



**Das Präventionsspiel für die Grundschule**

**Eine interaktive Spielbeschreibung**

**Weiter**



Belohnungsfelder

Ereignisfelder

## Die Materialien

### **Der Spielplan:**

ist magnetisch, sodass er an der Wand hängend für alle gut sichtbar montiert werden kann.

Besondere Felder sind die Belohnungs- und Ereignisfelder, diese werden im weiteren Verlauf dieser interaktiven Spielbeschreibung genauer beschrieben.

**Klicken Sie auf den Spielplan um weitere Materialien kennen zu lernen.**

Home

Weiter

## Die Materialien

### **Bewegungskarten**

beschreiben Bewegungsübungen für die Klassen 1 bis 4.



### **Ereigniskarten**

beschreiben Spielereignisse und Ernährungsthemen.



### **Themenkarten**

Beschreiben die vertiefenden Spiele und Übungen für die Kinder.



### **Magnetische Thementafeln**

Verändern den Spielplan in Abhängigkeit vom gespielten Thema.



### **Der Kartenaufsteller:**

steht im Klassenraum und nimmt alle aktuell benötigten Spielkarten auf.

Für das Ziehen der Spielkarten gilt generell:

- Es wird immer die erste Karte gezogen!
- Eine gespielte Karte wird immer ans Ende des jeweiligen Kartensatzes gesteckt!

So hat die Lehrkraft jederzeit Einfluss auf das Spielgeschehen.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller um weitere Materialien kennen zu lernen.**



## Die Materialien

### **In der Kartenbox**

werden alle aktuell nicht für das Spiel benötigten Bewegungs-, Ereignis- und Themenkarten sowie die Thementafeln sicher aufbewahrt.



### **Der Regenbogenpunkt**

hat seinen Platz ebenfalls in der Kartenbox.

Diese Idee von KLASSE KLASSE Lehrkräften dient der Intensivierung der Themen.



### **Der Whiteboard Marker**

Liegt der Kartenbox bei, damit neue Belohnungen in die Belohnungsfelder eingetragen werden können.



### **Die Spielfigur:**

Ist, wie der Spielplan magnetisch. Es ist leicht möglich eine individuelle Spielfigur für die Klasse herzustellen.

**Klicken Sie auf die Kartenbox um das Lehrerhandbuch kennen zu lernen.**

## In Lehrer Arbeitsheften

sind alle Themen für die Lehrkraft beschrieben.



## Die Elternbriefe

transportieren die Inhalte des Themas ins Elternhaus und zeigen Unterstützungsmöglichkeiten für zu Hause.



## Die Materialien

### Das Lehrerhandbuch

Besteht aus vier Teilen:

Teil A: Theoretischer

Hintergrund

Teil B: Spielbeschreibung

Teil C: Lehrer Arbeitshefte

zu allen Themen

1. Deckblatt

2. Beschreibung der Ziele

3. Übersicht der Einheiten

4. Theorie zum Thema

5. Beschreibung der Einheiten

6. Arbeitsblätter

Teil D: Elterninformationen

zu allen Themen



Zu jedem Thema finden Sie eine Übersicht, die theoretischen Grundlagen, die Beschreibung der Einheiten und alle Arbeitsblätter.



**Klicken Sie auf Home und wählen Sie das nächste Thema.**





Die Materialien

Spielvorbereitung

Bewegen der Spielfigur und Spielrhythmus

Sucht- und Gewaltprävention

Vertiefende Genuss- und Bewegungsförderung

Weitere Materialien



## Spielvorbereitung

Nachdem Sie den Spielplan im Klassenraum an der Wand befestigt haben, überlegen Sie sich gemeinsam mit den Kindern mögliche Belohnungen für die ganze Klasse. Diese werden direkt auf dem Spielplan in die Belohnungsfelder eingetragen.

**Klicken Sie hierzu auf den Spielplan.**



Home

Weiter



Hausaufgabenfrei



Geschichte

Lied singen

Super-Pause

## Spielvorbereitung

Der Spielplan ist somit für den Einsatz in der Klasse vorbereitet.

Klicken Sie auf den Spielplan, um ihre Spielfigur zu erhalten.







Hausaufgabenfrei

Geschichte

Lied singen

Super-Pause

## Spielvorbereitung

Die Spielfigur kann auf einem beliebigen Spielfeld postiert werden. Ziel der Kinder wird es immer sein, zum nächsten „spannenden“ Belohnungsfeld zu ziehen.

Als nächstes bereiten Sie den Kartenaufsteller für Ihre Klasse vor.

