Aufforderung.			
166	lässt sich von anderen helfen.			
167	bringt eigene Ideen ein.			
168	akzeptiert Wünsche / Ideen anderer.			
169	kann Kritik akzeptieren.			
170	kann Kritik äußern.			
171	kann Entscheidung abtragen.			
SELBSTÄNDIGKEIT				
172	zeigt Interesse an Neuem.			
173	geht eigenständig an Aufgabenstellungen heran.			
174	hat Selbstbewusstsein.			
175	traut sich etwas zu.			
176	geht kleine Probleme aktiv an.			
177	zeigt Lösungsweg.			
178	kann sich alleine beschäftigen.			
179	kann mit anderen Kindern spielen.			
180	versteht Arbeitsaufträge und kann diese umsetzen.			
181	fordert bei Bedarf Hilfeleistung ein.			
182	kann seine Leistungsfähigkeit einschätzen.			
EMOTIONALITÄT				
183	zeigt verschiedene Empfindungen wie Stolz, Freude, Ärger, Wut.			
184	kann sich anderen Menschen anvertrauen.			
185	zeigt ein positives Selbstbewusstsein.			
186	lässt sich auf motivieren.			
KONZENTRATION / ARBEITSVERHALTEN				
187	lässt sich auf Aufgaben ein.			
188	führt Aufgaben zu Ende.			
189	arbeitet beharrlich auf ein Ziel hin.			
190	steigt sich an um Aufgaben zu bewältigen.			
191	wendet sich über einen angemessenen Zeitraum vorgegebenen Tätigkeiten zu.			
192	versteht sich in Aufgaben.			
193	arbeitet konzentriert.			
194	wirkt lehrhaft aufmerksam.			
195	kann sich etwas auf merken.			
196	traut sich etwas zu.			
197	entscheidet Lösungsweg.			
198	verfolgt aufmerksam Gespräche.			
199	steht Wissenschaffen.			
200	zeigt gerne Arbeitsergebnisse.			
201	nimmt sich Zeit zum Nachdenken.			
202	kann sich selbstständig korrigieren.			
203	arbeitet besser, wenn jemand dabei ist.			

© Nicole Ramacher-Fassen, 2010

Fragebogen Personale/Soziale Kompetenzen

Kompetenzen im Umgang mit Störvariablen

Anforderungen an den Testleiter / die Testleiterin

Die Testleiter/innen werden geschult, was für einen reibungslosen Testablauf notwendig ist und wie bei Störungen zu verfahren ist. Notwendig ist...

- die strikte Beachtung von Verfahrensregeln.
- die umfassende Dokumentation der Datenerhebungen und –analyse.
- das Vertrautmachen mit dem Material und den Beobachtungsbögen.
- das individuelle Eingehen auf die zu testenden Kinder.
- Teamfähigkeit.
- der korrekte Umgang mit Störvariablen.

Dadurch, dass bei der Überprüfung mit dem **GETOMETA** keine feste Reihenfolge eingehalten werden muss und zudem kein fester Zeitrahmen vorgegeben wird, kann kurzfristig (um)geplant werden. Das Material befindet sich während des Testzeitraumes in der Einrichtung, so dass darauf jederzeit, auch kurzfristig, zugegriffen werden kann. Weitere Fragen werden im Rahmen der regelmäßig stattfindenden Besprechungsrunde geklärt.

Durchführungsmöglichkeiten

Je nach Entwicklungsbereich können die Erhebungen als Einzel- oder Gruppenuntersuchung (maximal 4 Kinder) durchgeführt werden.

Durchführungsdauer

Aufgrund der Komplexität des Tests wird die Überprüfung der Entwicklungsbereiche zu mehreren Testzeitpunkten durchgeführt. Die Dauer der jeweiligen Testung ist auf das Kind abzustimmen, je nach Alter und Ausdauer.

Durchführungsort

GETOMETA ist für den Kindergarten konzipiert. Wichtig ist eine ruhige Arbeitsatmosphäre, so dass Ablenkungen auf ein Minimum reduziert werden. Für die Untertestbereiche Feinmotorik, visuelle Wahrnehmung, Gedächtnisleistungen, Lese-Schriftsprachentwicklung und mathematische Entwicklung wird ein Tisch benötigt. Für den Testteilbereich Grobmotorik sollte ausreichend Platz für Bewegung vorhanden sein.

Materialauswahl



GET-Inhalte

- *Bilderbuch* (Din A3) „Einladung zum Schultest“ mit Helferbrief und Helferurkunde zur Vorbereitung auf die Überprüfung
- *Tier-Handpuppen* (Hauptdarsteller)

- *GET-Testordner*
 - Aufteilung des GETs
 - Materialübersicht
 - Entwicklungstabellen (Schaubilder) zu den verschiedenen Bereichen
 - Vorstellung der einzelnen Tiere
 - Übersichtsblatt zu den einzelnen Teilbereichen
 - Aufgabenstellungen mit Hinweis auf Materialeinsatz
 - Arbeitsblätter
- *2 große Holz-Materialboxen mit den benötigten Materialien*

Des Weiteren befindet sich eine Materialaufstellung für die einzelnen Übungen auf den Übersichtsbögen der einzelnen Items. Die Materialübersicht befindet sich im GET-Test-Ordner. Die Angaben sind nach den aufgeführten Entwicklungsbereichen unterteilt. Materialien, die noch zusätzlich benötigt werden und nicht in der GET Materialbox enthalten sind, sind auf der Materialübersicht mit einem Kreuz gekennzeichnet.

Materialübersicht G.E.T.	Materialübersicht G.E.T.
<p>GROBMOTORIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reifen • Gymnastikstab • Sandsäckchen • Springseil • Ball <p>FEINMOTORIK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dose (x) mit kleinen Gegenständen (z.B. Kugel, Würfel, ...) • Schere • Blatt Papier (Folie hinten im Ordner) • Stift / Foliestift • Arbeitsblätter S. 21, 22, 24 und 25 <p>TAKTILE UND KINÄSTHETISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kissenbezug mit 6 realen Gegenständen (z.B. Stift, Kugel, ...) • Vier gleichgroße Teile (je in zweifacher Ausführung) mit unterschiedlicher Oberfläche • Kissenbezug, 2 Kreise, 2 Dreiecke, 2 Rechtecke, 2 Vierecke • Blatt Papier (Folie hinten im Ordner) • Stift / Foliestift <p>VISUELLE WAHRNEHMUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schnur • Zehn Kugeln • Stift / Foliestift • Kiste (x), Ball, Bauklötz, Püppchen • Dreiecke in verschiedenen Farben und Größen • Kreise in verschiedenen Farben und Größen • Vierecke in verschiedenen Farben und Größen • Fünf gleiche Holzfiguren • Bauklötze • Situationsbild „Spielplatz“ aus dem beiliegendem Bilderbuch • Arbeitsblätter S. 36, 37, 39, 40, 41, 42, 44, 46, 48, 50, 53, 54 <p>AUDITIVE WAHRNEHMUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlüssel (x), Wecker (x), „Knacker“, Rassel, Kissenbezug, • Radio (x) • Vorlage 1 • Vorlage 2 • Situationsbild „Spielplatz“ aus dem beiliegendem Bilderbuch <p style="text-align: right; border: 1px solid black; padding: 2px;">(x) nicht in der Materialbox enthalten!</p>	<p>GEDÄCHTNISLEISTUNGEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoryspiel • Vorlage 3 • Vorlage 4 • Situationsbild „Spielplatz“ aus dem beiliegendem Bilderbuch <p>LAUTSPRACHE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorlage 5 • Vorlage 6 • Vorlage 7 • Vorlage 8 • Bilderstab • Situationsbild „Spielplatz“ aus dem beiliegendem Bilderbuch <p>LESE- SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stift / Foliestift • Buchstabenstäbe • Arbeitsblätter S. 106 – 120, 123 <p>MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stift / Foliestift • 6 Bauklötze • Würfel • Kreisel • „Zaubersteinchen“ • „10 Piks“ • Arbeitsblätter S. 128 – 142, 149, 151

Für die Überprüfung der Entwicklungsbereiche Theory of Mind und Metakognition wird ein Laptop / DVD-Abspielgerät benötigt, um die entsprechenden Filme abspielen zu können. Alternativ liegen die Überprüfungen aber auch als Bildmaterial in Form von Bildergeschichten vor.



Material: Theory of Mind und Metakognition



Instruktionen/Durchführung

Die Instruktionen für den Anweiser / die Anweiserin sind schriftlich fixiert und befinden sich im Testordner.

Die Bögen zu den sechs Entwicklungsbereichen des GETs (Motorik, Wahrnehmung, Auditive Wahrnehmung / Gedächtnis, Lautsprache, Leseschriftsprache, Mathe) sind wie folgt aufgeteilt:

- Item
- Aufgabenstellung
- Arbeitsanweisung für den Testleiter / die Testleiterin
- Ausweisung des benötigten Materials (rot markiert)

GROBMOTORIK	AUDITIVE WAHRNEHMUNG																																																				
<p>1. Das Kind wirkt schlaff (z.B. beim Händedruck). Aufgabenstellung: Das Kind soll die Hand geben. Arbeitsanweisung: Drücke meine Hand so fest wie du kannst! (Beobachtung)</p> <p>2. Das Kind kann Körperspannung halten (längeres aufrechtes Sitzen möglich). (Beobachtung)</p> <p>3. Das Kind erreicht im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen. Aufgabenstellung: Das Kind soll im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen erreichen. Arbeitsanweisung: Stelle dich gerade hin. Nun sollst du mit deinen Fingern den Fußboden berühren. Aber Achtung, du musst die Beine gestreckt lassen.</p> <p>4. Das Kind kann sich durch einen senkrecht gehaltenen Reifen bewegen, ohne diesen zu berühren. Aufgabenstellung: Das Kind soll sich durch einen senkrecht gehaltenen Reifen bewegen, ohne ihn zu berühren. Arbeitsanweisung: Du sollst nun durch den Reifen klettern! Aber Achtung, du darfst ihn nicht berühren! Material: Reifen</p>	<p>50. Aufgabenstellung: Das Kind kann ähnlich klingende Wörter unterscheiden.</p> <table border="0"> <tr> <td>Eimer-Eimer</td><td>() ()</td> <td>Wippe-Wippe</td><td>() ()</td> </tr> <tr> <td>Rutsche-Rutsche</td><td>() ()</td> <td>Baum-Raum</td><td>() ()</td> </tr> <tr> <td>Hund-Mund</td><td>() ()</td> <td>Fahne-Sahne</td><td>() ()</td> </tr> </table> <p>Arbeitsanweisung: Höre genau hin, sind die Wörter gleich?</p> <p>61. Aufgabenstellung: Das Kind kann ähnlich klingende Laute unterscheiden und korrekt nachsprechen</p> <table border="0"> <tr> <td>1. da - ta</td><td>() ()</td> <td>5. ga - ka</td><td>() ()</td> </tr> <tr> <td>2. lo - la</td><td>() ()</td> <td>6. bi - si</td><td>() ()</td> </tr> <tr> <td>3. wi - vi</td><td>() ()</td> <td>7. bo - so</td><td>() ()</td> </tr> <tr> <td>4. fu - vu</td><td>() ()</td> <td>8. pi - bi</td><td>() ()</td> </tr> </table> <p>Arbeitsanweisung: Sprich mir nach, hört es sich genau gleich an?</p> <p>62. Aufgabenstellung: Das Kind kann unvollständige Wörter ergänzen</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Ru_l_e (Rutsche)</td><td>() ()</td> <td>4. Sa_n_d_stein (Sandkasten)</td><td>() ()</td> </tr> <tr> <td>2. Ma_d_chen (Mädchen)</td><td>() ()</td> <td>5. La_u_f_agen (Lastwagen)</td><td>() ()</td> </tr> <tr> <td>3. Kl_a_rtum (Klettertum)</td><td>() ()</td> <td>6. Schau_el (Schaukel/Schauel)</td><td>() ()</td> </tr> </table> <p>Arbeitsanweisung: Ich sage dir nun Wörter, in denen fehlen Buchstaben! Erkennst du das Wort? Ich sage dir nun Wörter, in denen fehlen Buchstaben! Erkennst du das Wort?</p> <p>63. Aufgabenstellung: Das Kind kann einzelne Laute aus einem Wort herausheben</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Lu_s_legen</td><td>() ()</td> <td>4. Klä_u_ier</td><td>() ()</td> </tr> <tr> <td>2. Ru_s_che</td><td>() ()</td> <td>5. Schau_elf</td><td>() ()</td> </tr> <tr> <td>3. Wi_p_p_e</td><td>() ()</td> <td>6. Bagg_er</td><td>() ()</td> </tr> </table> <p>Arbeitsanweisung: Hörst du in dem Wort ein i?</p>	Eimer-Eimer	() ()	Wippe-Wippe	() ()	Rutsche-Rutsche	() ()	Baum-Raum	() ()	Hund-Mund	() ()	Fahne-Sahne	() ()	1. da - ta	() ()	5. ga - ka	() ()	2. lo - la	() ()	6. bi - si	() ()	3. wi - vi	() ()	7. bo - so	() ()	4. fu - vu	() ()	8. pi - bi	() ()	1. Ru_l_e (Rutsche)	() ()	4. Sa_n_d_stein (Sandkasten)	() ()	2. Ma_d_chen (Mädchen)	() ()	5. La_u_f_agen (Lastwagen)	() ()	3. Kl_a_rtum (Klettertum)	() ()	6. Schau_el (Schaukel/Schauel)	() ()	1. Lu_s_legen	() ()	4. Klä_u_ier	() ()	2. Ru_s_che	() ()	5. Schau_elf	() ()	3. Wi_p_p_e	() ()	6. Bagg_er	() ()
Eimer-Eimer	() ()	Wippe-Wippe	() ()																																																		
Rutsche-Rutsche	() ()	Baum-Raum	() ()																																																		
Hund-Mund	() ()	Fahne-Sahne	() ()																																																		
1. da - ta	() ()	5. ga - ka	() ()																																																		
2. lo - la	() ()	6. bi - si	() ()																																																		
3. wi - vi	() ()	7. bo - so	() ()																																																		
4. fu - vu	() ()	8. pi - bi	() ()																																																		
1. Ru_l_e (Rutsche)	() ()	4. Sa_n_d_stein (Sandkasten)	() ()																																																		
2. Ma_d_chen (Mädchen)	() ()	5. La_u_f_agen (Lastwagen)	() ()																																																		
3. Kl_a_rtum (Klettertum)	() ()	6. Schau_el (Schaukel/Schauel)	() ()																																																		
1. Lu_s_legen	() ()	4. Klä_u_ier	() ()																																																		
2. Ru_s_che	() ()	5. Schau_elf	() ()																																																		
3. Wi_p_p_e	() ()	6. Bagg_er	() ()																																																		
AS 1-4	Vorlage 1 60 - 63																																																				

Wenn es sich um eine „Beobachtung“ (rot markiert) handelt, liegen keine Aufgabenstellungen und Arbeitsanweisungen vor.

Die Reihenfolge der Oberpunkte sowie der einzelnen Items spielt bei der Durchführung keine Rolle, es kann also je nach Situation entschieden werden, welche Items überprüft werden.

Alle Items sind durchlaufend nummeriert.

