|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Feinplanung** | Praxisgefäss:  Fach/Fachbereich[[1]](#footnote-1): | Praxislehrperson:  Studierende/r: | Schulhaus:  Schulort: | Klasse: 4+5.  Klassengrösse: | Datum:  Zeit: |

|  |  |
| --- | --- |
| Lernzielebene Schüler/innen[[2]](#footnote-2) | |
| Thema:  Grobziele:  Instrumentelle(s) Ziel(e): | Bemerkungen (Klasse, Lernende, besondere Umstände etc.: |

|  |
| --- |
| Lernzielebene Studierende/r |
| Professionsstandards und Elemente: |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Feinziele** | **Ablauf** | **Soz. Form** | **Material** |
|  |  | Einleitung  Alle SuS ziehen die Schuhe aus  Körper Sprachspiel (eine Person schliesst die Augen, die andere Tippt auf ein Körperteil)  Roboterspiel  Hauptteil  Die Gruppen werden auf 2 nummeriert, aufgeteilt und an einen Posten geschickt.  Gruppe 1, Klavier  SuS gehen 2 Minuten ans Klavier um selber aus zu probieren.  Jeder SuS wird eine Taste zugeordnet, die Tasten werden einmal hoch und runter gespielt.  Die Zahlen werden von der SuS hoch gezeigt und sollen gespielt werden. Die Klassen müssen das Lied erraten.  Beide Gruppen erhalten das Lied «Hänschen klein» und üben dieses ein.  Nach dem Üben wird das Lied im Kanon vorgespielt.  Die Gruppen werden gewechselt, der Ablauf bleibt gleich.  Am Schluss suchen alle möglichst schnell ihre Schuhe heraus und ziehen diese an. Die Klasse, die zuerst fertig ist, hat gewonnen. |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Reflexion** | |
| Zielebene Schüler/innen: | Zielebene Studierende/r (PS): |
| Konsequenzen: | Konsequenzen: |

1. im Kindergarten Fachbereich; [↑](#footnote-ref-1)
2. im Kindergarten Freies Spiel in Feinplanung integrieren [↑](#footnote-ref-2)