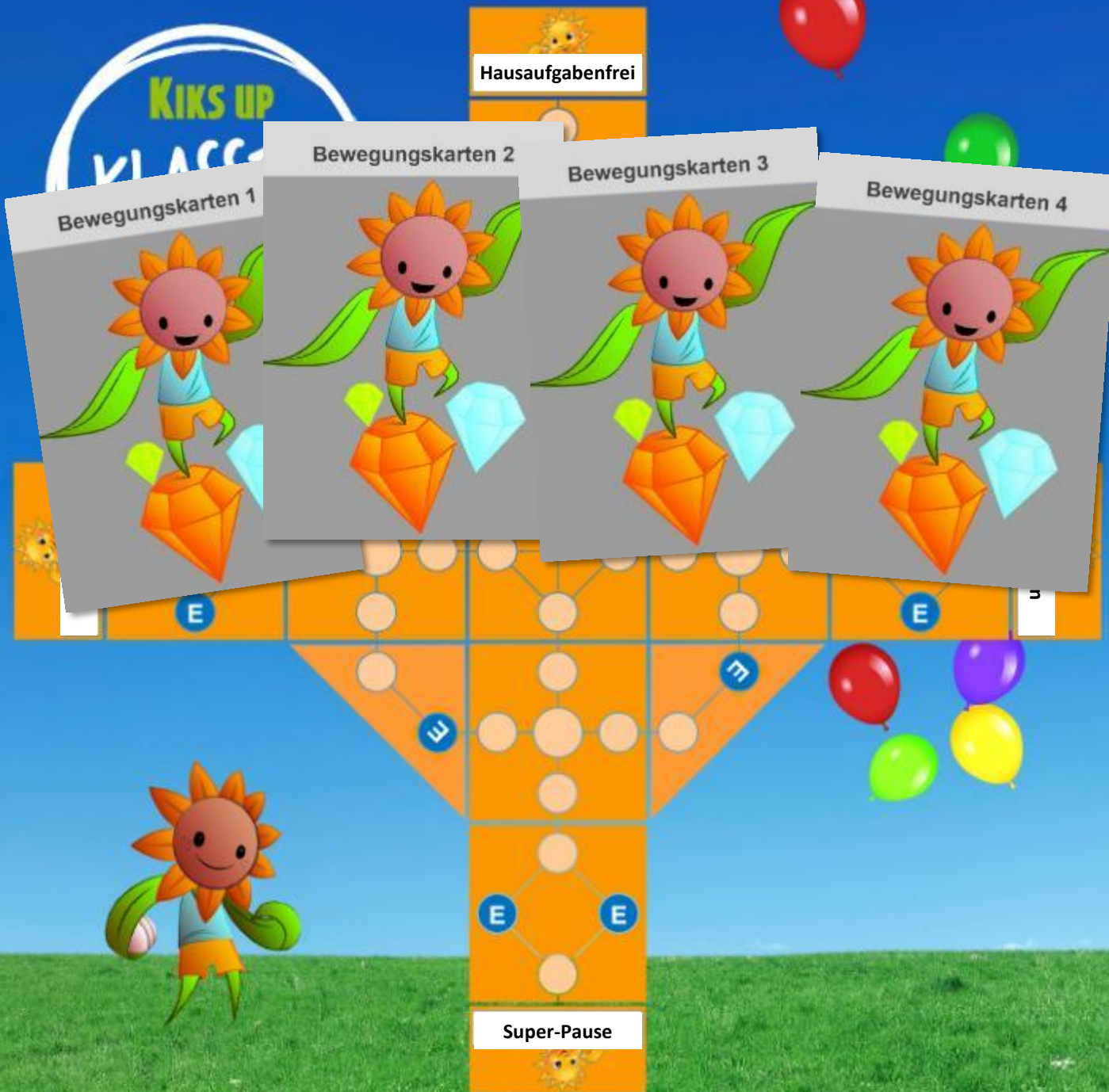
**Klicken Sie hierzu auf den Kartenaufsteller.**



## Spielvorbereitung

Zunächst wählen Sie die passenden Bewegungskarten aus.

Klicken Sie auf den, für Ihre Klasse, passenden Bewegungskartensatz.



## Spielvorbereitung

Pro Jahrgangsstufe gibt es 20 Bewegungsübungen, die aufeinander aufbauen und über die Jahre schwerer werden.

Die Lehrkraft sucht sich Ihre Bewegungskarten aus und ergänzt diese ggfls. durch eigene Übungen.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**



### Bewegungskarten 1



### Hausaufgabenfrei



### Fußspitze an Ferse

Alle Kinder stehen neben dem Tisch. Die Füße werden voreinander gestellt, sodass die Fußspitze des einen Fußes die Ferse des anderen berührt. Zählt jetzt zusammen langsam bis 20.

### Einbeinstand 1

Alle Kinder stehen neben dem Tisch. Stellt euch auf das rechte Bein und legt die Arme hinter den Rücken. Zählt jetzt zusammen langsam bis 20. Wechselt anschließend auf das linke Bein, legt die Arme wieder hinter den Rücken und zählt wieder bis 20.

### Geschichte



### Lied singen

Für jede Klassenstufe stehen Blanko-Bewegungskarten zur Verfügung. So kann KLASSE KLASSE um eigene Bewegungsübungen ergänzt werden.

### Super-Pause



Hausaufgabenfrei



Geschichte

Lied singen

Super-Pause

## Spielvorbereitung

Die Bewegungskarten für die erste Klasse sind fertig vorbereitet, weiter geht es mit den Ereigniskarten.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**



## Spielvorbereitung

Pro Jahrgangsstufe gibt es 20 Bewegungsübungen, die aufeinander aufbauen und über die Jahre schwerer werden.

Die Lehrkraft sucht sich Ihre Bewegungskarten aus und ergänzt diese ggfls. durch eigene Übungen.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**



### Bewegungskarten 2



#### Fußspitze an Ferse

Alle Kinder stehen neben dem Tisch.  
Die Füße werden voneinander gestellt, sodass die Fußspitze des einen Fußes die Ferse des anderen berührt.  
Schließt die Augen.  
Zählt jetzt bis 20.

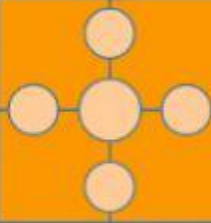
#### Einbeinstand 1

Alle Kinder stehen neben dem Tisch.  
Stellt euch auf das rechte Bein und legt den Kopf in den Nacken.  
Zählt jetzt bis 20.  
Wechselt anschließend auf das linke Bein, legt den Kopf in den Nacken und zählt bis 20.

Für jede Klassenstufe stehen Blanko-Bewegungskarten zur Verfügung. So kann KLASSE KLASSE um eigene Bewegungsübungen ergänzt werden.

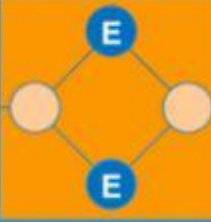


Hausaufgabenfrei

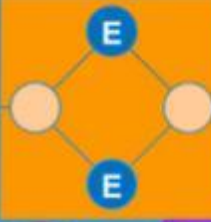


Super-Pause

Geschichte



Lied singen



## Spielvorbereitung

Die Bewegungskarten für die zweite Klasse sind fertig vorbereitet, weiter geht es mit den Ereigniskarten.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**



## Spielvorbereitung

Pro Jahrgangsstufe gibt es 20 Bewegungsübungen, die aufeinander aufbauen und über die Jahre schwerer werden.