Die Bögen zum Entwicklungsbereich Theory of Mind und Metakognition sind ähnlich aufgebaut:

<p>PROTOKOLLBogen Datum: _____</p> <p>Name/ ID: _____ Alter: _____ VL: _____</p> <p style="text-align: center;">IRONIE</p> <p>Benötigtes Material: Situationsbildkarten</p> <p>1. Kommentar: „Was für ein aufgeräumtes Kinderzimmer!“ Bemerkungen: Richtig () Falsch ()</p> <p>2. Kommentar: „Oh, die Frau hat sich gerade frisch gewaschen!“ Bemerkungen: Richtig () Falsch ()</p> <p>3. Kommentar: „Das Mädchen sieht ja hellwach aus!“ Bemerkungen: Richtig () Falsch ()</p> <p>4. Kommentar: „Was für eine schöne Frau!“ Bemerkungen: Richtig () Falsch ()</p> <p>5. Kommentar: „Man, ist heute ein tolles Wetter!“ Bemerkungen: Richtig () Falsch ()</p> <p>6. Kommentar: „Was war an den Sätzen falsch? Kannst du auch so einen Satz bilden?“</p> <p style="font-size: small;">©N. Ramacher-Faasen, Dissertation 2010</p>	<p>PROTOKOLLBogen Datum: _____</p> <p>Name/ ID: _____ Alter: _____ VL: _____</p> <p style="text-align: center;">SUT UND BÖSE THEORY OF MIND / TOM</p> <p>„Der Lutscher“ FILM ZEITFESTER 0:00-0:57 Kapitel 1 / Film 2</p> <p>Kontrollfrage: Wer ist der gute Freund und wer ist der böse Dieb?</p> <p>Protokoll / Antwort: Richtig () Falsch ()</p> <p>Nun zeigst sich der Dieb (Erfolgreich)... TESTFRAGE: Was soll Silke machen? Protokoll / Antwort: Richtig () Falsch ()</p> <p>Nun zeigst sich der Freund (Erfolgreich)... TESTFRAGE: Was soll Silke machen? Protokoll / Antwort: Richtig () Falsch ()</p> <p>Bemerkungen:</p>
--	---

- Item
- Benötigtes Material, bzw. Filmsequenz
- Kommentar für den Testleiter
- Feld für Bemerkungen und zum Ankreuzen der Antwort (unterteilt in richtig oder falsch)

Punktevergabe / Bewertung

- Sollte ein Kind eine Aufgabenstellung nicht verstehen, sollte diese wiederholt oder ggf. anders erklärt, bzw. auch vorgemacht werden.
- Den Kindern werden alle Testitems angeboten, somit gibt es keinen Testabbruch.
- Sollte ein Kind eine Aufgabe nicht durchführen wollen, oder ein Kind krank sein, so können die nicht durchgeführten Testitems zu einem späteren Zeitpunkt nachgeholt werden.

Die Ergebnisse werden umgehend in dem Übersichtsblatt eingetragen. Dabei steht das + für: „gekonnt“, das – für: „nicht gekonnt“ und das Fragezeichen bedeutet „noch einmal beobachten“.

Auswertung

Übersichtsblatt: GROBMOTORIK					
NR.	Das Kind	+	-	?	
1	... wirkt schlaff (z.B. beim Händedruck).				
2	... kann Körperspannung halten (längeres aufrechtes Sitzen möglich).				
3	... erreicht im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen.				
4	... kann sich durch einen senkrecht gehaltenen Reifen bewegen, ohne diesen zu berühren.				
5	... kann einen Stab (Gymnaststab) mit beiden Händen an den Enden vor dem Körper halten und nacheinander mit beiden Beinen über den Stab und wieder zurück steigen, ohne diesen loszulassen. Anschließend kann es den Stab über den Kopf nach hinten bis zum Gesäß und wieder zurück in die Ausgangsstellung führen.				
6	... kann einen Drehsprung ausführen (180 Grad).				
7	... kann mit dem Fuß ein Sandsäckchen hochkicken und mit den Händen wieder auffangen (5mal).				
8	... kann den Hampelmannsprung ausführen (6x hintereinander).				
9	... kann mit geschlossenen Augen 10 Sekunden gerade stehen.				
10	... kann mit geöffneten Augen 10 Sekunden auf Zehenspitzen stehen.				
11	... kann auf dem Standbein (bevorzugtes Bein) stehen und mit dem anderen Bein einen Kreis in die Luft zeichnen.				
12	... kann auf einer Linie / auf einem Seilchen vorwärts balancieren (Fuß vor Fuß).				
13	... kann auf einer Linie / auf einem Seilchen rückwärts balancieren (Fuß hinter Fuß).				
14	... kann auf dem Bauch liegen, Arme, Beine und Kopf gleichzeitig anheben und 10 Sekunden halten.				
15	... kann auf einem Bein hüpfen (6x hintereinander).				
16	... kann 10 mal hintereinander über ein auf dem Boden liegendes Seil hin und her springen.				
17	... kann sich schnell bewegen.				
18	... kann einen Ball auf Zuwerffangen.				
19	... kann einen Ball auf ein vorgegebenes Ziel werfen.				
20	... kann die Körpermittellinie überkreuzen (z.B. rechte Hand an linkes Knie führen und linke Hand an rechtes Knie führen).				

Die Items wurden als Leistungstestaufgaben (gekonnt / nicht gekonnt) konzipiert. Der Antwortmodus wurde durch entsprechendes Ankreuzen gekennzeichnet, daher ist eine weitere Antwortschablone nicht notwendig.

Nummer GET	Kürzel	1 Punkt-gekonnt 0-nicht gekonnt	MOTORIK Das Kind ...	Drei-jährige	Vier-jährige	Vorschul-kinder	
				STUFE	STUFE	STUFE	
1	GrobMot1		wirkt schlaff (z.B. beim Händedruck) = zeigt kein schlaffes Verhalten		2	1	1
2	GrobMot2		kann Körperspannung halten (längeres aufrechtes Sitzen möglich).	1	1	2	
3	GrobMot3		erreicht im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen.	3	4	2	
4	GrobMot4		kann sich durch einen senkrecht gehaltenen Reifen bewegen, ohne diesen zu berühren.	1	1	2	
5	GrobMot5		kann über einen Gymnaststab mit beiden Beinen über den Stab und wieder zurück steigen, ohne diesen loszulassen.	5	5	2	
6	GrobMot6		kann einen Drehsprung ausführen (180 Grad).	3	1	1	
7	GrobMot7		kann mit dem Fuß ein Sandsäckchen hochkicken und mit den Händen wieder auffangen (5mal).	4	5	3	
8	GrobMot8		kann den Hampelmannsprung ausführen (6x hintereinander).	5	4	2	
9	GrobMot9		kann mit geschlossenen Augen 10 Sekunden gerade stehen.	1	1	1	
10	GrobMot10		kann mit geöffneten Augen 10 Sekunden auf Zehenspitzen stehen.	2	2	2	
11	GrobMot11		kann auf dem Standbein (bevorzugtes Bein) stehen und mit dem anderen Bein einen Kreis in die Luft zeichnen.	4	4	1	
12	GrobMot12		kann auf einer Linie / auf einem Seilchen vorwärts balancieren (Fuß vor Fuß).	1	1	1	
13	GrobMot13		kann auf einer Linie / auf einem Seilchen rückwärts balancieren (Fuß hinter Fuß).	4	2	2	
14	GrobMot14		kann auf dem Bauch liegen, Arme, Beine und Kopf gleichzeitig anheben und 10 Sekunden halten.	3	2	1	
15	GrobMot15		kann auf einem Bein hüpfen (6x hintereinander).	3	1	1	
16	GrobMot16		kann 10 mal hintereinander über ein auf dem Boden liegendes Seil hin und her springen.	3	1	1	
17	GrobMot17		kann sich schnell bewegen.	1	1	1	
18	GrobMot18		kann einen Ball auf Zuwerffangen.	3	3	2	
19	GrobMot19		kann einen Ball auf ein vorgegebenes Ziel werfen.	3	2	1	
20	GrobMot20		kann die Körpermittellinie überkreuzen.	5	3	3	
21	FeinMot1		kann kleine Gegenstände sicher greifen (z.B. Knopf, Erbse, Perle).	1	1	1	
22	FeinMot2		kann einfache geometrische Figuren ausschneiden (z.B. Kreis, Dreieck usw).	4	3	1	
23	FeinMot3		kann einen Stift angemessen halten.	4	3	1	
24	FeinMot4		kann mit einem Stift durch ein Labyrinth fahren, ohne die vorgegebenen Begrenzungslinien zu durchkreuzen.	2	4	1	
25	FeinMot5		kann mit einem Stift vorgegebene Linien nachfahren.	5	4	1	
	<i>erreichte Punkte</i>	0	25 Items				

Die Ergebnisse werden vom Übersichtsblatt auf den Protokollbogen übertragen (oder direkt in diesen eingetragen). Hierbei wird für die gekonnten Aufgaben 1 Punkt vergeben, bei den nicht gekonnten Aufgaben werden 0 Punkte auf dem Protokollbogen eingetragen. Unter den aufgelisteten Items wird die Summe der ausgewerteten Aufgaben eingetragen, d.h. wie viele gekonnt wurden. Eine Auswertung per PC ist bereits möglich.

Interpretation der Daten

Die Testbatterie **GETOMETA** zeichnet sich dadurch aus, dass allen Kindern alle Items angeboten werden und nicht nur „altersentsprechende Items“. **GETOMETA** liefert sowohl altersübergreifende als auch altersspezifische Vergleichswerte.

Um die Leistungen der Kinder differenziert einschätzen zu können, müssen die Ergebnisse hinsichtlich ihrer Niveaustufen altersabhängig betrachtet werden.

Unterschieden werden folgende Schwierigkeitsstufen:

Niveaustufe 1	$p_i < 0.2$
Niveaustufe 2	$p_i = 0.6 - 0.8$
Niveaustufe 3	$p_i = 0.4 - 0.59$
Niveaustufe 4	$p_i = 0.2 - 0.39$
Niveaustufe 5	$p_i > .80$

Auswertungs- und Interpretationsbeispiele:

Für jede Altersstufe liegt ein ausführliches Auswertungs- und Interpretationsbeispiel vor.

Unterschieden werden folgende Schwierigkeitsstufen:

ID 5	MW Altersstufe	Erreichte Werte
GETOMETA gesamt	75%	81%
GET Entwicklungsbereiche gesamt	79%	89%
Theory of Mind	90%	87%
Metakognition	54%	52%

ID 47	Vergleichswerte	Erreichte Punkte	Niveaustufen / Förderinhalte				
GET Entwicklungsbereiche	67	70	1	2	3	4	5
Motorik	13	12		x	x	x	x
Wahrnehmung	18	18		x	x	x	x
Auditive Wahrnehmung /Gedächtnis	10	12		x	x	x	x
Lautsprache	13	21	x	x	x		x
Leseschriftsprache	5	1		x	x	x	x
Mathe	8	6		x	x	x	x
Theory of Mind	19	22	1	2	3	4	5
Theory of Mind klassisch	7	8		x	x		x
Theory of Mind erweitert	12	14		x	x	x	
Metakognition	17	20	1	2	3	4	5
Metakognition Handlung	8	7		x	x	x	x
Metakognition Beobachtung	9	13			x		x

Das Besondere

1) Angebot aller Items

Jedem Kind werden, unabhängig vom Alter, alle Aufgaben angeboten. So kann erreicht werden, dass neben Entwicklungsabweichungen im negativen Sinne auch besondere Potentiale und Formermöglichkeiten erkannt werden können. Ebenso besteht die Möglichkeit einzelne Entwicklungsbereiche zu überprüfen.

2) Möglichkeit des adaptiven Testens

GETOMETA bietet die Möglichkeit adaptiv zu testen, das bedeutet, nur die Aufgabenstellungen zu verwenden, die Informationen darüber liefern, wie stark das interessierte Merkmal ausgeprägt ist. Wird zum Beispiel eine besondere Begabung vermutet, könnten dem Kind entsprechend (schwierige) Items angeboten werden.

3) Eingebundenheit in eine Geschichte

Die Überprüfung des GETs ist in eine Geschichte eingebunden. Die Kinder werden vorab eingeladen, als schlaue Helfer den Tierkindern zu helfen, den Schultest zu bestehen. Die Motivation mitzuarbeiten wird somit angeregt. Die Tierkinder vermitteln, dass sie Hilfe brauchen, weil sie das ein oder andere nicht so gut können. Am Ende der Überprüfung werden die Helfer-Urkunden im Rahmen einer kleinen Feier „hochhoffiziell“ verliehen, alle Tierfreunde sind auch dabei.



Die Kinder agieren bei der Überprüfung als Helfer der Tierkinder, so dass sie nicht das Gefühl haben, getestet zu werden.

4) Material und technische Hilfsmittel

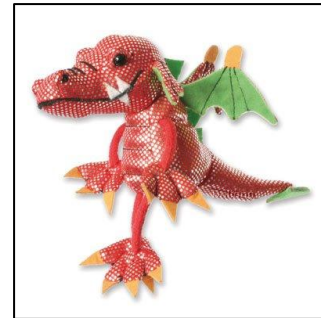
Die unterschiedlichen Aufgabenstellungen samt Material, insbesondere der Einsatz von Handpuppen und Laptop, sorgen für Abwechslung und halten somit die Motivation und Spannung aufrecht.



Hauptdarsteller Walter (Motorik)



Flora (Wahrnehmung)



Lucy (Leseschriftsprache)

5) Förder- und Forderbericht

Der umfassende Bericht, der am Ende der Testreihe für jedes Kind geschrieben wird, bildet die Grundlage zur individuellen Förderung. Es kann direkt nach der Testung mit der Förderung begonnen werden, da Förder- und Forderziele klar definiert sind.

3.6.2 Einzelanalyse Lennox

Ergebnisse der Entwicklungsbereiche

Die einzelnen Entwicklungsbereiche werden nun differenziert betrachtet. Verglichen und grafisch dargestellt werden die erreichten Punkte von ID 17 in den einzelnen Entwicklungsbereichen mit den Mittelwerten der Altersgruppe der Vierjährigen.

Abbildung 124: Mittelwertvergleich Entwicklungsbereiche Vierjährige und ID 17

Der Vergleich der Mittelwerte zeigt, dass Lennox in den Entwicklungsbereichen Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis, Leseschriftsprache und Maße im mittleren Bereich liegt. Motorik und Wahrnehmung liegen im Förderbereich, Lautsprache, Theory of Mind und Metakognition weisen Werte über dem Mittelwert auf. Die beiden Negativabweichungen Motorik (MW: 15,62; SD: 3,93) und Wahrnehmung (MW: 24,46; SD: 1,94) heben sich unter Berücksichtigung der Standardabweichung unterhalb des Mittelwertes, stellen somit Förderchancen dar. Die Positivabweichung Theory of Mind (MW: 24,23; SD: 4,49) fällt noch in den positiven Bereich der Standardabweichung. Die Entwicklungsbereiche Lautsprache (MW: 19,00; SD: 5,99) und Metakognition (MW: 19,31; SD: 6,81) bestätigen sich als altersunabhängige Kompetenzen. Die folgende Tabelle stellt den direkten Vergleich von Lennox' Leistungen zum Mittelwert der Vierjährigen dar. Die roten Kreuze markieren die Einstufung unter Berücksichtigung der Standardabweichung.

Table 17: Einleitung der erhaltenen Leistungen ID 17 im Mittelwertvergleich der Vierjährigen

ID 17	MW<	MW	>MW
Motorik	15,62	19,00	3,38
Wahrnehmung	24,46	22,00	2,46
Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis	19,31	19,00	0,31
Lautsprache	19,00	19,00	0,00
Leseschriftsprache	19,31	19,00	0,31
Mathe	19,31	19,00	0,31
Theory of Mind	24,23	24,00	0,23
Metakognition	19,31	19,00	0,31

Niveaudifferenzierung

Die folgenden Auswertungen dienen als Grundlage für die Erstellung eines individuellen Förder- und Förderplans.

Abbildung 125: Gültige Aufgabenstellungen ID 17 | Abbildung 126: Nützliche Aufgabenstellungen ID 17

Abbildung XX zeigt die Verteilung der verbleibenden 74 Aufgabenstellungen des GETOMETAs auf die Niveaustufen und die Ergebnisse von ID 17. Die leichtesten Aufgaben (Niveau 1) löst Lennox zu 91 %, auf Niveaustufe 2 erreicht er 76%, auf Niveaustufe 3 kann er von 25 Aufgaben 13 lösen, was 52% entspricht. Von 32 Aufgaben auf Niveaustufe 4 löst er 34%. Auch die für diese Altersstufe zu schweren Aufgaben löst er bereits zu 10% zusammenfassend zeigt sich, dass der Junge 58% der Aufgaben (63 von 109) des mittleren Schwierigkeitsgrades (Niveaustufen 2-4) löst. Das Tortendiagramm weist die Anzahl an Aufgabenstellungen aus, die Lennox auf den unterschiedlichen Niveaustufen noch nicht lösen konnte und stellt somit den aktuellen Förderbedarf dar.

Differenzierte Betrachtung der GET-Entwicklungsbereiche

Die folgenden Abbildungen zeigen, wie sich die Aufgaben auf die einzelnen Niveaustufen der Entwicklungsbereiche der Altersstufe der Vierjährigen verteilen und welche Werte Lennox jeweils erreicht hat. Zunächst werden die einzelnen Entwicklungsbereiche des GET betrachtet und grafisch abgebildet.

