|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Feinplanung** | Praxisgefäss:  Fach/Fachbereich[[1]](#footnote-1): | Praxislehrperson:  Studierende/r: | Schulhaus:  Schulort: | Klasse: 5,7  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** |
|  | Die SuS können ein Lied im Kanon spielen. | 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 nach Klassen aufgeteilt und an einen Posten geschickt.  Alle SuS gehen auf das Klavier los (2-3Minuten)  Anschliessend werden sie einer Taste zugeordnet. SuS gehen ans Klavier, je hinter einer Taste und spielen diese nacheinander, damit es einmal gespielt wurde.  Das Lied «Bruder Jakob» wird erraten und dann eingeübt.  Anschliessend wird es (je nach Zeit), im Kanon vorgespielt.  (5. Klasse 2 Dirigenten, 7. 1 Dirigent)  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)