Die Lehrkraft sucht sich Ihre Bewegungskarten aus und ergänzt diese ggfls. durch eigene Übungen.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**

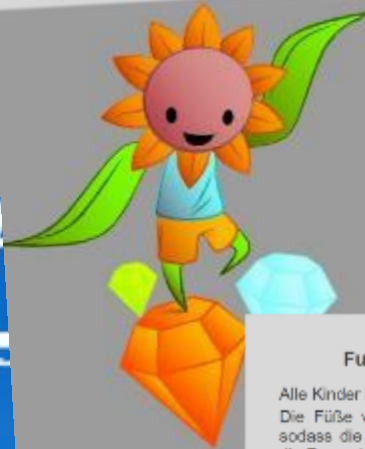


Zurück

Home

Weiter

### Bewegungskarten 3



#### Fußspitze an Ferse

Alle Kinder stehen neben dem Tisch.  
Die Füße werden voreinander gestellt, sodass die Fußspitze des einen Fußes die Ferse des anderen berührt.  
Schließt jetzt die Augen und legt den Kopf in den Nacken.  
Zählt jetzt bis 20.

#### Einbeinstand 1

Alle Kinder stehen neben dem Tisch.  
Stellt euch auf das rechte Bein und schließt die Augen.  
Zählt jetzt bis 20.  
Wechselt jetzt auf das linke Bein, schließt die Augen und zählt bis 20.

Für jede Klassenstufe stehen Blanko-Bewegungskarten zur Verfügung. So kann KLASSE KLASSE um eigene Bewegungsübungen ergänzt werden.



Hausaufgabenfrei



Geschichte

Lied singen

Super-Pause

## Spielvorbereitung

Die Bewegungskarten für die dritte Klasse sind fertig vorbereitet, weiter geht es mit den Ereigniskarten.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**





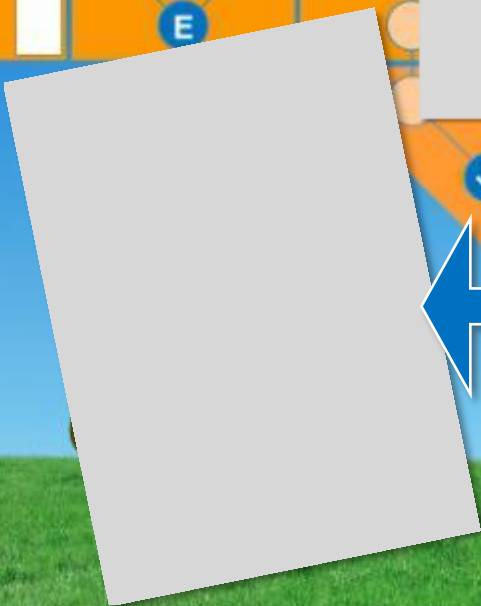
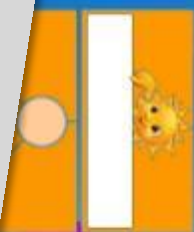
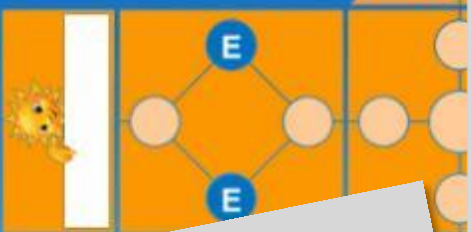
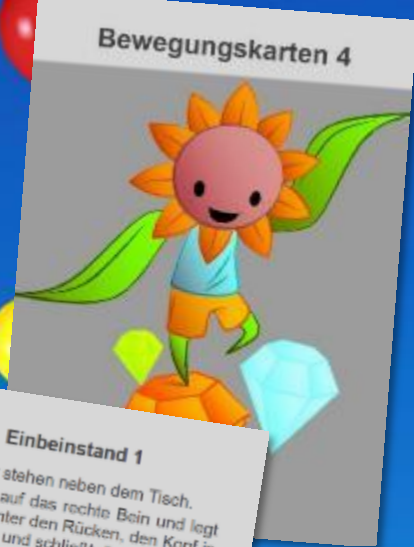


**Fußspitze an Ferse**

Alle Kinder stehen neben dem Tisch.  
Die Füße werden voneinander gestellt, sodass die Fußspitze des einen Fußes die Ferse des anderen berührt.  
Schließt jetzt die Augen und legt den Kopf in den Nacken und die Hände auf den Kopf.  
Zählt jetzt bis 20.

**Einbeinstand 1**

Alle Kinder stehen neben dem Tisch.  
Stellt euch auf das rechte Bein und legt die Arme hinter den Rücken, den Kopf in den Nacken und schließt die Augen.  
Zählt jetzt bis 20.  
Wechselt jetzt auf das linke Bein, legt die Arme wieder hinter den Rücken, den Kopf in den Nacken, schließt die Augen und zählt bis 20.



Für jede Klassenstufe stehen Blanko-Bewegungskarten zur Verfügung. So kann KLASSE KLASSE um eigene Bewegungsübungen ergänzt werden.

## Spielvorbereitung

Pro Jahrgangsstufe gibt es 20 Bewegungsübungen, die aufeinander aufbauen und über die Jahre schwerer werden.

Die Lehrkraft sucht sich Ihre Bewegungskarten aus und ergänzt diese ggfls. durch eigene Übungen.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**





Hausaufgabenfrei



Geschichte

Lied singen

Super-Pause

## Spielvorbereitung

Die Bewegungskarten für die vierte Klasse sind fertig vorbereitet, weiter geht es mit den Ereigniskarten.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**



## Spielvorbereitung

Zunächst wählen Sie die passenden Ereigniskarten aus. Auch die Ereigniskarten sind den Jahrgangsstufen angepasst.