Abbildung 127: Grafische Darstellung der Absoluten der GET-Bereiche Vierjährige und ID 17

Das folgende Leistungsprofil fasst nun die Grafiken zusammen und stellt im Überblick dar, wie viele Aufgaben welcher Niveaustufe Lennox in den einzelnen Entwicklungsbereichen lösen konnte.

Table 18: Leistungsprofil GET-Entwicklungsbericht ID 17

GET-Entwicklungsbericht	Niveaustufe 1	Niveaustufe 2	Niveaustufe 3	Niveaustufe 4	Niveaustufe 5
Motorik	10	10	10	10	10
Wahrnehmung	10	10	10	10	10
Auditive Wahrnehmung/Gedächtnis	10	10	10	10	10
Lautsprache	10	10	10	10	10
Leseschriftsprache	10	10	10	10	10
Mathe	10	10	10	10	10
Theory of Mind	10	10	10	10	10
Metakognition	10	10	10	10	10

Lennox löst mit 96 von 146 GET-Aufgaben bereits 66%, die sich wie folgt auf die einzelnen Niveaustufen verteilen. Auf Niveaustufe 1 hat er eine Lösungstendenz von 88%, auf Niveaustufe 2 von 77%, 10% erreicht er auf Niveaustufe 3, 19% auf Stufe 4 und 0% auf Niveaustufe 5. Wie bereits beim Mittelwertvergleich herausgestellt wurde, zeigt Lennox im GET gesamt ein leicht unterdurchschnittliches Ergebnis. Der Bereich Lautsprache weist laut Mittelwertvergleich überdurchschnittliche Werte aus, hier löst Lennox 93% der Aufgabenstellungen. Die Tabelle stellt ebenso heraus, dass Lennox keine Aufgabenstellungen der Niveaustufe 5 löst, somit ist die Niveaustufe 4 hinsichtlich der Kompetenzsteigerung zu sehen, z.B. die Stärkung der schulischen Vorläuferfertigkeiten. Lennox' Leistungsprofil zeigt, dass die verbleibenden 34% der noch nicht gelösten Aufgabenstellungen die Grundlage für den individuellen Förderplan bilden.

FRAGEBOGEN ZUR VORGESCHICHTE IHRES KINDES:

Name des Kindes _____

Geburtsdatum _____

Datum _____

JA

NEIN

ALLGEMEINES- Gab es Schwierigkeiten bei der Schwangerschaft / Geburt?- Kinderkrankheiten / Befunde / Operationen / Allergien /
Krankenhausaufenthalte / Medikamenteneinnahme?**MOTORIK**

- Wann ist Ihr Kind gerobbt?

ca. mit _____

Monaten

- Wann ist Ihr Kind gekrabbelt?

ca. mit _____

Monaten

- Wann ist Ihr Kind gelaufen?

ca. mit _____

Monaten

- Wann konnte Ihr Kind alleine sitzen?

ca. mit _____

Monaten

GROBMOTORIK

JA

NEIN

- Ihr Kind kann Treppensteigen?

- Ihr Kind kann einen Ball fangen?

- Ihr Kind kann balancieren(vorwärts / rückwärts)?

- Ihr Kind zeigt Freude an Bewegung?

- Ihr Kind hält Körperspannung?

- Ihr Kind bewegt sich sicher und gewandt?

FEINMOTORIK

JA

NEIN

- Ihr Kind kann kleine Gegenstände sicher greifen?

- Ihr Kind kann mit der Schere umgehen?

- Ihr Kind kann einen Stift angemessen halten?

- Ihr Kind führt Alltagshandlungen geschickt durch?

TAKTILE UND KINÄSTEHTISCHE WAHRNEHMUNG UND KÖRPERSHEMA

JA

NEIN

- Ihr Kind kann verschiedene Formen unterscheiden?

- Ihr Kind kann verschiedene Oberflächen unterscheiden?

- Ihr Kind kann alle Körperteile benennen?

- Ihr Kind kann einen Menschen vollständig malen?

VISUELLE WAHRNEHMUNG

Wann fand die letzte Überprüfung der Sehfähigkeit statt? _____

JA

NEIN

- Ihr Kind kann ausmalen, ohne die Linien zu übermalen?

- Ihr Kind kann Formen und Farben unterscheiden?

- Ihr Kind kann gut puzzlen?

- Ihr Kind kann „mehr oder weniger“ beschreiben?

AUDITIVE WAHRNEHMUNG

Wann fand die letzte Überprüfung der Hörfähigkeit statt? _____

JA

NEIN

- Ihr Kind beschwert sich, wenn leise gesprochen wird?

- Ihr Kind beschwert sich wenn durcheinander gesprochen wird?

- Ihr Kind versteht schlecht bei Neben- / Störgeräuschen?

- Ihr Kind kann hören, woher ein Geräusch kommt?

- Ihr Kind kann sich auch bei Störgeräuschen konzentrieren?

- Ihr Kind kann ähnliche Laute unterscheiden?

GEDÄCHTNISLEISTUNGEN

JA

NEIN

- Ihr Kind kann sich kleine Arbeitsaufträge merken?

- Ihr Kind kann sich Reime, Lieder und Sprüche merken?

- Ihr Kind kann sich kleine Geschichten merken und diese nacherzählen?

- Ihr Kind kann sein Spiel auch nach einer Unterbrechung wieder aufnehmen?

LAUTSPRACHE

- Ihr Kind kann alle Laute korrekt aussprechen?
- Ihr Kind kann eigene Erlebnisse nacherzählen?
- Ihr Kind bildet längere Sätze grammatikalisch korrekt?
- Ihr Kind zeigt ein umfassendes Sprachverständnis?
- Ihr Kind kann sich gut ausdrücken?
- Ihr Kind kann seine Bedürfnisse und Anliegen verständlich ausdrücken?

JA

NEIN

LESE-SCHRIFTSPRACHENTWICKLUNG

- Ihr Kind kann seinen Namen und andere (kurze) Wörter schreiben?
- Ihr Kind kann bekannte Symbole / Schriftzüge erkennen und „lesen“?
- Ihr Kind kann Buchstaben von anderen Zeichen unterscheiden?
- Ihr Kind erkennt und benennt einzelne Buchstaben?
- Ihr Kind erliest erste Wörter?

JA

NEIN

MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG

- Ihr Kind kann Mengen der Größe nach ordnen?
- Ihr Kind kann vorwärts und rückwärts zählen?
- Ihr Kind kann Reihenfolgen bilden, fortsetzen, verändern?
- Ihr Kind kann Würfelbilder erkennen?
- Ihr Kind kann Mengen bis 5 erfassen?
- Ihr Kind löst einfache Rechenaufgaben?

JA

NEIN

PERSÖNLICHKEITS- UND SOZIALENTWICKLUNG

- Ihr Kind setzt sich mit Schwierigkeiten adäquat auseinander?
- Ihr Kind findet angemessene Lösungsmöglichkeiten bei Konflikten?
- Ihr Kind nimmt Konfliktsituationen wahr?
- Ihr Kind kommt gut in einer Gruppe zurecht?
- Ihr Kind kann Bedürfnisse zugunsten anderer zurückstellen?
- Ihr Kind kann Gefühle anderer nachvollziehen?
- Ihr Kind hat Kontakte / Freundschaften im Kindergarten?
- Ihr Kind setzt sich für andere Kinder ein?
- Ihr Kind hilft (gerne) anderen?.
- Ihr Kind erledigt selbständig kleine Aufgaben?
- Ihr Kind setzt sich gerne mit Neuem auseinander?

JA

NEIN

LERN- UND ARBEITSVERHALTEN

- Ihr Kind beschäftigt sich über längeren Zeitraum mit einer Sache/Arbeit?
- Ihr Kind kann sich gut konzentrieren?
- Ihr Kind zeigt Freude am Lernen?
- Ihr Kind zeigt Eigenantrieb / Eigeninitiative?
- Ihr Kind erledigt Dinge ohne Auftrag?
- Ihr Kind zeigt Eigenmotivation, sich mit Aufgaben zu beschäftigen?
- Ihr Kind geht sorgfältig mit Sachen um?
- Ihr Kind "arbeitet" selbständig?
- Ihr Kind kann Zusammenhänge erkennen / verstehen?
- Ihr Kind hat konkrete Lösungsvorstellungen bei bestimmten Problemen?
- Ihr Kind stellt Wissensfragen.
- Ihr Kind lernt gerne etwas Neues.
- Ihr Kind entwickelt eigene Ideen und setzt diese um?
- Ihr Kind setzt vorhandenes Wissen in neuen Zusammenhängen ein?

JA

NEIN

PERSÖNLICHE KOMPETENZEN

- Ihr Kind kann eigene Fähigkeiten realistisch einschätzen?
- Ihr Kind hat eine positive Meinung von sich?
- Ihr Kind übernimmt Verantwortung für eigene Sachen?
- Ihr Kind erfüllt die geforderten Aufgaben zuverlässig?
- Ihr Kind hält sich an Absprachen?
- Ihr Kind übernimmt gerne Verantwortung?
- Ihr Kind kann sich selbst beschäftigen und alleine spielen?

JA

NEIN

ZUSATZFRAGEBOGEN: BESONDERE ENTWICKLUNGEN

Name des Kindes

Geburtsdatum

Datum

BESONDERE MERKMALE IN DER FRÜHKINDLICHEN ENTWICKLUNGSPHASE BIS CA. 1 JAHR

- Ihr Kind benötigte weniger Schlaf?
- Ihr Kind hatte ein auffallend großes Interesse an Umgebung, kaum Furcht vor fremden Gegenständen, Gesichtern etc.?
- Ihr Kind wehrte sich gegen Kinderwagen und Tragevorrichtungen, in denen es nichts von der Umwelt sieht?
- Ihr Kind zeigte: frühes Sitzen, Krabbeln und Gehen (oft schon vor dem ersten Geburtstag)?
- Ihr Kind hatte eine gute, früh ausgeprägte Feinmotorik (blättert Bücher mit Daumen und Zeigefinger um)?
- Ihr Kind hat bereits mit 10 Monaten schon mehr als 100 Wörter verstanden?
- Ihr Kind hat Zwei-Wort-Sätze schon vor dem ersten Geburtstag gesprochen?
- Ihr Kind hat beim Lernen von Fähigkeiten oft eine oder mehrere Vorstufen (z.B. direkt vom Sitzen zum Gehen) übersprungen?
- Sonstiges: _____

BESONDERE MERKMALE IM KLEINKINDALTER BIS CA. 3 JAHRE

- Ihr Kind braucht(e) permanente Beschäftigung, kann sich dann aber auch wieder über weite -Strecken selbst beschäftigen?
- Ihr Kind zeigt(e) besondere Sensibilität, reagiert(e) z.B. stark auf Streit in der Umgebung?
- Ihr Kind hat ein auffallend gutes Gedächtnis, konnte sich schon vor dem zweiten Geburtstag Automarken, Blumennamen, Comicfiguren etc. merken?
- Ihr Kind kennt nach wenigen Wiederholungen, Lieder, Gedichte oder ganze (Bilder-)Bücher auswendig?
- Ihr Kind entwickelte schon vor dem dritten Geburtstag ein eigenständiges Interesse für -Zahlen und Buchstaben, beherrschte bis zu diesem Zeitpunkt schon das Alphabet und die Zahlen von eins bis zehn?
- Ihr Kind ist extrem wissbegierig, hört erst auf zu fragen, wenn es wirklich verstanden hat, gibt sich selten mit "kindgerechten" Erklärungen zufrieden?
- Ihr Kind stellte „Warum“ - Fragen bereits um den zweiten Geburtstag?
- Ihr Kind interessiert(e) sich früh für den Computer, kann mit drei Jahren schon selbständig spielen
- Ihr Kind war schon im zweiten Lebensjahr dazu fähig, die Rolle anderer Personen/Tiere/Objekte zu übernehmen. ("Der Hund bellt, weil er eine Katze sieht)?
- Sonstiges: _____

BESONDERE MERKMALE AB CA. 3 JAHRE

- Ihr Kind spricht auffallend gut, hat einen großen Wortschatz, verwendet altersuntypisches Vokabular?
- Ihr Kind merkt sich Telefonnummern und kann selbständig telefonieren?
- Ihr Kind beginnt, einfache Gesellschafts- und Kartenspiele zu spielen?
- Ihr Kind gebraucht häufig Fremdwörter und übt diese ein?
- Ihr Kind hat einen ausgeprägten Humor und setzt bewusst Ironie ein?
- Ihr Kind geht offen auf fremde Personen zu, verwickelt jeden sofort in ein Gespräch?
- Ihr Kind zeigt extreme Scheu Fremden gegenüber?
- Ihr Kind ist furchtsam in neuen Situationen, braucht lange, um sich auf Veränderungen einzustellen?
- Ihr Kind braucht einen regelmäßigen, voraussehbaren Tagesablauf?
- Ihr Kind drängt auf das Erlernen einer Fremdsprache, eines Musikinstruments oder einer Sportart?
- Ihr Kind ist fähig, über sein eigenes Denken zu reflektieren (Kind: "Ich kann denken")?
- Ihr Kind zeigt überragende Lern- und Begriffsleistungen sowie eine hohe Lerngeschwindigkeit bei interessierenden Aufgaben?
- Ihr Kind zeigt(e) selbstständiges Lesenlernen zwischen dem 2. und 5. Lebensjahr?
- Ihr Kind zeigt ein sehr elaboriertes Sprechen: dabei ist nicht der Zeitpunkt des Sprechbeginns wichtig, sondern die enorme Geschwindigkeit, mit der ihr Kind Fortschritte erzielt, wenn es angefangen hat zu sprechen (z.B. Zwei - oder Drei-Wort-Sätze, relativ komplizierter Satzbau)?
- Ihr Kind beschäftigt sich intensiv mit numerischen, klassifikatorischen, gliedernden und ordnenden Tätigkeiten?
- Ihr Kind weist überragende Gedächtnisleistungen auf?
- Ihr Kind zeigt eine hohe Konzentrationsleistung (Fokussierung) und außergewöhnliches Beharrungsvermögen (Persistenz) bei zumeist selbst gestellten intellektuellen Aufgaben?