**Klicken Sie auf den, für Ihre Klasse, passenden Ereigniskartensatz.**

The main interface features a large orange grid with a path of white circles. At the top, a banner reads 'Hausaufgabenfrei'. Below it, four event cards are displayed: 'Ereigniskarten 1', 'Ereigniskarten 2', 'Ereigniskarten 3', and 'Ereigniskarten 4'. Each card shows a cartoon sun character in a chef's hat and apron, holding a green bowl and a wooden spoon. The grid contains several blue circles with the letter 'E'. At the bottom, a banner reads 'Super-Pause'. The background is a blue sky with colorful balloons and a green field with a sun character.



## Spielvorbereitung

Für jede Jahrgangsstufe gibt es 21 Ereigniskarten, diese beinhalten sowohl Spielereignisse als auch Fragen zur kognitiven und sensitiven Ernährungs- bildung. Hier sehen Sie Beispiele für Ereigniskarten der Klasse 1.

**Klicken Sie auf den Karten- aufsteller.**



### Hausaufgabenfrei

E E

#### Wer weiß es?

Welches Getränk hat keine Energie, ist aber sehr wichtig für den Körper?

Antwort:  
Wasser

Teilt euch in zwei Gruppen und sammelt Gründe, warum der Körper Flüssigkeit braucht.

(Wasser transportiert Nährstoffe und Sauerstoff zu den Zellen und transportiert Abbauprodukte wie Kohlendioxid zu den Ausscheidungsorganen wie Lunge und Niere, Wasser reguliert die Körpertemperatur)

#### Pausenhof

Alle Kinder stellen sich in Zweierreihe auf und gehen leise, ohne andere Klassen zu stören auf den Pausenhof und kehren anschließend – ebenfalls in Zweierreihe – leise in die Klasse zurück.

Lied singen

### Ereigniskarten 1



#### Die Schorlenbar

Macht innerhalb der nächsten Woche eine Schorlenbar.  
Ihr braucht dazu Mineralwasser, Fruchtsäfte und Plastikbecher. Saftschorlen sind dann besonders gute Durstlöcher, wenn mindestens genauso viel Wasser wie Saft darin ist.  
Mit einem wasserfesten Stift könnt ihr eine Markierung auf den Becher machen. So könnt ihr erkennen, wie ihr gute Saftschorlen macht.

Lasst es euch schmecken!

Für jede Klassenstufe stehen Blanko-Ereigniskarten zur Verfügung. So kann KLASSE KLASSE um eigene Spielereignisse ergänzt werden.

Hausaufgabenfrei

### Ereigniskarten 2



#### Bühne

Erzähle der Klasse eine Geschichte, die höchstens 2 Minuten dauert.  
Wenn du keine Geschichte weißt, frage einen Klassenkameraden um Hilfe.

#### Klassenfrühstück

Macht innerhalb der nächsten Woche ein gemeinsames Klassenfrühstück. Achet darauf, dass sich alle beteiligen können. Denkt an süßen und salzigen Brotaufstrich, bringt Teller, Becher und Besteck mit. Stellt eventuell Tische zusammen, so dass ihr in Kleingruppen oder alle gemeinsam frühstücken könnt. Dekoriert euren Tisch mit Dingen, die ihr findet oder mitbringt.

Lasst es euch schmecken!

#### Verschiedene Lebensarten

Wann esst ihr bei euch zu Hause normalerweise eine warme Mahlzeit?  
In Korea gibt es z.B. warme Nudeln zum Frühstück und in Spanien die warme Reispfanne am Abend.  
Teilt euch in drei Gruppen auf, je nachdem, wann ihr normalerweise eine warme Mahlzeit esst, morgens, mittags oder abends.  
Welches Gericht schmeckt euch am besten? Erzählt es euren Klassenkameraden!

Geschichte

Für jede Klassenstufe stehen Blanko-Ereigniskarten zur Verfügung. So kann KLASSE KLASSE um eigene Spielereignisse ergänzt werden.

## Spielvorbereitung

Für jede Jahrgangsstufe gibt es 21 Ereigniskarten, diese beinhalten zum einen Spielereignisse, Fragen zur kognitiven und sensitiven Ernährungsbildung. Hier sehen Sie Beispiele für Ereigniskarten der Klasse 2.

Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.



Zurück

Home

Weiter



Hausaufgabenfrei

E

Ereigniskarten 3



Geschichte

### Die Schorlenbar

Macht innerhalb der nächsten Woche eine Schorlenbar.  
Ihr braucht dazu Mineralwasser, Fruchtsäfte und Plastikbecher. Saftschorlen sind dann besonders gute Durstlöcher, wenn mindestens genauso viel Wasser wie Saft darin ist.  
Mit einem wasserfesten Stift könnt ihr eine Markierung auf den Becher malen. So könnt ihr erkennen, wie ihr gute Saftschorlen macht.

Lasst es euch schmecken!

### Spiel

Alle Kinder stellen sich vor ihren Stuhl. Auf das Startzeichen des Spielleiters versucht nun jeder sich möglichst genau nach 60 Sekunden zu setzen. Der Spielleiter schreibt genau auf wer sich wann gesetzt hat.

Wer setzt sich am pünktlichsten hin?

### Wer weiß es?

Welches Getränk hat keine Energie, ist aber sehr wichtig für den Körper?

Antwort:

Wasser

Teilt euch in zwei Gruppen und sammelt Gründe, warum der Körper Flüssigkeit braucht.

(Wasser transportiert Nährstoffe und Sauerstoff zu den Zellen und transportiert Abbauprodukte wie Kohlendioxid zu den Ausscheidungsorganen wie Lunge und Niere, Wasser reguliert die Körpertemperatur)

Lied singen

Für jede Klassenstufe stehen Blanko-Ereigniskarten zur Verfügung. So kann KLASSE KLASSE um eigene Spielereignisse ergänzt werden.