DENK- UND LERNFÄHIGKEIT

- Ihr Kind zeigt eine ausdrucksvolle Sprache mit einem ungewöhnlich großen Wortschatz?
 - Ihr Kind besitzt ein gesteigertes Lernbedürfnis?
 - Ihr Kind zeigt eine kritische Denkfähigkeit?
 - Ihr Kind zeigt ein stark ausgeprägtes logisches Denken?
 - Ihr Kind hat ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen?
 - Ihr Kind kann zügig Ursache und Wirkungsmechanismen durchschauen?
 - Ihr Kind kann schnell interessante / allgemeine Fakten abspeichern?
 - Ihr Kind durchschaut Zusammenhänge?
 - Ihr Kind vergleicht ähnlicher Abläufe / Begebenheiten?
 - Ihr Kind überträgt vorhandenes Wissen in neue Zusammenhänge?
 - Ihr Kind strebt nach Perfektion?
 - Sonstiges:
-
-
-

ARBEITSVERHALTEN

- Ihr Kind zeigt intrinsische (von innen selbst gesteuerte) Motivation?
 - Ihr Kind hat Wissensdrang und Leistungswille?
 - Ihr Kind mag eigenverantwortliches Arbeiten?
 - Ihr Kind strebt nach Perfektion?
 - Ihr Kind wirkt gelangweilt bei Routineaufgaben?
 - Ihr Kind bevorzugt komplexe Aufgaben?
 - Ihr Kind besitzt in der Regel ein hohes Arbeitstempo?
 - Ihr Kind arbeitet zielstrebig?
 - Ihr Kind erscheint sehr selbstkritisch?
 - Ihr Kind zeigt Interesse an Themen der Erwachsenenwelt?
 - Ihr Kind bevorzugt flexibles Arbeiten?
 - Ihr Kind kann zielgerichtet arbeiten?
 - Ihr Kind zeigt Durchhaltevermögen?
 - Ihr Kind zeigt Einfallsreichtum?
 - Sonstiges:
-
-
-

SOZIALVERHALTEN

- Ihr Kind hat häufig ältere Freunde, die gegenüber den Gleichaltrigen einen Wissensvorsprung haben?
 - Ihr Kind hat nur wenig gleichaltrige Freunde?
 - Ihr Kind möchte gerne "Bestimmer" sein und übernimmt das Kommando?
 - Ihr Kind übernimmt gerne die Verantwortung?
 - Ihr Kind akzeptiert die Meinung anderer erst nach gründlicher Prüfung?
 - Ihr Kind hat einen starken Gerechtigkeitsinn?
 - Sonstiges:
-
-
-
-

Befund- und Ergebnisbogen

Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	MOTORIK	Drei- jährige	Vier- jährige	Vorschul- kinder
				STUFE	STUFE	STUFE
Das Kind ...						
1	GrobMot1		wirkt schlaff (z.B. beim Händedruck) = zeigt kein schlaffes Verhalten	2	1	1
2	GrobMot2		kann Körperspannung halten (längeres aufrechtes Sitzen möglich).	1	1	2
3	GrobMot3		erreicht im Stehen bei gestreckten Beinen mit den Fingern den Fußboden vor seinen Füßen.	3	4	2
4	GrobMot4		kann sich durch einen senkrecht gehaltenen Beinen bewegen, ohne diese zu berühren.	1	1	2
5	GrobMot5		kann über einen Gymnastikstab mit beiden Beinen über den Stab und wieder zurück steigen, ohne diesen loszulassen.	5	5	2
6	GrobMot6		kann einen Drehsprung ausführen (180 Grad).	3	1	1
7	GrobMot7		kann mit dem Fuß ein Sandsäckchen hochkicken und mit den Händen wieder auffangen (5mal).	4	5	3
8	GrobMot8		kann den Hampelmannsprung ausführen (6x hintereinander).	5	4	2
9	GrobMot9		kann mit geschlossenen Augen 10 Sekunden gerade stehen.	1	1	1
10	GrobMot10		kann mit geöffneten Augen 10 Sekunden auf Zehenspitzen stehen.	2	2	2
11	GrobMot11		kann auf dem Standbein (bevorzugtes Bein) stehen und mit dem anderen Bein einen Kreis in die Luft zeichnen.	4	4	1
12	GrobMot12		kann auf einer Linie / auf einem Seilchen vorwärts balancieren (Fuß vor Fuß).	1	1	1
13	GrobMot13		kann auf einer Linie / auf einem Seilchen rückwärts balancieren (Fuß hinter Fuß).	4	2	2
14	GrobMot14		kann auf dem Bauch liegen, Arme, Beine und Kopf gleichzeitig anheben und 10 Sekunden halten.	3	2	1
15	GrobMot15		kann auf einem Bein hüpfen (6x hintereinander).	3	1	1
16	GrobMot16		kann 10 mal hintereinander über ein auf dem Boden liegendes Seil hin und her springen.	3	1	1
17	GrobMot17		kann sich schnell bewegen.	1	1	1
18	GrobMot18		kann einen Ball auf Zuwurf fangen.	3	3	2
19	GrobMot19		kann einen Ball auf ein vorgegebenes Ziel werfen.	3	2	1
20	GrobMot20		kann die Körpermittellinie überkreuzen.	5	3	3
21	FeinMot1		kann kleine Gegenstände sicher greifen (z.B. Knopf, Erbse, Perlen).	1	1	1
22	FeinMot2		kann einfache geometrische Figuren ausschneiden (z.B. Kreis, Dreieck usw).	4	3	1
23	FeinMot3		kann einen Stift angemessen halten.	4	3	1
24	FeinMot4		kann mit einem Stift durch ein Labyrinth fahren, ohne die vorgegebenen Begrenzungslinien zu durchkreuzen.	2	4	1
25	FeinMot5		kann mit einem Stift vorgegebene Linien nachfahren.	5	4	1
erreichte Punkte		0	25 Items			
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	WAHRNEHMUNG	STUFE	STUFE	STUFE
26	TaktWahr1		kann 6 reale Gegenstände aus der Umwelt ertasten und benennen (z.B. Bleistift, Auto, Würfel,).	2	1	1
27	TaktWahr2		kann Materialien mit 4 unterschiedlichen Oberflächen sortieren (Glasplatte, Pappe, Stoff).	2	1	1
28	TaktWahr3		kann 4 geometrische Figuren der Form nach sortieren (z.B. Kreis, Dreieck, Viereck, Rechteck).	1	1	1
29	KinWahr1		kann einfache Formen, die mit dem Finger auf den Rücken gemalt wurden, auf ein Blatt malen.	4	1	2
30	KinWahr2		kann bei geschlossenen Augen seinen Arm in die gleiche Stellung bringen, in die zuvor sein anderer Arm gebracht wurde.	1	2	1
31	KinWahr3		kann bei geschlossenen Augen seine 3 Finger in der gleichen Reihenfolge antippen...	5	4	3
32	KörpSch1		kann an seinem Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.	1	1	1
33	KörpSch2		kann am anderen Körper auf zuvor angesagte Körperteile zeigen.	1	1	1
34	KörpSch3		kann sagen, wie viel Arme, Beine, Ohren, Köpfe, Finger es hat.	4	2	1
35	KörpSch4		kann am eigenen Körper genau auf die Stellen zeigen, an denen es bei geschlossenen Augen berührt wurde.	2	1	1
36	VisKoor1		kann 10 Kugeln / Perlen auffäden.	1	1	1
37	VisKoor2		kann 2 auseinanderliegende Punkte zwischen 2 Begrenzungslinien mit einem Stift mit einer geraden Linie verbinden.	3	1	1
38	VisKoor3		kann im Sitzen nacheinander 3 Gegenstände mit den Füßen in eine Kiste befördern.	1	1	1
39	FigWahr1		kann Bildausschnitte auf einem Bild zuordnen.	2	1	1
40	FigWahr2		kann auf einem Bild 4 übereinanderliegende Gegenstände erkennen.	2	1	1
41	FigWahr3		kann eine Linie in einem Liniengewirr mit den Augen verfolgen.	5	4	3
42	FarbKon1		kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.	1	1	1
43	FarbKon2		kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Farben, Formen und Größen die geforderten Farben herausuchen.	1	1	2
44	FormKon1		kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.	2	1	1
45	FormKon2		kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Formen, Farben und Größen die geforderten Formen herausuchen.	2	1	1
46	GröKon1		kann bei zweidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.	2	1	1
47	GröKon2		kann bei dreidimensionaler Darbietung unterschiedlicher Größen, Formen und Farben die geforderten Größen herausuchen.	2	1	1
48	LageWahr1		kann bei zweidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den Gedrehten zeigen.	3	1	1
49	LageWahr2		kann bei dreidimensionaler Darbietung unter 5 Gegenständen den Gedrehten zeigen.	2	1	1
50	LageWahr3		kann Zeichen mit unterschiedlicher Lage nachmalen.	5	4	1
51	LageWahr4		kann Anweisungen in Bezug auf Raumlage erfüllen.	1	1	1
52	LageWahr5		kann Lagebeziehungen auf einem Bild angeben (z.B. oben, unten, rechts, links).	1	1	1
53	WRB1		kann die auf einem Foto vorgegebene räumliche Anordnung von Bauklötzen richtig nachbauen.	2	1	1
54	WRB2		kann die in einem Punkteraster vorgegebene Abbildung richtig einzeichnen.	5	4	2
erreichte Punkte		0	29 Items			
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	AUDITIVE WAHRNEHMUNG / GEDÄCHTNISLEISTUNGEN	STUFE	STUFE	STUFE
55	AudiWahr1		kann Einzelgeräusche erkennen und benennen (z.B. Wecker, Schlüssel).	1	1	1
56	AudiWahr2		kann ein Einzelgeräusch aus anderen herausheören (z.B. Telefonklingeln).	2	1	1
57	AudiWahr3		kann hören, woher ein Geräusch kommt.	2	1	1
58	AudiWahr4		kann auch bei Störlärm Anweisungen verstehen.	1	1	1
59	AudiWahr5		kann geflüsterte Nachrichten verstehen und wiedergeben.	1	1	1
60	AudiWahr6		kann ähnlich klingende Wörter unterscheiden (z.B. Tasse/ Kasse).	4	3	1
61	AudiWahr7		kann ähnlich klingende Laute unterscheiden und korrekt nachsprechen (z.B. t/d).	4	4	2
62	AudiWahr8		kann unvollständige Wörter ergänzen (Te-efon).	5	4	2
63	AudiWahr9		kann einzelne Laute aus einem Wort heraushören (z.B. ist in Tisch ein /t/?).	5	3	3
64	AudiWahr10		kann Wörter in Silben zerlegen (z.B. durch Klatschen).	5	3	2
65	AudiWahr11		kann aus vorgesprochenen Lauten/Lautgruppen ein Wort bilden (z.B. F-i-sch).	5	5	5
66	AudiWahr12		kann bestimmen, mit welchem Laut ein Wort beginnt.	5	4	3
67	AudiWahr13		kann Reime erkennen und bilden.	5	4	2
68	Gedächtnis1		kann gut Memory spielen.	2	1	1
69	Gedächtnis2		kann gut Hör-Kim-Spiele spielen.	4	2	1
70	Gedächtnis3		kann sich gut Kinderlieder merken und nachsingen.	3	2	1
71	Gedächtnis4		kann sich gut Kinderreime merken und nachsprechen.	2	1	1
72	Gedächtnis5		kann sich mehrere Zahlen merken und diese dann in der richtigen Reihenfolge wiederholen (z.B. 1-5-2-4-6-7).	2	2	3
73	Gedächtnis6		kann sich mehrsilbige Zauberwörter (Unsinnsörter) merken und diese in der richtigen Reihenfolge wiederholen.	2	3	3
74	Gedächtnis7		kann sich 6 unabhängige Wörter merken und diese in der richtige Reihenfolge wiederholen.	4	3	5
75	Gedächtnis8		kann sich (kurze) Einzelsätze merken und diese wortgetreu wiedergeben.	2	1	1
76	Gedächtnis9		kann sich eine Kurzgeschichte merken und diese inhaltlich korrekt nachzählen.	5	5	4
erreichte Punkte		0	22 Items			

Nummer GET	Kürzel	1 Punkt-gekonnt 0=nicht gekonnt	LAUTSPRACHE	STUFE	STUFE	STUFE
77	Wortschatz1		hat einen umfassenden aktiven Wortschatz.	3	1	1
78	Wortschatz2		begleitet seine Tätigkeiten sprachlich.	3	2	2
79	Wortschatz3		hat eine altersentsprechende Sprachproduktion.	1	2	1
80	Wortschatz4		zeigt erwartungsgemäßes Erzählverhalten, z.B. bei einer Bilderbuchbetrachtung.	3	3	1
81	Wortschatz5		kann zusammenhängend erzählen.	3	2	1
82	Sprachverständnis1		zeigt Sprachverständnis auf Wortebene.	1	1	1
83	Sprachverständnis2		zeigt Sprachverständnis auf Satzebene.	1	1	1
84	Sprachverständnis3		zeigt Sprachverständnis auf Textebene.	5	3	1
85	Sprachverständnis4		kann Aufforderungen sofort verstehen und in Handlung umsetzen.	1	1	1
86	Sprachverständnis5		braucht keine zusätzlichen Reize, z.B. hinweisende Gesten, um Aufforderungen zu verstehen.	2	2	1
87	Grammatik1		kann längere Sätze grammatikalisch korrekt bilden.	4	4	1
88	Grammatik2		kann Artikel korrekt anwenden (z.B. der Fisch).	4	1	1
89	Grammatik3		kann Genitiv, Dativ, Akkusativ korrekt anwenden.	5	4	4
90	Grammatik4		beherrscht die Deklination (Flexion von Substantiven).	5	3	2
91	Grammatik5		beherrscht die Konjugation (Flexion von Verben).	4	3	2
92	Grammatik6		kann Aussagesätze, Fragesätze, Aufforderungssätze bilden.	2	1	1
93	Artikulation1		beherrscht alle Laute und Lautverbindungen.	5	3	2
94	Artikulation2		hat eine korrekte Artikulation/Aussprache, auch in Stresssituationen.	5	3	3
95	Artikulation3		hat in Ruhephasen einen Mundschluss.	3	1	1
98	Sonstiges3		spricht flüssig.	1	2	1
99	Sonstiges4		spricht mit altersentsprechender Betonung.	1	1	1
100	Gesprächsfähigkeit1		verhält sich in Gesprächssituationen sicher.	3	2	2
101	Gesprächsfähigkeit2		kann die Sprecherrolle übernehmen.	3	2	1
102	Gesprächsfähigkeit3		kann die Zuhörerrolle übernehmen.	2	1	1
103	Gesprächsfähigkeit4		zeigt Bereitschaft und Fähigkeit mit anderen zu kommunizieren.	3	1	1
104	Gesprächsfähigkeit5		hält Blickkontakt.	3	2	1
105	Gesprächsfähigkeit6		setzt Mimik, Gestik ein.	2	3	2
erreichte Punkte		0	27 Items			
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt-gekonnt 0=nicht gekonnt	LESESCHRIFTSPRACHE	STUFE	STUFE	STUFE
106	Lesentwicklung1		kann Symbole/Piktogramme benennen (z.B. Coca-Cola / Barbie).	2	2	1
107	Lesentwicklung2		kann ähnliche Schriftzeichen differenzieren.	3	1	1
108	Lesentwicklung3		kann Wort-Wort-Zuordnung vornehmen.	4	2	1
109	Lesentwicklung4		kann einzelne Buchstaben benennen.	5	3	1
110	Lesentwicklung5		kann einzelne Buchstaben lautieren.	5	4	3
111	Lesentwicklung6		kann zu den angesagten Buchstaben die richtigen Laute benennen.	5	4	3
112	Lesentwicklung7		kann Großbuchstaben/Kleinbuchstaben zuordnen.	5	4	2
113	Lesentwicklung8		kann Laute zusammenziehen (z.B. F-ee).	5	5	5
114	Lesentwicklung9		kann Wörter buchstaben-, silben- oder wortweise erlesen.	5	5	5
115	Lesentwicklung10		kann Wort-Bild-Zuordnung vornehmen.	5	4	4
116	Lesentwicklung11		kann sinnverstehtend Wörter/kleine Sätze erlesen.	5	5	5
117	Schreibentwicklung1		kann Buchstaben von anderen Zeichen unterscheiden.	2	1	2
118	Schreibentwicklung2		kann Buchstaben nachspüren.	3	1	1
119	Schreibentwicklung3		kann vorgegebene Buchstaben nachschreiben.	5	1	1
120	Schreibentwicklung4		kann selbständig Buchstaben ohne Vorlage verschriften.	4	1	1
121	Schreibentwicklung5		beherrscht die Druckschrift/ hält Schreibrichtung ein.	5	2	1
123	Schreibentwicklung7		kann einige Wörter aus der Erinnerung aufschreiben.	5	2	1
124	Schreibentwicklung8		zeigt einen altersgerechten Aufbau des Schriftwortschatzes.	4	2	1
125	Schreibentwicklung9		zeigt eine altersentsprechende Schreibweise.	4	1	1
126	Schreibentwicklung10		zeigt ein formklares Schriftbild.	5	1	1
127	Schreibentwicklung11		kann Linien einhalten.	5	1	1
erreichte Punkte		0	21 Items			
Nummer GET	Kürzel	1 Punkt-gekonnt 0=nicht gekonnt	MATHEMATISCHE ENTWICKLUNG	STUFE	STUFE	STUFE
128	MatheGrundlagen1		kann Zahlen von anderen Schriftzeichen unterscheiden.	3	2	1
129	MatheGrundlagen2		kann vorgegebene Zahlenformen nachschreiben.	3	1	1
130	MatheGrundlagen3		kann Eigenschaften von Gegenständen unterscheiden (z.B. Form/Farbe).	2	1	1
131	MatheGrundlagen4		kann Reihenfolgen bilden.	4	2	1
132	MatheGrundlagen5		kann Reihenfolgen fortsetzen.	4	2	2
133	MatheGrundlagen6		kann Reihenfolgen verändern.	4	3	1
134	MatheGrundlagen7		kann Mengen in Teilmengen aufteilen.	3	2	1
135	MatheGrundlagen8		kann Mengen quantitativ vergleichen und unterscheiden.	3	1	1
136	MatheGrundlagen9		kann Zahlen benennen.	4	1	1
137	MatheGrundlagen10		kann simultan Zahlen erfassen bis... (z.B. Würfelbilder).	3	2	1
138	MatheGrundlagen11		kann eine Zahl einer Menge zuordnen.	4	1	1
139	MatheGrundlagen12		kann eine Menge einer Zahl zuordnen.	5	1	1
140	MatheGrundlagen13		kann Mengen der Größe nach ordnen.	5	2	1
141	MatheGrundlagen14		kann Zahlen der Größe nach ordnen.	5	2	1
142	MatheGrundlagen15		kann Zahlen selbständig verschriften.	5	3	2
143	MatheGrundlagen16		zeigt ein formklares Schriftbild.	5	3	3
145	Zählfähigkeit1		kann ohne Hilfestellung bis 10 zählen.	2	1	1
146	Zählfähigkeit2		kann vorwärts- u./o. rückwärts zählen.	5	4	3
146	Zählfähigkeit3		kann bis... korrekt zählen.	1	1	1
149	Rechenfertigkeit2		kennnt Rechenzeichen.	5	4	4
150	Rechenfertigkeit3		kann Rechenoperationen beschreiben (z.B. die Hälfte, das Doppelte etc.).	5	5	4
151	Rechenfertigkeit4		führt bereits einfache Rechenaufgaben durch (+/- Aufgaben).	4	2	2
erreichte Punkte		0	22 Items			