## Spielvorbereitung

Für jede Jahrgangsstufe gibt es 21 Ereigniskarten, diese beinhalten zum einen Spielereignisse, Fragen zur kognitiven und sensitiven Ernährungsbildung. Hier sehen Sie Beispiele für Ereigniskarten der Klasse 3.

Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.



Zurück

Home

Weiter



Hausaufgabenfrei

E E

Ereigniskarten 4



### Pause

Heute gibt es in diesem Spiel keine Aufgabe.  
Macht einfach eine Minute lang nichts.  
Seid dabei aber leise!

### Brot backen

Backt innerhalb der nächsten Woche gemeinsam Brot.

- ❖ Welche Arten von Brot kennt ihr?
- ❖ Welche Arten von Brot wollt ihr backen?

Besprecht diese Fragen in der Klasse und klärt, welche Zutaten ihr braucht und wer was besorgt.

Lasst es euch schmecken!

### Wo wächst was?

Es gibt Gemüse, das auf dem Erdboden wächst, es gibt Obst das auf Bäumen wächst. Wo wachsen die folgenden Lebensmittel? Wenn du meinst, das Lebensmittel wächst auf dem Erdboden, dann setz dich auf den Fußboden. Wenn du meinst, es wächst auf Bäumen, dann stell dich auf deinen Stuhl!

- ❖ Äpfel (Baum)
- ❖ Erdbeeren (Boden)
- ❖ Pflaumen (Baum)
- ❖ Kohl (Boden)
- ❖ Kürbis (Boden)
- ❖ Birnen (Baum)
- ❖ Kirschen (Baum)
- ❖ Melonen (Boden)

Für jede Klassenstufe stehen Blanko-Ereigniskarten zur Verfügung. So kann KLASSE KLASSE um eigene Spielereignisse ergänzt werden.

## Spielvorbereitung

Für jede Jahrgangsstufe gibt es 21 Ereigniskarten, diese beinhalten zum einen Spielereignisse, Fragen zur kognitiven und sensitiven Ernährungsbildung. Hier sehen Sie Beispiele für Ereigniskarten der Klasse 4.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**





Hausaufgabenfrei

Geschichte

Lied singen

Super-Pause

## Spielvorbereitung

Damit ist die grundlegende Spielvorbereitung fertig.

Die Lehrkraft kann das Spiel an Ihre Unterrichtsplanung anpassen, indem Sie die Reihenfolge der Spielkarten bewusst wählt. Als Regel gilt: „Immer die erste Karte ziehen.“

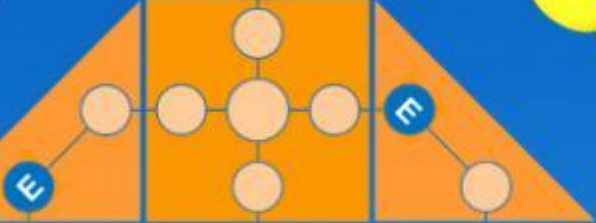
**Klicken Sie auf Home und wählen Sie das nächste Kapitel.**



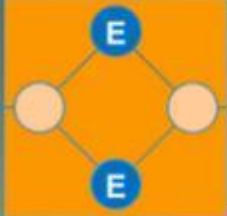
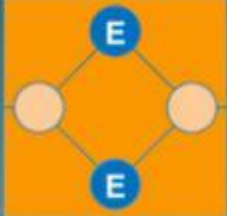




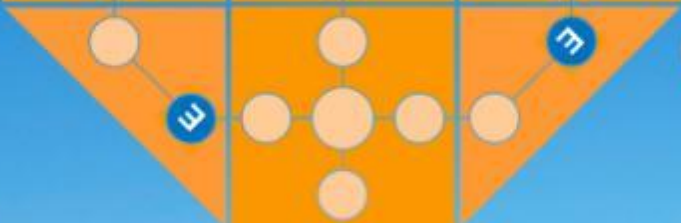
Hausaufgabenfrei



Geschichte



Lied singen



Super-Pause



## Bewegen der Spielfigur und Spielrhythmus

Um die Spielfigur bewegen zu können muss die Klasse sich bewegen.

Dazu zieht jeden Tag ein anderes Kind aus der Klasse eine Bewegungskarte.

**Klicken Sie dazu auf den Kartenaufsteller.**





Hausaufgabenfrei

Geschichte

Super-Pause

**Einbeinstand 1**  
Alle Kinder stehen neben dem Tisch.  
Stellt euch auf das rechte Bein und legt die Arme hinter den Rücken.  
Zählt jetzt zusammen langsam bis 20.  
Wechselt anschließend auf das linke Bein, legt die Arme wieder hinter den Rücken und zählt wieder bis 20.

## Bewegen der Spielfigur und Spielrhythmus

Ab der zweiten Klasse kann die Karte als Leseübung genutzt werden, indem das Kind die Bewegungsübung selbst vorliest. Nachdem die Karte wieder im Aufsteller verstaut wurde, zieht das Kind die Spielfigur um ein Feld weiter.

**Klicken Sie auf die Bewegungskarte.**





## Bewegen der Spielfigur und Spielrhythmus

Heute wurde die Spielfigur auf ein Ereignisfeld „E“ gezogen, daher wird sofort die erste Ereigniskarte aus dem Kartenaufsteller gezogen.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**





Hausaufgabenfrei

Geschichte

E

E

M

E

E

E

W

E

E

Super-Pause



**Wer weiß es?**

Wie viel Flüssigkeit sollten Kinder eures Alters täglich zu sich nehmen?

- ❖ 1 Glas
- ❖ Etwa einen Liter
- ❖ Mehr als drei Liter

Antwort:  
Kinder im Alter zwischen 7 und 10 Jahren sollten täglich etwa einen Liter Flüssigkeit trinken.