Kürzel		1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	THEORY OF MIND			
			Fragestellungen / Aussagen / Inhalte / Beobachtungen	STUFE	STUFE	STUFE
1	False belief (1)		Wo hat Will-Ma den Frosch hingelegt?	1	1	1
2	False belief (2)		Wo wird Will-Ma den Frosch suchen? (Bettchen oder Koffer)	5	3	3
3	False belief (3)		Wo ist der Frosch? (Bettchen oder Koffer)	1	1	1
4	Representational change (1)		Was meinst du was da drin ist?	11	1	1
5	Representational change (2)		Was dachtest du was drin ist, bevor ich ihn geöffnet habe?	2	2	1
6	Representational change (3)		Was ist nun wirklich da drin?	4	3	1
7	Representational change (4)		Was meinst du was Herr Müller denkt, was dort drin ist, wenn er es zum ersten mal sieht?	2	2	2
8	Appearance-reality-distinction (1)		Was hat Will-Ma?	1	1	1
9	Appearance-reality-distinction (2)		Wie sieht es aus, wenn man es nur so anschaut?	2	2	1
10	Appearance-reality-distinction (3)		Was ist es in Wirklichkeit?	3	3	2
11	Appearance-reality-distinction (4)		Was meinst du was Herr Müller denkt, was es ist, wenn er es zum ersten mal sieht?	3	1	1
12	Gut und böse (1)		Wer ist der gute Freund und wer ist der böse Dieb?	4	2	1
13	Gut und böse (2)		Was soll Silke machen?	2	1	1
14	Gut und böse (3)		Was soll Silke machen?	4	3	1
15	Gefühle (1)		positiv	1	1	1
16	Gefühle (2)		negativ	1	1	1
17	Gefühle (3)		positiv	1	1	1
18	Gefühle (4)		positiv	1	1	1
19	Gefühle (5)		negativ	1	1	1
20	Gefühle (6)		negativ	3	1	1
21	Gefühle (7)		negativ	1	1	1
22	Gefühle (8)		positiv	1	1	1
23	Gefühle (9)		negativ	1	1	1
24	Gefühle (10)		positiv	1	1	1
25	Ironie (1)		Was für ein aufgeräumtes Zimmer!	3	1	1
26	Ironie (2)		Oh, die Frau hat sich gerade frisch gewaschen!	2	1	1
27	Ironie (3)		Das Mädchen sieht ja hellwach aus!	4	1	1
28	Ironie (4)		Was für eine schöne Frau!	3	1	1
29	Ironie (5)		Man, ist heute ein tolles Wetter!	3	1	1
30	Ironie (6)		Was war an den Sätzen falsch? Kannst du auch so einen Satz bilden?	4	5	4
erreichte Punkte		0	30 Items			
Kürzel		1 Punkt=gekonnt 0=nicht gekonnt	METAKOGNITION	STUFE	STUFE	STUFE
1	MetaInt1		Wer würde gerne mit Dir spielen und warum?	4	4	3
2	MetaInt2		Hast du schon einmal Problem gelöst? Und wenn ja, welches Problem?	1	1	2
3	MetaInt3		Was kannst du besonders gut?	2	2	1
4	MetaInt4		Was meinst du sagen deine Eltern oder deine Freunde, was du gut kannst?	2	2	2
5	MetaInt5		Was möchtest du bald können? Wieso kannst du das noch nicht?	5	3	2
6	MetaInt6		Was machst du, wenn du etwas wissen willst?	3	3	1
7	MetaInt7		Hilfst du gerne anderen Kindern? Wenn ja, warum?	2	2	1
8	MetaInt8		Worüber denkst du gerne nach?	3	2	3
9	MetaInt9		Wann warst du das letzte mal stolz oder worauf bist du stolz?	3	2	2
10	MetaInt10		Erklärst du gerne anderen (Kindern) etwas?	1	1	1
11	MetaBeob1		Sollte ich irgendetwas tun, bevor ich anfrage?	4	4	4
12	MetaBeob2		Was ist meine Aufgabe? Was muss ich zuerst tun?	3	2	2
13	MetaBeob3		Was soll ich tun, wenn ich nicht mehr weiß, wie es weitergeht?	5	5	4
14	MetaBeob4		Was soll ich tun, wenn ich mich vertan habe?	5	5	4
15	MetaBeob5		Wie kann ich kontrollieren, ob es richtig ist?	5	5	4
16	Huhn1		Hast du eine Idee was du machen sollst?	5	4	4
17	Huhn2		Wie bekommst du raus, was du machen sollst?	5	5	5
18	Huhn3		Benötigen wir einen Stift? Wenn ja wofür?	5	4	4
19	Huhn4		Kannst du sagen, was du tun sollst?	4	4	3
20	Huhn5		Wie kannst du das Huhn finden?	5	5	4
21	Huhn6		Ist es eine gute Idee, Zwillinge zu suchen?	4	4	4
22	Huhn7		Woher weißt du nun, welche Paare du bereits gefunden hast?	5	5	5
23	Huhn8		Was machst du wenn du einen Fehler gemacht hast?	5	5	5
24	Huhn9		Wie kannst du wissen, ob du alles richtig gemacht hast?	5	5	5
25	Huhn10		Zum richtigen Ergebnis gekommen?	5	5	4
26	Probl.Sg1		gibt zu erkennen, dass er/sie den Aufgabentyp kennt.	5	5	5
27	Probl.Sg2		denkt laut.	5	4	4
28	Probl.Sg3		nimmt Hilfsmittel (Finger, Stift).	3	4	2
29	Probl.Sg4		sucht eigenständig nach Problemlösung.	2	2	1
30	Probl.Sg5		nimmt sich Zeit zum Nachdenken.	3	1	1
31	Probl.Sg6		gute Einschätzung der eigenen Leistungsfähigkeit.	2	2	2
32	Probl.Sg7		versucht, die Aufgaben fertig zu machen	4	2	1
33	Probl.Sg8		kann Schwierigkeiten beschreiben.	5	5	4
34	Probl.Sg9		stellt strukturierte Fragen.	5	5	4
35	Probl.Sg10		geht systematisch vor.	5	4	3
36	ArbVerh1		gute/angemessene Frustrationstoleranz.	1	2	1
37	ArbVerh2		wagt sich auch an schwierige Aufgaben.	1	2	1
38	ArbVerh3		arbeitet konzentriert.	1	1	1
39	ArbVerh4		arbeitet im angemessenen Tempo.	1	1	1
40	ArbVerh5		gute Motivierbarkeit.	1	2	1
41	ArbVerh6		arbeitet gerne mit.	1	2	1
42	ArbVerh7		zeigt Freude am Lernen.	1	2	1
43	Kontrolle1		überprüft das Handeln.	5	5	3
44	Kontrolle2		merkt, wenn sie/er auf dem falschen Weg ist.	5	4	4
45	Kontrolle3		korrigiert ihr/sein Verhalten und versucht neuen Lösungsweg.	5	4	4
46	Kontrolle4		fragt nach, ob sie/er die Aufgabe richtig macht.	5	5	5
47	Kontrolle5		fordert Hilfe an, wenn sie/er nicht weiter kommt.	5	5	4
48	Kontrolle6		kontrolliert das Ergebnis am Ende der Aufgabenbearbeitung.	5	5	5
erreichte Punkte		0	48 Items			

<p>WISSENSCHAFTLICHE BEGLEITUNG</p> <p>Der Ausbau unseres neuen, umfassenden Förderkonzeptes zum Thema: „Individuelle Förderung und Forderung für jedes Kind“ wird wissenschaftlich im Rahmen einer Dissertation begleitet. Die Projektleitung übernimmt Frau Nicole Ramacher-Faasen.</p>  <p>Universität zu Köln Humanwissenschaftliche Fakultät Psychologie und Psychotherapie in der Heilpädagogik</p> <p>Prof. Dr. Gerhard Lauth Arbeitsschwerpunkte: Beratung und Begutachtung, Psychotherapie-Verhaltenstherapie Klosterstr. 79b 50931 Köln</p>	<p>Aus unserem FÖRDERKONZEPT</p>
<p>INFORMATION!</p> <p>Die Zustimmung für die Teilnahme am GET-Verfahren durch die Eltern ist erforderlich. Wenn diese nicht vorliegt, wird Ihr Kind NICHT mit dem Verfahren erfasst. Wir würden uns über Ihre Zustimmung zum Wohle Ihres Kindes sehr freuen.</p>	<p>Kindertagesstätte „Unter den Weiden“ e.V</p>  <p>Krefelder Weg 90 47906 Kempen</p> <p>Telefon: 02152/ 3600 Fax: 02152/ 893998</p>
	<p>INDIVIDUELLE FÖRDERUNG INDIVIDUELLE FÖRDERUNG</p>

<p style="background-color: #d1c4e9; text-align: center;">UNSER FÖRDERKONZEPT</p> <p>AUFGABE unserer Kindertagesstätte ist die Unterstützung jedes Kindes unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen.</p> <p>Dies schließt individuelle Hilfen für Kinder mit Entwicklungsverzögerungen ebenso ein, wie die Förderung von besonderen Begabungen und Neigungen.“</p> <p>Voraussetzung dafür, dass wir diese Aufgabe leisten können, ist allerdings, dass wir die individuellen Stärken und Schwächen „unserer KIDS“ erkennen. Erst dann können wir die Kinder da abholen, wo sie aktuell stehen, und ihre bestmögliche Leistung ermöglichen und fördern.</p> <p>DER WEG Es erfolgt eine Feststellung des Entwicklungsstandes in den folgenden Bereichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Wahrnehmungsfähigkeit ➤ Motorische Entwicklung ➤ Gedächtnisleistungen ➤ Lautsprachliche Fähigkeiten ➤ Lese-Schriftsprach-Entwicklung ➤ Mathematische Entwicklung ➤ Personale und soziale Kompetenzen <p>FÖRDERKONFERENZEN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fallbesprechungen ➤ Festlegung entsprechender Fördermaßnahmen ➤ Lernentwicklungsberichte ➤ Reflexionen der Ergebnisse der gesetzten Fördermaßnahmen 	<p style="background-color: #d1c4e9; text-align: center;">UNSER FÖRDERKONZEPT</p> <p>ZIELE</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Stärken unserer KIDS herausfinden und bewusst machen ➤ Kinder ermutigen und Erfolgserlebnisse vermitteln ➤ Lust auf Lesen, Schreiben und Rechnen vermitteln ➤ Entwicklungsverzögerungen aufdecken ➤ Lernbereitschaft / Lernfähigkeit weiterentwickeln und fördern ➤ Begabungs- und Leistungsschwerpunkte unterstützen <p>Die Besprechung der Beobachtungsdaten mit einer Koordinatorin ist anonymisiert und ist ein zusätzlicher und freiwilliger Arbeitsaufwand für uns, den wir gerne in Kauf nehmen wollen, um Ihre Kinder noch besser individuell fördern zu können.</p> <p>IHRE UNTERSTÜTZUNG Die Beobachtungen werden durch den Elternfragebogen zur Vorgeschichte und zur Verhaltensbeobachtung ergänzt und bieten eine gute Gesprächsgrundlage.</p> <p>DAS BESONDERE Die Entwicklungsüberprüfung ist in den Kindergartenalltag eingebunden, so dass den Kindern zu keiner Zeit bewusst ist, dass sie „überprüft“ werden! Dieses umfassende Diagnoseverfahren liefert förderdiagnostisch verwertbare Daten und ist für die Erstellung eines individuellen Förderplans hilfreich.</p> <p style="background-color: #d1c4e9; text-align: center;">Haben Sie Fragen? Dann sprechen Sie uns gerne an!</p>
--	--

Die „schlaunen Helferkinder“











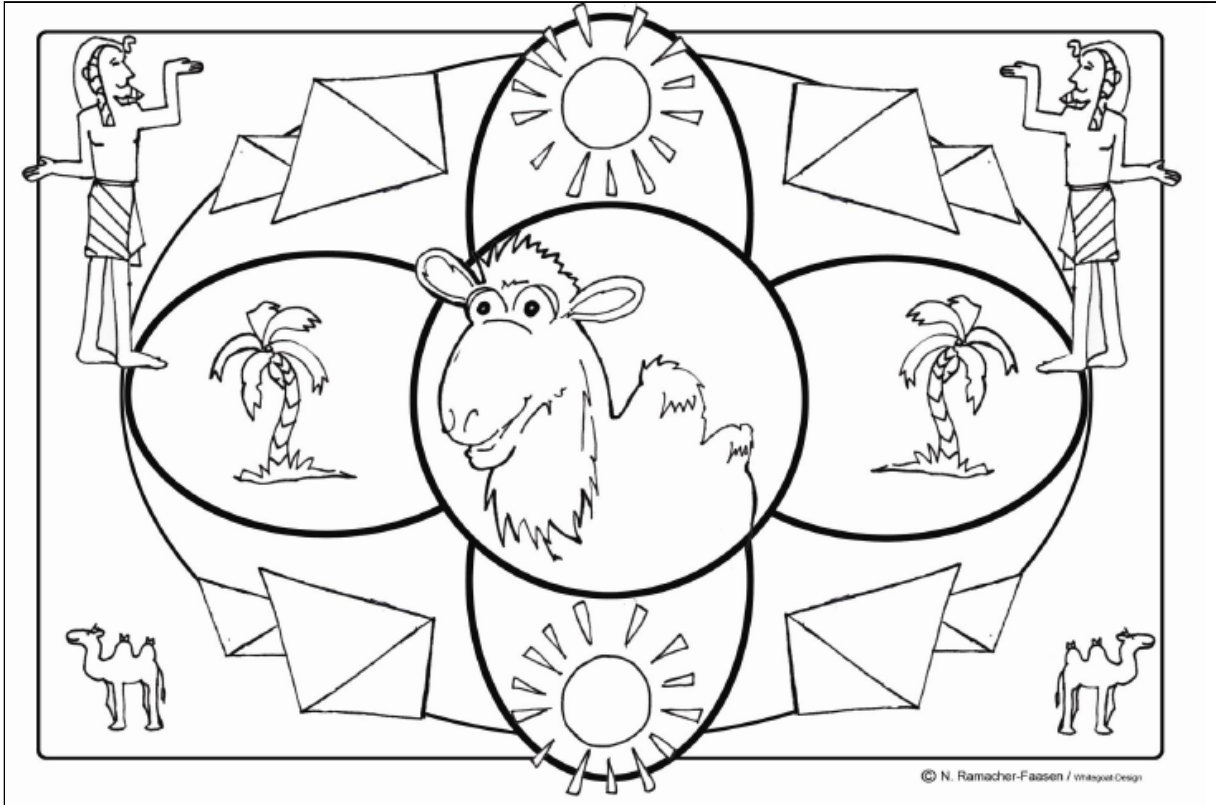
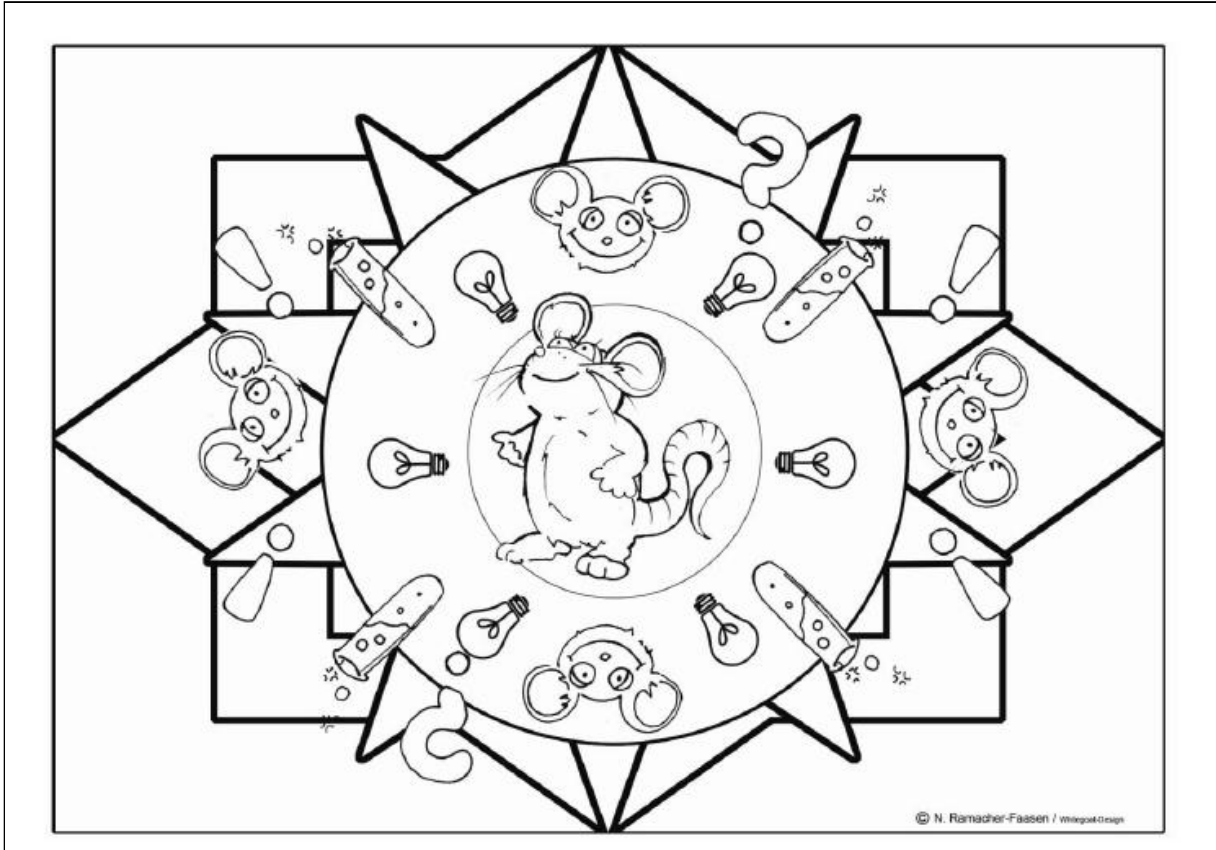