## Bewegen der Spielfigur und Spielrhythmus

Die Ereigniskarte kann ggfls. von einem anderen Kind der Klasse vorgelesen werden. Nach Beantwortung der Frage ist KLASSE KLASSE für heute beendet.

**Klicken Sie auf die Ereigniskarte**





Hausaufgabenfrei



Geschichte

Lied singen

Super-Pause

## Bewegen der Spielfigur und Spielrhythmus

Am nächsten Tag zieht das nächste Kind die erste Bewegungskarte im Kartenaufsteller um die Spielfigur um ein Feld weiter zu bewegen.

**Klicken Sie auf den Kartenaufsteller.**





Hausaufgabenfrei

E



E

Geschichte

E

E

W

E

E

Super-Pause

### Fußspitze an Ferse

Alle Kinder stehen neben dem Tisch.  
Die Füße werden voreinander gestellt,  
sodass die Fußspitze des einen Fußes  
die Ferse des anderen berührt.  
Zählt jetzt zusammen langsam bis 20.

## Bewegen der Spielfigur und Spielrhythmus

Die Bewegungsübung wird  
ausgeführt, die Karte zurück  
gestellt und die Figur um ein  
Feld bewegt.

**Klicken Sie auf die  
Bewegungskarte.**





## Bewegen der Spielfigur und Spielrhythmus

Damit ist KLASSE KLASSE für heute beendet. Erst morgen zieht ein Kind wieder die erste Bewegungskarte im Kartenaufsteller. Die Bewegungsübung wird durchgeführt und die Spielfigur auf das nächste Feld gezogen.

**Klicken Sie auf die Spielfigur.**





## Bewegen der Spielfigur und Spielrhythmus

Die Kinder haben eine Belohnung erhalten. Die Belohnung wird ausgewischt, damit die Kinder einen Anreiz haben weiter zu ziehen. Die Belohnung für dieses Feld wird später neu verhandelt.

**Klicken Sie auf Home und wählen Sie das nächste Kapitel.**







## Sucht- und Gewaltprävention

Zur Sucht- und Gewaltprävention wurden 16 verschiedene Themen ausgearbeitet, welche die Lehrkraft je nach Bedarf in KLASSE KLASSE spielt.

Das Spielschema bleibt gleich, der Spielplan verändert sich je nach gewähltem Thema.

**Klicken Sie auf den Spielplan**

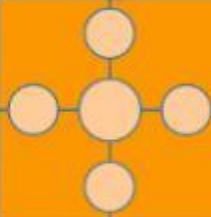


Home

Weiter

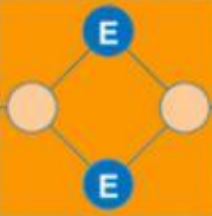


Hausaufgabenfrei

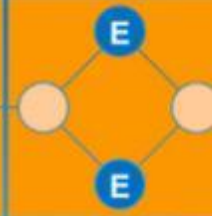


Super-Pause

Geschichte



Lied singen



## Sucht- und Gewaltprävention

Wählen Sie ein Thema aus und verändern Sie den Spielplan.

Allgemeine Beschreibung

L1 – Regeln etablieren

L2 – Vertrauen aufbauen

L3 – Klassengemeinschaft stärken

L4 – Wahrnehmung schärfen

L5 – Gefühle verstehen

L6 – Menschen die ich lieb habe

L7 – Freizeit gestalten

L8 – Miteinander kooperieren

L9 – Klassenrat einführen

L10 – Konflikte lösen lernen

L11 – Werte und Normen ...

L12 – Probleme lösen lernen

L13 – Rollen finden

L14 – Freundschaft pflegen

L15 – Werbung verstehen

L16 – Meine neue Schule

Zur Übersicht klicken Sie auf Home.





Hausaufgabenfrei



Geschichte

Lied singen

Super-Pause

## Sucht- und Gewaltprävention

### Thema auswählen

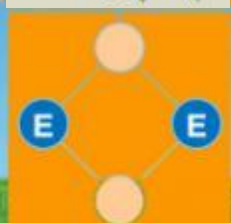
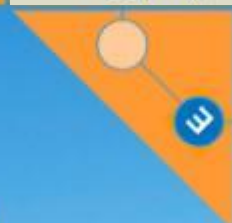
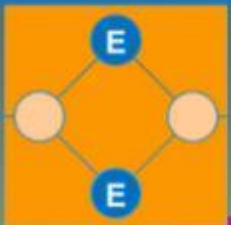
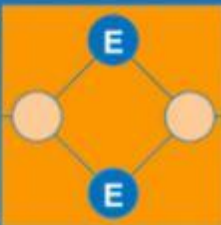
Die Lehrkraft entscheidet, auf Grund der Klassensituation, welches Thema sie einsetzen möchte, befestigt die magnetischen Thementafeln auf dem Spielplan, sucht die entsprechenden Themenkarten aus, ergänzt diese ggfls. durch eigene Ideen und stellt sie in den Aufsteller.

**Klicken Sie auf den Spielplan.**





Hausaufgabenfrei



Super-Pause

## Sucht- und Gewaltprävention

### Nutzen der Thementafeln

Bewegen die Kinder ihre Spielfigur auf eines der mittleren Felder der Thementafel, ziehen sie die erste Themenkarte aus dem Kartenaufsteller.

Klicken Sie auf den Spielplan.