Material zum
GET





Manual Förder- und Forderaspekte

Unterstützende Maßnahmen bei der Aneignung von Wissen

Der Ausbau der Theory of Mind, das Hinterfragen von Prozessen und Ansichten/ Meinungen beginnt schon lange vor Schuleintritt. Metakognitive Fähigkeiten spielen im kindlichen Wissenserwerb und im Bereich *Lernen lernen* eine zentrale Rolle. Lernstrategien sind Verhaltensweisen, die zur Bewältigung von Lernaufgaben dienen können. Sie erleichtern die Aufnahme, Verarbeitung und Wiedergabe neuer (Lern)Informationen.

„Lernende, die ihr eigenes Lernen regulieren können, sind in der Lage, sich selbständig Lernziele zu setzen, dem Inhalt und Ziel angemessene Techniken und Strategien auszuwählen und sie auch einzusetzen. Ferner halten sie ihre Motivation aufrecht, bewerten die Zielerreichung während und nach dem Abschluss des Lernprozesses und korrigieren - wenn notwendig- die Lernstrategie. Die Selbstregulation des Lernens beruht demnach auf einem flexibel einsetzbaren Repertoire von Strategien zur Wissensaufnahme und Wissensverarbeitung sowie der Überwachung der an Lernen beteiligten Prozesse“ (Artelt, Schneider & Schiefeld, 2002, S. 272).

Auch Lernstrategien müssen erworben werden, vom ersten spontanen Auftreten bis zum eigenständigen geplanten Einsatz. Nach Hasselhorn (1996) unterscheidet man dabei das *Mediationsdefizit*, das bedeutet, Lernende können nach einer Instruktion gewünschte Vorgehensweisen nicht anwenden. Beim *Produktionsdefizit* können Lernende nach einer Instruktion gewünschte Verhaltensweisen zeigen, wenden diese aber nicht spontan an. Wenn Lernende gewünschte Verhaltensweisen anwenden, aber kein spürbarer Leistungszuwachs stattfindet, spricht man von *Nutzungsdefizit*. Erst bei der *Strategiereife* können Lernende erlernte Strategien korrekt anwenden, diese sind zeitlich stabil und es erfolgt eine Generalisierung über verschiedene Kontexte hinweg.

Kategorisierung von Lernstrategien

Lernstrategien werden unterteilt in Strategien des Ressourcenmanagements (Stützstrategien), kognitive Lernstrategien und metakognitive Lernstrategien. Im Folgenden werden die einzelnen *Funktionen* der drei Komponenten von Lernstrategien dargestellt, die zum selbstgesteuerten Lernen beitragen.

Stützstrategien / Ressourcenorientierte Strategien: Es ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass motivationale und emotionale Strategien auf den Lernprozess (indirekt) einwirken. Diese Strategien sind eine unerlässliche Bedingung für den Wissenserwerb. Sie wirken auf den Lernprozess indirekt ein, indem sie ihn starten, aufrechterhalten und steuern (z.B. im Rahmen der Aufmerksamkeitssteuerung). Beispiele sind Aufrechterhaltung von Anstrengung und Aufmerksamkeit, Ausblendung ablenkender Reize, Selbstermutigungen, Attributionen auf Erfolg des strategischen Verhaltens und motivationale Aspekte (Bedürfnisse).

Nach Lauth (2010) gibt es Eckpunkte von Stützstrategien, die der Unterstützung dienen:

Mit folgendem Vorgehen realisiert der Erwachsene Strategien, die das Kind in die *Zone der nächsten Entwicklung* bringt.

1. Weckung des kindlichen Interesses, Hervorhebung von Aufgabenmerkmalen.
2. Strukturierung: Vereinfachung der Aufgabe (Hervorhebung, Planung, Zielfindung).
3. Frustration control: Kommt das Kind nicht zum Ziel oder verliert es den Mut / Lust an der Aufgabe, so kann der Lehrende helfen und zu weiteren Versuchen motivieren.
4. Demonstration: Modellhafte Demonstration der Handlungsschritte, die das Kind noch nicht beherrscht.

Kognitive Lernstrategien

Diese Strategien dienen der unmittelbaren Informationsaufnahme, -verarbeitung und -speicherung. Es geht um den Aufbau von Wissens- und Categoriesystemen. Kognitive Strategien zeichnen sich dadurch aus, dass sie zur Bearbeitung unterschiedlicher Aufgaben in einem bestimmten Wissensfeld (specific domain) geeignet sind, allerdings auch auf diesen Bereich begrenzt sind. Kognitive Strategien umfassen also die Zugriffsweisen, mit deren Hilfe eine anstehende Aufgabe bearbeitet und gelöst werden soll. Man unterscheidet Oberflächen- und Tiefenstrategien.

Wiederholungsstrategien gelten als Oberflächenstrategien. Diese Strategien bestehen im Wiederholen von Fakten, Zusammenhängen und Regeln. Die Wiederholungen sorgen dafür, dass die Informationen zur weiteren Verarbeitung im Arbeitsgedächtnis gehalten werden. Techniken sind z.B. aktives Memorieren, Rehearsal und Auswendiglernen von Schlüsselbegriffen. Die beiden folgenden Tiefenstrategien richten sich in erster Linie auf die Konstruktion und Integration der zu lernenden Information. *Elaborationsstrategien* dienen der Vernetzung von neuem mit altem Wissen. Beispiele sind Paraphrasieren, Analogien bilden und „Eselsbrücken“.

Organisationsstrategien helfen dabei, komplexe Informationen auf das Wesentliche zu reduzieren und somit in eine leichter zu verarbeitende Form zu transformieren. Man nimmt an, dass Gedächtnisstrategien sowohl beim Enkodieren, als auch beim Dekodieren wirksam werden können. Beispiele sind: Clustern, „Merklisten“ und Reduktion.

Enkodier- und Dekodierstrategien greifen beim Erinnern „automatisch“ auf die vorhandene Wissensbasis zurück. Es handelt sich um einen rekonstruktiven Prozess, der den Abruf von Gedächtnisinhalten bestimmt. Ist der Zugriff nicht sofort zugänglich, versuchen wir uns zu erinnern. Wir greifen auf Abruf- und Gedächtnisstrategien zurück, d.h. Strategien, die beim gezielten Durchsuchen des Gedächtnismaterials helfen. Als besonders wichtiger interner Hinweisreiz gilt die sprachliche Instruktion. Der Gedächtnisabruf gelingt umso besser, wenn Enkodierungs- und Dekodierungsbedingungen gleich sind. Beispiele sind: Hinweisreize (interne und externe) und der Zugriff auf Vorwissen.

Metakognitive Lernstrategien

Metakognitive Lernstrategien haben die Funktion der Planung, Regulation und Steuerung/ Kontrolle des eigenen Lernverhaltens. Sie sind charakterisierbar, als universell einsetzbar, auf ablaufende Denkprozesse gerichtet und durch Bewusstmachen und Einüben optimierbar.

„Der Metakognitive Lernansatz geht von einem veränderten Wissensbegriff aus, welcher zum einen inhaltliches Basiswissen, zum anderen auch personale, soziale und lernmethodische Kompetenzen impliziert. Er spricht die Lernbewusstheit, das reflexive "Nachdenken über das eigene Denken" an, damit Lernen geschehen kann. Der frühzeitige Erwerb von Lernkompetenz, das heißt das Lernen gelernt zu haben, kann als Grundvoraussetzung für Schulfähigkeit und späteres schulorientiertes Lernen angesehen werden“ (Wagner, 2010, online).

Nach Peter (2004) werden Planungs-, Überwachungs- und Steuerungsstrategien unterschieden. *Planungsstrategien / Planungsaktivitäten* dienen dazu, Lernziele auszuwählen, Lernhandlungen zu planen, geeignete Strategien auszuwählen und die Aufmerksamkeit zu aktivieren.

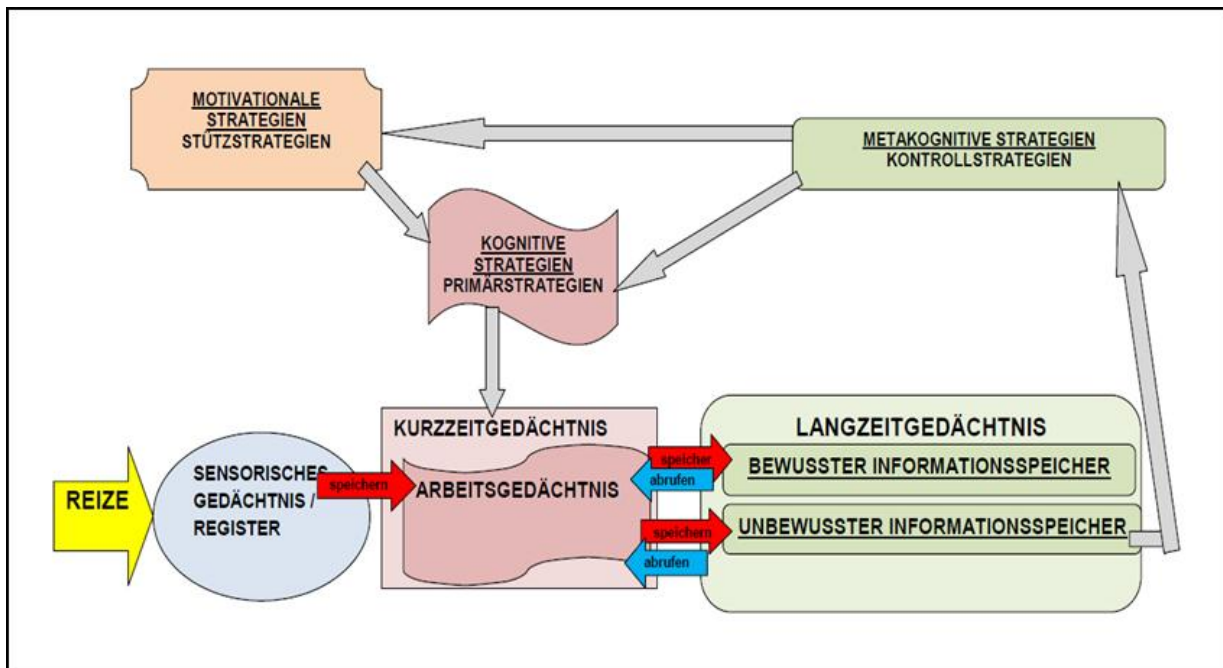
Überwachungsstrategien / Überwachungsaktivitäten überwachen und überprüfen das eigene Lernen, wählen bei Problemen alternative Lernstrategien aus und werten Lernhandlungen aus.

Steuerungsstrategien (Regulieren, Evaluieren, Anpassen) / Ergebnisprüfung geben sich selbst Rückmeldung über den eigenen Lernprozess / über das eigene Lernergebnis.

Lernstrategien und ihre metakognitive Regulation

Bereits seit 1960 kann man die Bedeutung strategischer Aktivitäten für die Lernleistung bei einfachen Gedächtnisanforderungen nachweisen. Hasselhorn (1996) nennt sechs häufig aufgeführte Merkmale von Strategien. Sie werden absichtlich eingesetzt, bewusst eingesetzt, spontan eingesetzt, vom Lerner ausgewählt, vom Lerner kontrolliert und verbrauchen eine begrenzte Kapazität des Gedächtnisses.

Die Abbildung zeigt, dass es beim Lernprozess immer um das Zusammenwirken der drei Kompetenzen Kognition, Metakognition und Motivation geht. Hier wird eindeutig die übergeordnete Funktion der Metakognition dargestellt.



Zusammenhang Lernprozess und Lernstrategien nach Ramacher-Faasen (2011)

„Das Problem des lernschwachen Schülers ist nicht die Aneignung von Strategien, sondern die Bewusstmachung der angeeigneten Strategien im richtigen Moment und das Bewusstsein, dass Strategien unentbehrlich sind. Lernschwache Schülerinnen und Schüler haben eher metakognitive Probleme“ (Büchel, 2008, S. 13).

Kinder lernen durch *Tun* (Teilnahme an Handlungen), *Wahrnehmung* (jemand hat es erklärt oder gezeigt), *Nachdenken* (Kind hat selbst darüber nachgedacht) und *Übung* (Kind gewinnt die Kontrolle über seine Lernprozesse). Bevor Kinder Lernen *automatisch erledigen* können, müssen Bedingungen für das bewusste Lernen geschaffen werden. Kinder sollen *bewusst* lernen, so dass sie metakognitive Kompetenzen und darüber lernmethodische Kompetenzen erwerben können. Das Lernen wird so organisiert, dass die Kinder *bewusst* erleben, dass sie lernen, was sie lernen und wie sie es gelernt haben.

Sozialer Aspekt von Lernen

Lernen ist eine dynamische Entwicklung und besonders, wie auch bereits Vygotski (1977, 1987) betonte, ein Prozess, der von der Interaktion mit der Umwelt abhängig ist.

Scaffolding

Der Begriff Scaffolding betont den sozialen Aspekt von Lernen. Die Distanz zwischen aktuellem Entwicklungsstand und potentieller Entwicklung kann somit durch die Hilfe erfahrener Personen überwunden werden. Scaffolding ist der Unterstützungsprozess durch ‚Köner‘. Ein Gerüst (scaffold) wird bereitgestellt, das zu Lernende wird kommuniziert und der Grundsatz ‚Hilf mir, es selbst zu tun‘ steht im Mittelpunkt. „Scaffolding stellt eine Möglichkeit dar, die Selbstregulation der Kinder durch

Private Speech zu fördern“ (Gisbert, 2004, S. 149). Scaffolding beinhaltet vier Aspekte, die in der folgenden Tabelle dargestellt sind.

Förderung der Selbstregulation nach Gisbert (2004)

1	Entwicklung einer gemeinsamen Perspektive zwischen Kind und „Scaffolder“ (Gerüstbauer)	Der Erwachsene passt sich dem kindlichen Denken an, so dass er sich mit seinen Interaktionen im Bereich der Zone der nächsten Entwicklung befindet. Nach Rogoff und Garner (1984) ist ein Scaffolder ein Gelehrter, der sich auf die Charakteristika des Kindes einstellt und sich ständig den neu entwickelten Fähigkeiten des Kindes anpasst.
2	Autoritativer Interaktionsstil	Dieser Interaktionsstil ist durch klare Struktur, emotionale Wärme und Verantwortung seitens des Scaffolders gekennzeichnet (z.B. Baumrind 1966, 1991)
3	Arbeit mit dem Kind in der Zone der nächsten Entwicklung	Zwei wichtige Aspekte: a) Hoher Aufforderungscharakter der Aufgaben und des Umfeldes b) Die innere Haltung des fördernden Partners (Garvey 1986)
4	Förderung der Selbstregulation	Ziel des Scaffoldings ist die Selbstregulation des Kindes. Die Verantwortung muss nach und nach auf das Kind übertragen werden bis hin zum vollständigen Zurückziehen des Scaffolders, damit das Kind eigenständig handeln kann.

Theorie der Distanzierung

Den Aspekt der Unterstützung zur Selbständigkeit macht auch die Theorie der Distanzierung deutlich. Hochwertige Fragestellungen ohne Belehrung oder Vorwegnehmen der Lösung beschreibt Sigel (1993, 2006) in seiner dreistufigen Theorie der Distanzierung.

Theorie der Distanzierung nach Sigel (1993, 2006)

Höchstes Niveau	Der Erwachsene regt an, über Dinge nachzudenken, die sich nicht im Sichtfeld des Kindes befinden.	<u>Beispiel:</u> Stell dir vor, du bläst einen Luftballon immer weiter auf,	Abstraktionen werden angeregt.
Mittleres Niveau	Der Erwachsene spricht Beziehungen zwischen zwei sichtbaren Dingen an.	<u>Beispiel:</u> Welcher Apfel ist der größere?	Das Denken wird über das Konkrete / Sichtbare angeregt.
Niedrigstes Niveau	Der Erwachsene stellt Fragen oder macht einfache Aussagen.	<u>Beispiel:</u> Welche Farbe ist das?	Diese Fragen rufen Gedächtnisinhalte ab, Verstehensprozesse werden nicht stimuliert.

Es zeigt sich auch hier die Wichtigkeit der Kompetenzen der Bezugspersonen in Bezug auf die Einflussnahme der Wissensaneignung und Denkprozesse der Kinder.

Metakognitive Förderaspekte im Kindergarten

Aus ihren Untersuchungen leitet Pramling (1998) fünf Prinzipien für die Förderung metakognitiver und selbstregulatorischer Kompetenzen im Vorschulalter ab (Pramling, 1998; Kunze & Gisbert, 2007), die in folgender Tabelle tabellarisch aufgelistet sind.

Fünf Prinzipien für die Förderung metakognitiver Kompetenzen nach Pramling (1998)

Prinzip 1	<i>Thematisierung der Lerninhalte</i> immer mit dem Bezug auf das Lernen als Handlung. Das „Was“ und „Wie“ des Lernens wird als Ziel der Erziehung genannt.
Prinzip 2	Um das Ziel des Lernens für ein Kind relevant zu machen, sollten sich die Inhalte des Lernens auf scheinbar <i>selbstverständliche Phänomene in der Lebenswelt</i> der Kinder beziehen, auf die sie konkret hingewiesen werden.
Prinzip 3	Pramling stellt die Wichtigkeit der <i>Reflexion über den Lernprozess</i> als Aktivität heraus. Um diese bei den Kindern anzuregen, sollten verschiedene Materialien oder Methoden angewandt werden.
Prinzip 4	Damit Kinder effektiv voneinander lernen können, sollen die unterschiedlichen und unterschiedlich entwickelten Denkweisen der Kinder, auch als Lerninhalte, genutzt werden. Um ihnen die <i>verschiedenen Denkweisen</i> bewusst zu machen, können viele Materialien und Methoden zum Einsatz gebracht werden.
Prinzip 5	Pramling betont das <i>Lernen als Komponente der gesamten Erfahrungswelt</i> der Kinder. Da, die von den Kindern gemachten Erfahrungen, für ihren Lernprozess dienlich oder hinderlich sein können, sollte auch dies den Kindern während des Lernens bewusst gemacht werden.

Für die Umsetzung im Kindergartenalltag bedeutet das für (neue) Lerninhalte, dass diese durch strukturiertes und regelmäßiges Wiederholen gefestigt werden müssen. Viele Kurzübungen und der gezielte (individuelle) Materialeinsatz unterstützen den Wissenserwerb.

Methoden und Techniken

Einen großen Teil unseres Verhaltensrepertoires erwerben wir durch Lernen am Modell. Auch im Kindergarten muss das Vorbild ein Modell sein, das seinen Denkprozess verbalisiert, damit die ‚inneren Prozesse‘ sichtbar werden. Metakognitive Förderansätze entsprechen der gezielten Handlungssteuerung, sie sollen das Kind mit dem Nachdenken über das eigene Lernen zum ‚eigenständigen Lerner‘ machen.

„Metakognitive Förderung hat zum Ziel, durch systematische Instruktionsmaßnahmen spezifische Lernkompetenzen bei Lernenden aufzubauen, so dass sich deren Lernleistung maßgeblich verbessert (...)“ (Bannert, 2007, S. 103).

Kognitives Modellieren

Das Kognitive Modellieren ist dabei eine übergreifende Technik, die sich in vielen Förderansätzen wiederfindet. Das Kind betrachtet zunächst den Erwachsenen als Modell, das laut denkt. Das eigene Vorgehen wird veranschaulicht, indem das Modell die Regeln und Strategien anwendet, die es verfolgt. Das passiert in der Ich-Form. Die Selbstanweisungen beziehen sich auf die wichtigen Stadien des Problemlösens (offene Selbstverbalisierung / Problembestimmung).

Selbstinstruktionstraining

„Im Selbstinstruktionstraining wird das kognitive Modellieren dadurch erweitert, dass auch die Kinder zu Selbstanweisungen angeregt werden. Sie sollen lernen, sich selbst Anweisungen zu geben und diese in kritischen Situationen zur Steuerung ihres Verhaltens zu nutzen (verbale Handlungsregulation)“ (Lauth & Schlottke, 2002, S. 127f.).

Selbstinstruktionstraining nach Lauth & Schlottke (2002)

Verdeckte Selbstinstruierung	Verlauf: Das Kind soll sein Verhalten über verinnerlichte Selbstverbalisierungen (Selbstanweisungen „denken“) steuern.
Ausgeblendete Selbstinstruierung	Verlauf: Das Kind lenkt sein Verhalten durch flüsternde Selbstanweisungen.
Offene Selbstinstruierung	Verlauf: Das Kind lenkt sein Verhalten durch eigene laute Selbstanweisungen.
Externe Verhaltenssteuerung	Verlauf: Das Kind handelt nach den Selbstanweisungen des Trainers.
Modelldemonstration	Verlauf: Das Modell demonstriert das förderliche Verhalten und begleitet sein Tun durch Selbstanweisung.

Das Ziel dieser Trainingsstufen ist die allmähliche Übernahme des gezeigten Verhaltens bis hin zur Verinnerlichung des gezeigten Verhaltens, das bedeutet bis zur Automatisierung. Die einzelnen Stufen werden erst verlassen, wenn die jeweils vorherige Stufe beherrscht wird (Lauth & Schlottke, 2002).

Inneres Sprechen

Besonders das *Innere Sprechen*, das heißt das Aufrechterhalten der Information, ist bei vielen Kindern mit Lernauffälligkeiten nicht automatisiert. Von daher ist es sehr sinnvoll, diese Kompetenz bereits im Kindergartenalter gezielt zu fördern. Die fünf Schritte des *Inneren Sprechens* werden am Beispiel einer Bastelaufgabe demonstriert (Krowatschek et al., 2003).

Inneres Sprechen nach Krowatschek et al. (2002)

Schritt 1	Aufgabenanalyse Handlung: Zuhören, was genau gemacht werden soll. Fragen: „Was soll ich tun?“ Was ist meine Aufgabe?“
Schritt 2	Wiederholung des Arbeitsauftrages in eigenen Worten Handlung: Mündliche Wiederholung des Arbeitsauftrages Fragen: <i>Habe ich den Arbeitsauftrag verstanden?</i> „Ist mir klar, was ich machen soll?“
	Wenn nicht: zurück zu Schritt 1
Schritt 3	Ausführen des Arbeitsauftrages Handlung: Schritt für Schritt zur Lösung; dabei laut denken!
Schritt 4	Selbstkontrolle Handlung: Selbstkontrolle Fragen: „Habe ich alles richtig gemacht?“
	Wenn nicht: zurück zu Schritt 3 bzw. 1
Schritt 5	Selbstverstärkung/Eigenlob Aussage: „Das habe ich gut gemacht!“

Ziel der Methode des *Inneren Sprechens* ist es, die Aufmerksamkeit zu fokussieren, selbständiges Bearbeiten von Aufgaben zu ermöglichen und die positiven Ergebnisse zu verstärken. Zur Erleichterung beim Einüben der neuen Arbeitsstrategien haben sich Signalkarten bewährt. Sie sollen das Kind dazu anhalten, zu sich selbst in handlungsanleitender Weise zu sprechen.

Es zeigen sich deutliche Parallelen zum Selbstinstruktionstraining, bei dem allerdings besonders der dritte Aspekt (Ausführen des Arbeitsauftrages) trainiert wird.

Reziprokes Lehren

Reziprokes (wechselseitiges) Lehren ist eine Gruppenaktivität, bei der das Textverstehen geschult wird. Eine erwachsene Person und ein Kind bilden ein Team. Ein Partner übernimmt die Rolle des Lehrers, der andere die Rolle des Schülers. Für die Besprechung übernehmen die Lernenden abwechselnd die Lehrerrolle. Durch den Perspektivwechsel lernen die Schüler in der Rolle des Lehrers den Einsatz der Strategien metakognitiv zu steuern. In der Rolle des Schülers wenden sie diese Strategien selbst an. Der Schwerpunkt dieses Trainings liegt auf dem Aufbau einer metakognitiven Wissensbasis und der Verbesserung der exekutiven Metakognition (Schreblowski, 2004).

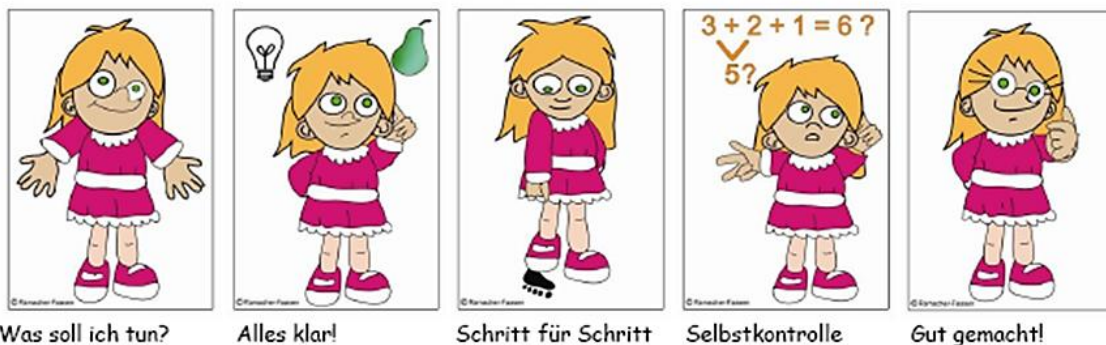
Die folgenden vier Strategien sollen der Reihe nach angewendet werden (Scharnhorst, 2003).

Strategien des reziproken Lernens nach Scharnhorst (2003)

Fragenstellen	Nach der Kernaussage des Textabschnitts fragen und weitere Fragen stellen, die der Text aufwirft. Die Leiterin fragt und fordert Antworten.
Zusammenfassen	Aussagen zusammenfassen und dabei das Verständnis prüfen und unter Umständen den Text erneut zusammenfassen. Die Leiterin fasst zusammen.
Klären	Sachverhalte klären , indem Schwierigkeiten beim Verstehen isoliert und formuliert werden. Die Leiterin fordert Worterklärungen.
Vorhersagen	Vorhersagen , wie es im Text weiter gehen könnte (die Erwartungen oder Hypothesen können am Text selbst überprüft werden). Die Leiterin <i>wagt</i> die Vorhersage.

Einsatz von Signalkarten Eine Strategie zur Handlungsorganisation

„Signalkarten dienen dazu, dass die Handlungsplanung sichtbar, nachvollziehbar und strukturiert wird. Den Kindern wird eine Strategie nahegebracht, mit der sie Probleme Schritt für Schritt lösen können. Schwierige und unbekannte Aufgaben werden leichter und überschaubarer, wenn sich die Kinder an diese Strategie halten und der Reihe nach vorgehen. Den Kindern soll also ein geplantes und geordnetes Vorgehen vermittelt werden“ (Lauth & Schlottke, 2002, S. 249).

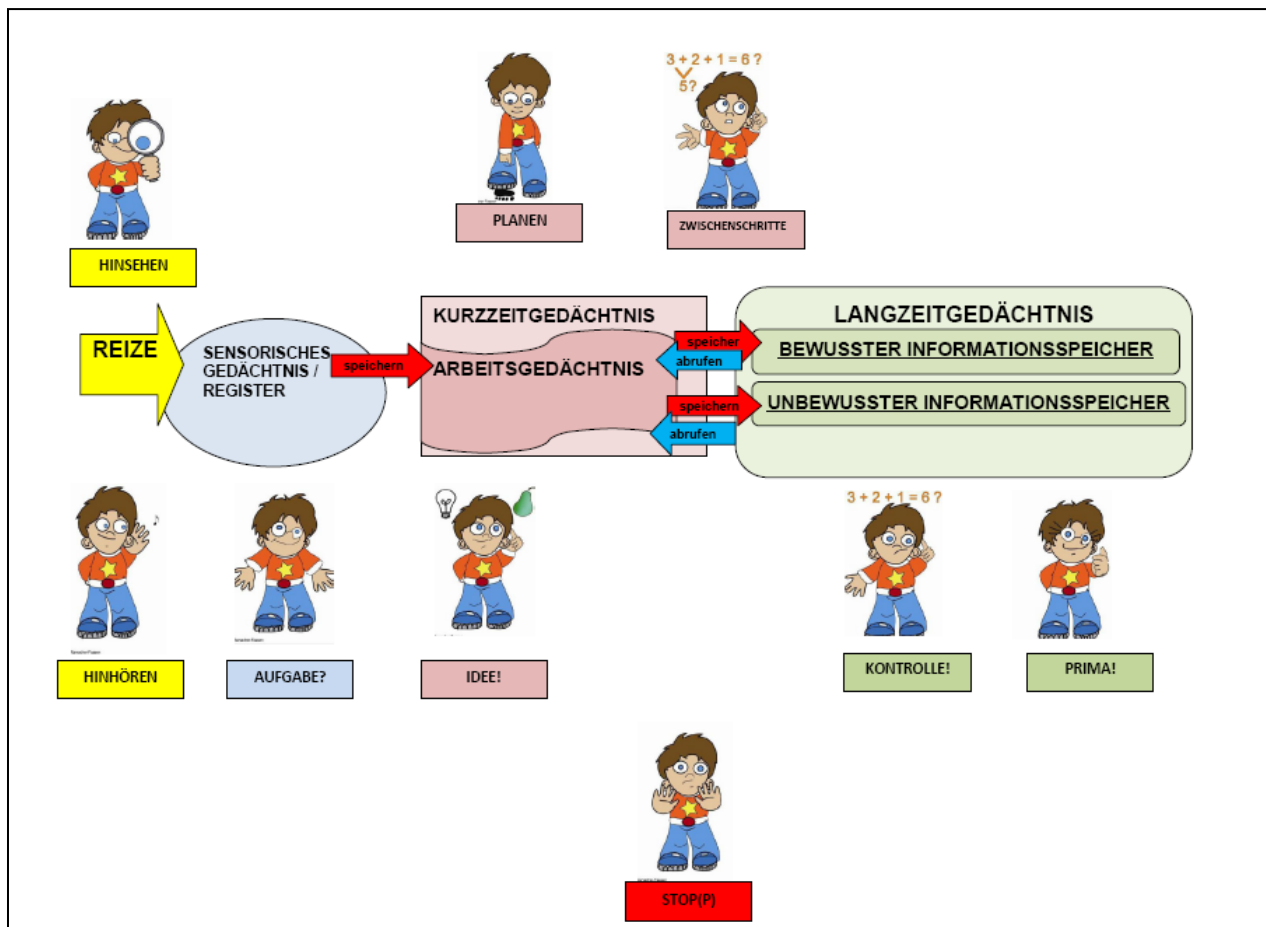


Einsatz von Strategiekarten zum inneren Sprechen nach Ramacher-Faasen (2011)

Der Einsatz von Strategiekarten kann beim Training von Steuerungsimpulsen und metakognitiven Fertigkeiten bei Lernaufgaben individuell geplant werden. Die Kinder bestimmen das Ziel ihres Handelns und beschreiben die Aufgabe genauer (z.B. was zu tun ist, wo sie stehen, welches Material zur Verfügung steht). Sie prüfen, ob sie auf Vorerfahrungen mit vergleichbaren Problemen zurückgreifen können (deklaratives Wissen) und planen ihr

Verhalten voraus. Dann leiten sie sich selbst dazu an, überlegt zu arbeiten und den eigenen Arbeitsprozess und ihre Ergebnisse zu überprüfen. Die jeweiligen Steuerimpulse können betont werden, z.B. Genaues Hinsehen („Schau genau!“), Genaues Hinhören („Hör genau!“), Schritt für Schritt vorgehen („Schritt für Schritt“), Kontrolle von Zwischenergebnissen („Richtig?“), Selbstberuhigung („Stopp, langsam machen“) und Lob („Prima!“). Die Aussagen „Was soll ich machen?“ oder „Ist das richtig?“ nehmen im Laufe der Zeit schnell ab, die Kinder beginnen selbst zum „Planer“, „Macher“ und „Controller“ zu werden.