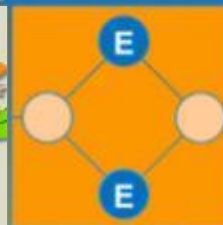
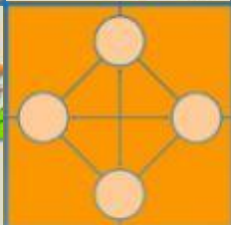
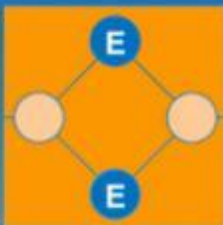




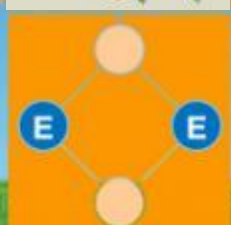
Hausaufgabenfrei



Geschichte



Lied singen



Super-Pause



## Sucht- und Gewaltprävention

### Integration in den Unterricht

Um die Einheiten aus den Themenkarten in die Unterrichtsplanung integrieren zu können, liegen zwischen zwei Themenfeldern immer 5 Spielfelder – also 5 Schultage.

Klicken Sie auf den Spielplan.





## Sucht- und Gewaltprävention

### *Intensivierung des Rhythmus*

Um die Bearbeitung von KLASSE KLASSE-Themen zu intensivieren kann der Regenbogenpunkt genutzt werden, denn hier wird immer die nächste Themenkarte gezogen. Selbstverständlich können die Inhalte einer Themenkarten auch im Regelunterricht eingesetzt werden.



# Sucht- und Gewaltprävention

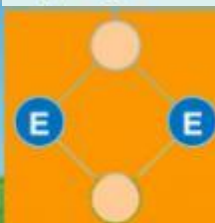
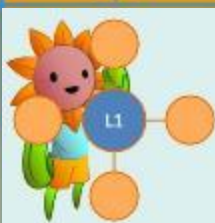
## L1 – Regeln etablieren

Die Kinder:

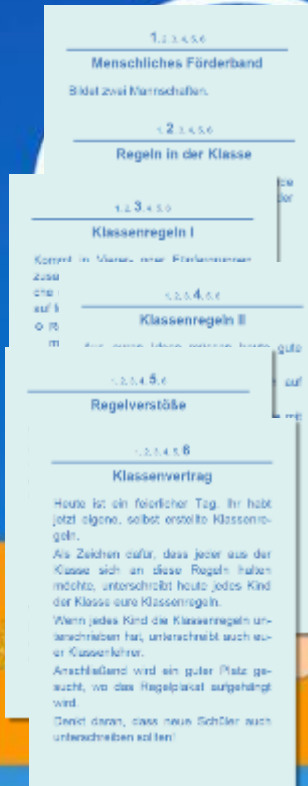
- machen ihre eigenen Regeln
- lernen, dass Regeln wichtig sind
- lernen, welche Regeln für ein Miteinander notwendig sind
- lernen, dass Regeln Sicherheit und Orientierung geben
- lernen für die Einhaltung von Regeln Verantwortung zu übernehmen
- lernen Grundbegriffe demokratischen Verhaltens



Hausaufgabenfrei



Super-Pause



# Sucht- und Gewaltprävention

## L2 – Vertrauen aufbauen

Die Kinder:

- lernen anderen Kindern zu vertrauen
- lernen anderen Kindern Vertrauen zu geben
- lernen, dass Vertrauen wichtig ist
- lernen, dass man nicht jedem in gleichem Maße vertrauen kann

Hausaufgabenfrei



Super-Pause

- 1.2 x**  
Was gibt mir Sicherheit und Vertrauen?
- 1.2 x**  
Auto fahren
- 1.2 x**  
Entspannungsschaukel
- 1.2 x**  
Fliegender Teppich
- 1.2 x**  
Klapp/Klapp
- 1.2 x**  
Das Pendel
- 1.2 x**  
Schlangenhüften
- 1.2 x**  
Seiltanz
- 1.2 x**  
Vertrauensspaziergang
- 1.2 x**  
Die Welle
- 1.2 x**  
Blinde Raupe
- Bildet eine blinde Raupe. Dabei gehen folgende Regeln:  
Alle Kinder bilden eine Kette, indem sie die Hände auf die Schultern des Vordermannes legen. Diese Verbindung darf nicht abreißen.  
Alle Kinder setzen, wenn möglich, Augenbinden auf. Nur das erste Kind, der Kopf der Raupe, kann sehen.  
Das erste Kind führt die Raupe sehr langsam an und achtet darauf, dass die Raupe ganz und unversehrt bleibt.  
Im Laufe der Aufgabe muss die Reihenfolge der Kette einmal durchgewechselt werden, wobei jeweils das erste Kind nach hinten wechselt.





# Sucht- und Gewaltprävention

## L3 – Klassengemeinschaft stärken

Die Kinder:

- lernen die Klassenkameraden anders kennen
- erleben gemeinsame Aktionen
- lernen Gemeinsamkeiten und Unterschiede schätzen
- lernen Verantwortung zu übernehmen
- bauen Vorurteile ab

**1, 2, 3, 4, 5, 6**  
**Meine Traumklasse**  
Kommt im Stuhlkreis zusammen.

**1, 2, 3, 4, 5, 6**  
**Kennenlern-Netz**

**1, 2, 3, 4, 5, 6**  
**Klassenstadtplan**

Die Stas  
Jed  
den  
trag

**1, 2, 3, 4, 5, 6**  
**Hall-Alarm**  
Wir brauchen: Einen Hal und viele

**1, 2, 3, 4, 5, 6**  
**Gemeinsamkeiten & Unterschiede**

**1, 2, 3, 4, 5, 6**  
**Gemeinsame Aktion**  
Kommt im Stuhlkreis zusammen.  
Überlegt, welche Aktion ihr als Klasse  
gemeinsam machen könnt. Es gibt fol-  
gende Regeln:  
→ Die Aktion muss von der Klasse  
umsetzbar sein!  
→ Alle müssen mitmachen können!  
→ Die Klasse muss alles, was benö-  
tigt wird, selbst organisieren!  
→ Die Dauer der Aktion darf nicht  
länger sein, als die von der Spiel-  
leitung vorgegebene Zeit!