Besonders die Signalkarten sind bei den Kindern sehr beliebt und helfen mit visueller Unterstützung dabei, die Handlungsplanung vorzunehmen.



Einsatz von Strategiekarten mit gezielten Steuerimpulsen nach Ramacher-Faasen (2011)

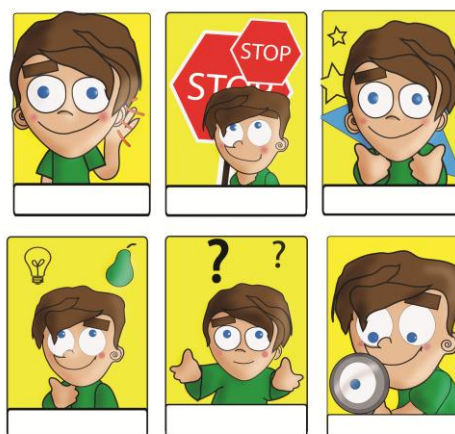
Bereits im Kindergartenalter ist es von großem Nutzen, alle Strategieformen zu nutzen und nicht nur Strategien zu vermitteln. Es ist von großer Bedeutung, dass Kinder lernen, ihr Wissen anzuwenden. Häufig übernehmen Bezugspersonen, um zu helfen bzw. Zeit

einzusparen, die Rolle der „Metakognition“. Das heißt, den Kindern wird der Handlungsablauf vorgegeben, ohne an ihr Vorwissen zu appellieren oder sie selber in die Verantwortung der Handlungsplanung zu nehmen. Bespricht der Erwachsene den Ablauf der Handlungsplanung (altersgerecht) mit den Kindern, kommt es häufig zu einer Entlastung. Hier ein Praxisbeispiel für den Einsatz von Signalkarten für ein Arbeitsblatt mit der Arbeitsaufgabe: „*Ein Bild fehlt, welches?*“ Lösungsschritte auf den Signalkarten können immer wieder neu angepasst werden, das bedeutet ist ein Kind „auf dem falschen Weg“, kann man anhand der Signalkarten zeigen: „STOPP“ und „gehe noch einmal zu „SCHAU GENAU!“

1		<p>Ich höre genau hin. Was soll ich machen?</p>	5		<p>STOP, hier stimmt etwas nicht! Ich gehe noch einmal zurück und überlege, was nicht richtig war.</p>
2		<p>Ich schaue mir das Arbeitsblatt genau an.</p>	6		<p>Jetzt überprüfe ich meine Aufgaben! Habe ich alles richtig gemacht?</p>
3		<p>Ich überlege, ob ich eine ähnliche Aufgabe kenne! Ah! Ich habe eine Idee. Ich verbinde immer zwei gleiche Bilder.</p>	7		<p>Das sieht alles gut aus! Ich habe gut gearbeitet!</p>
4		<p>Ich überlege genau und gehe Schritt für Schritt vor!</p>			

Einsatz der Strategiekarten: Welches Bild fehlt?(Ramacher-Faasen (2011)

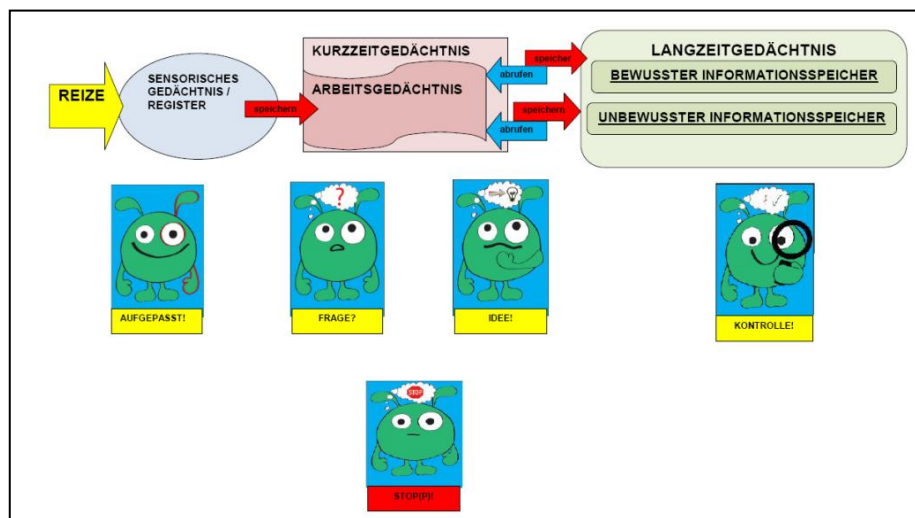
Da jedes Kind „seine eigene Verbalisierung“ der Aufträge hat, bieten sich Signalkarten, die die Kinder selbst beschriften können, an.



Einsatz von individuellen Strategiekarten nach Ramacher-Faasen (2011)

Der Arbeitsrückblick (Evaluation)

Nach Abschluss einer Lerneinheit werden die Kinder angehalten, auf die eigene Leistung zurückzublicken. Sie sollen mitteilen, was sie während des Lernprozesses über sich als Lernende gelernt haben. Der Arbeitsrückblick wird durch Leitfragen oder Signalkarten gesteuert und kann mündlich erfolgen („Habe ich selber kontrolliert?“ „Habe ich gestoppt, als ich nicht genau weiterwusste?“ „Habe ich überlegt, ob ich etwas Ähnliches kenne?“). Mit jeder Aufgabenbearbeitung geht ein Reflexionsprozess einher und sorgt dafür, dass die Lerner sich mit dem Lernprozess auseinandersetzen.



Einsatz von Strategiekarten zum Arbeitsrückblick nach Ramacher-Faasen (2011)

Das „Lerntagebuch“ (Monitoring)

Das Ergebnis von Lernreflexionen können Kinder anhand von Bildern und „Aufzeichnungen“ selber festhalten. Dieses dient als Zusammenstellung für eigene Schlussfolgerungen über das eigene Lernen und gibt zudem Auskunft über das Denken des einzelnen Kindes.

Gestaltung von Bildungsprozessen in der Gruppe

Es gibt eine Vielzahl an Möglichkeiten, Bildungsprozesse in der Gruppe zu gestalten. Fthenakis (2006) unterscheidet zwischen allgemeinen und spezifischen Ansätzen bei Bildungsprozessen. Folgend werden Förder- und Forderansätze vorgestellt, die im Kindergarten eingesetzt werden können, besonders um die Kompetenzen in den Entwicklungsbereichen Theory of Mind und Metakognition zu schulen. Die tabellarischen Übersichten wurden in Anlehnung an Fthenakis (2006), ergänzt durch Jungmann und Albers, (2008), erstellt.

Allgemeine pädagogische Ansätze nach Fthenakis (2006)

Allgemeine pädagogische Ansätze	
Demonstrieren	Jemandem zeigen, wie etwas verwendet oder eine bestimmte Aufgabe ausgeführt wird, so dass neue Fertigkeiten erlernt oder vergessene erinnert werden.
Beschreiben	Die Schlüsseleigenschaften von Dingen genau beschreiben. So lernt das Kind feinere Unterschiede zu erkennen, neue Eigenschaften zu bemerken und diese zu formulieren.
Ermutigen, Loben, Helfen	Unterstützung bei schwierigen Aufgaben zur Förderung der kindlichen Ausdauer.
Erleichtern	Ein bewusstes Augenmerk auf Programmierung, Material und Interaktionen legen, damit die Lernprozesse dem kindlichen Interesse entsprechen und so sein Lernen gefördert werden kann.
Feedback	Eine Rückmeldung durch Bemerkungen (verbal) oder durch Gesten (nonverbal) geben, um dem Kind Erkenntnisse seines Lernfortschritts und seine Vorgehensweise zu geben und so seine Lernstrategien zu erweitern.
Gruppenbildung	Durch die gezielte Bildung von Kindergruppen, werden mehr Gelegenheiten zur Interaktion gegeben, die das Lernen erleichtern sollen.
Modellverhalten	Beispielhaftes Verhalten im Lernkontext, das dem Kind die Möglichkeit der Nachahmung gibt.
Zuhören	Dem Kind ein guter Zuhörer sein, ist eine wesentliche Komponente einer offenen und unterstützenden Gesprächsbasis. So wird ihm Wertschätzung und Einbezug deutlich gemacht, dass seinen Selbstwert steigert.
Positionieren von Personen	Körperkontakt zu dem Kind aufbauen, um die Aufmerksamkeit des Kindes zu erhöhen und seine Lernerfahrung zu bereichern.
Fragen	Mit Fragen werden Anforderungen an die kognitiven und sprachlichen Kompetenzen des Kindes gestellt. Sie fördern das kindliche Bedürfnis über bereits Bekanntes hinauszugehen. Durch das Fragen wird einerseits Interesse an den Äußerungen des Kindes bekundet, das die Wertschätzung betont, andererseits kann durch gezieltes Fragen auch die Aufmerksamkeit des Kindes für bestimmte Phänomene geweckt werden.
Sich in Erinnerung rufen	Wiederholen von Informationen, Aufforderung zum Erinnern an bestimmte Ereignisse, um Ideen und Konzepte beim Kind zu festigen, seine Konzentration und den Ideenaustausch zu fördern.
Singen	Lieder über relevante Dinge im Leben des Kindes singen, um es mit Melodien und Rhythmus vertraut zu machen, die Zuhörfähigkeit und den Spracherwerb zu begünstigen.
Vorschläge machen	Positive Vorschläge machen, um dem Kind Möglichkeiten aufzuzeigen und es mit neuen Methoden vertraut zu machen, die es testen kann.
Erklären und Anleiten	Ideen, Meinungen, Konzepte und Begründungen erklären oder Anleitungen, wie etwas gemacht wird. So wird bewusst auf selbst entdeckendes Lernen verzichtet, um bestimmte Situationen, die Sicherheit erfordern (z.B. Straßenverkehr) oder in denen es zu starken Frustrationen kommen könnte, zu entschärfen.
Üben, Wiederholen, Übertragen	Gelerntes in verschiedenen sinnvollen Zusammenhängen anwenden, um es zu festigen, weiterzuentwickeln und/oder zu automatisieren.

Spezifische pädagogische Ansätze nach Fthenakis (2006), Jungmann & Albers (2008)

Spezifische pädagogische Ansätze	
Ko-Konstruktion	Das Lernen soll durch Zusammenarbeit stattfinden, also von Fachkräften und Kindern gemeinsam ko-konstruiert werden. In der sozialen Interaktion werden die geistige, sprachliche und soziale Entwicklung gefördert.
Schaffung einer lernenden Gesellschaft	Eine lernende Gesellschaft zeichnet sich durch Einzelpersonen, Gruppen oder Organisationen aus, die sich durch gemeinsames lebenslanges Lernen an realen Objekten weiterentwickeln. Das Bilden dieser Gemeinschaft ist ein Prozess, der bei dem Kind das Gefühl der Zugehörigkeit zu dieser Gemeinschaft und ihr kooperatives Lernen stärkt.
Dekonstruktion sozialer Realität	Durch eine Dekonstruktion der sozialen Realität, setzt sich das Kind im Lernprozess kritisch mit den sozialen Verhältnissen unserer Gesellschaft auseinander und hinterfragt diese. Sie soll dem Kind helfen über seine Beziehungen und Verhältnisse in der Welt sowie Geschlecht, Klassenunterscheide und Behinderungen kritisch nachzudenken und über Alternativen nachzudenken.
Philosophieren mit Kindern	Durch Philosophieren, also das Nachfragen von und das Nachdenken über Ideen und Konzepte, wird das Kind zum kritischen Hinterfragen und dem Austausch über Konzepte seiner Lebenswelt angeregt.
Ermächtigung	Im pädagogischen Kontext meint Ermächtigung, dem Kind die Macht darüber zu geben, dass es im Lernprozess entscheiden kann, was es tun möchte und wann es das tun möchte. So können auch Strukturen von Kindern in Frage gestellt werden und zu Veränderungen anregen. Dies ermöglicht dem Kind z.B. Benachteiligungen durch kulturelle oder soziale Herkunft, Geschlecht und Behinderung zu hinterfragen und entwicklungsangemessen an ihrer Überwindung mitzuwirken.
Verstärkung	Durch den gezielten Einsatz verschiedener Verstärker soll erwünschtes Verhalten des Kindes verstärkt bzw. nicht akzeptiertes Verhalten vermindert werden. Eine Verhaltensänderung wird insbesondere durch die Aufmerksamkeit und Bekräftigung von positivem Verhalten des Kindes unterstützt.
Scaffolding	Scaffolding meint eine zeitweilige gezielte Hilfestellung und Begleitung der Kinder, die ihrem Entwicklungsstand und dem Erfahrungshorizont angemessen sind. Durch das Angebot der Hilfestellung in der Zone der nächsten Entwicklung wird das Kind darin unterstützt über sein bisheriges Können und Wissen hinauszugehen.
Problemlösen	Individuelles und gemeinsames Problemlösen, stellt eine der Grundlagen für den kindlichen Lernprozess dar. So kann das Kind an seinen eigenen Erfahrungen lernen die Phänomene ihrer Welt zu erforschen und mögliche Lösungen für diese Probleme entwickeln.
Aufgabenanalyse	Durch die Aufgabenanalyse können für Kinder optimale Lernbedingungen für verschiedene Aufgaben geschaffen werden. In dem die Teilschritte der Aufgaben herausgearbeitet werden und die individuellen Fähigkeiten jedes Kindes in Hinblick auf die Aufgabe analysiert werden, kann der Lernprozess optimiert werden.

Die Ansätze zur metakognitiven Förderung im Kindergarten führen alle nur zum Ziel, wenn die begleitende Person verstanden und verinnerlicht (automatisiert) hat, dass das Kind *nur* (notwendige) Hilfestellungen benötigt, um das nächste Teilziel möglichst selbständig erreichen zu können.

Das typische *pädagogische Eingreifen* in Handlungs- und Denkabläufe ist zwar sehr gut gemeint, kann aber dazu beitragen, dass die Kinder nicht lernen "selbständig in Handlungen" zu kommen und sich nicht von Hilfestellungen und Hilfestellern lösen können.

In diesem Sinne...

Freuen Sie sich über den Satz:

„Warte, ich bin am Denken!“