Viel Spaß



Hausaufgabenfrei

E E



L3

M

E



E

E

Lied singen

M

E E



M

E E

Super-Pause



# Sucht- und Gewaltprävention

## L4 – Wahrnehmung schärfen

Die Kinder:

- nehmen sich selbst als wichtig und einzigartig wahr
- erkennen, was sie schon alles können
- schulen ihre Sinne um differenziert wahrnehmen zu können
- lernen den Unterschied zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung kennen
- lernen, dass Aufmerksamkeit wichtig ist



# KIKS UP

X

Die Wunderschachtel

Kommt in Kreis zusammen.

X

Was ich schon alles kann

Alle Kinder bleiben am Platz.

X

Sinneswesen

Alle Kinder bleiben am Platz. Isoliert die Am

rau

Die

soit

Eul

Ich werde immer größer

X

Was mache ich gerne?

Kommt in Stuhlkreis zusammen.

X

Was möchte ich gerne können?

Kommt im Stuhlkreis zusammen

Besprecht die folgende Frage

„Was möchte ich gerne können?“

Tauscht sich darüber aus, ob das realistisch also möglich ist, oder handelt es sich um eine reine Wunschvorstellung? Wie könnt ihr das lernen?

Hausaufgabenfrei

E

E



L4

M

E



M

L4

M

E

E

Lied singen

Super-Pause



# Sucht- und Gewaltprävention

## L5 – Gefühle verstehen

Die Kinder:

- lernen unterschiedliche Gefühle kennen
- lernen, dass Gefühle wichtig sind
- lernen, dass man Gefühle angemessen äußern muss
- schulen ihre Empathiefähigkeit
- trauen sich ihre Gefühle zu zeigen

**1.2.3.4.5.6**  
**Gefühle erkennen**  
Kommt im Stuhlkreis zusammen.

**1.2.3.4.5.6**  
**Ich und meine Gefühle**  
Kommt im Stuhlkreis zusammen.

**1.2.3.4.5.6**  
**Gefühle Raten**  
Kommt im Stuhlkreis zusammen.

**1.2.3.4.5.6**  
**Wohin mit meinen Gefühlen?**  
Kommt im Stuhlkreis zusammen.

**1.2.3.4.5.6**  
**Was kann ich machen?**  
Kommt im Stuhlkreis zusammen.

**1.2.3.4.5.6**  
**Gefühlsblume**  
Geht ab! aus den Vorlagen eine farbenfrohe Gefühlsblume, an der ihr euer jeweiliges Gefühl zum Ausdruck bringen könnt.  
Schreibt euren Namen auf die Gefühlsblume.

Hausaufgabenfrei

Lied singen

Super-Pause



# Sucht- und Gewaltprävention

## L6 – Menschen die ich lieb habe

Die Kinder:

- lernen was andere Menschen liebenswert macht
- lernen wie sie für andere Menschen liebenswert sind
- lernen, Beziehungen zu schätzen
- lernen, dass Freundschaft etwas wertvolles ist

# KIKS UP

1 x

Wen habe ich besonders lieb?

*Mindestens drei Personen nennend*

1 x

Kindermutmachlied

*Singt gemeinsam das Kindermutmach-*

1 x

Wie zeigen dir Menschen,  
dass sie dich lieb haben

*Kommt in Stuhlkreis zusammen.*

1 x

Wie zeigst du Menschen,  
dass du sie lieb hast?

*Mindestens drei Personen nennend*

1 x

Ich mag an Dir

*Alle Kinder bleiben am Platz.  
Schreibt oder malt einer oder mehreren  
Personen eine „Ich mag an Dir“-Karte“.  
Anschließend werden die Karten per-  
sönlich an die betreffende Personen  
übergaben.*

*Achtet darauf, dass jedes Kind der Klas-  
se eine Karte bekommt.*

Hausaufgabenfrei

E E

L6

M

E

L6

L6

E

E

Lied singen

W

L6

M

E E

Super-Pause



# Sucht- und Gewaltprävention

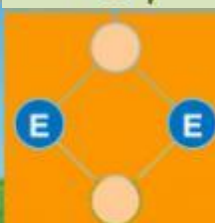
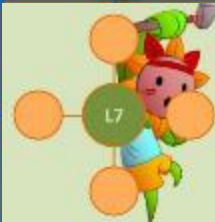
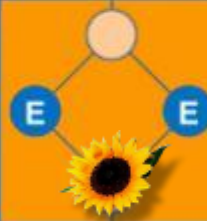
## L7 – Freizeit gestalten

Die Kinder:

- lernen Möglichkeiten der Freizeitgestaltung kennen
- erhalten ein vielfältiges Repertoire an Beschäftigungsmöglichkeiten
- erstellen ihr eigenes Spielebuch
- lernen Spiele und Ideen kreativ einzusetzen
- werden selbstständig in ihrer Freizeitgestaltung und sind nicht auf Animation angewiesen
- werden attraktivere Spielpartner



Hausaufgabenfrei



Super-Pause

KIKS UP

KLASSE \*  
KLASSE

1.

Was machst du gerne in deiner Freizeit und mit wem?

Komm in Stuhlkreis zusammen.

1. X

Spiele auf dem Schulhof

1. X

Spiele draußen, auf der Straße oder im Hof

1. X

Spiele im Klassenzimmer

Komm in Zweiergruppen zusammen.

1. X

Spiele in den Ferien

Komm in Zweiergruppen zusammen.

1. X

Spiele zu Hause

Komm in Zweiergruppen zusammen.

Bearbeite die Frage: „Welches Spiel spielst Du zu Hause am liebsten?“

Auf ein Zeichen der Spielleitung kommen alle Kinder in den Stuhlkreis und stellen dort ihre Spielideen den Anderen vor.



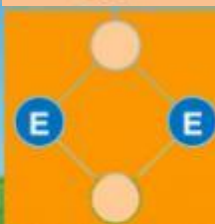
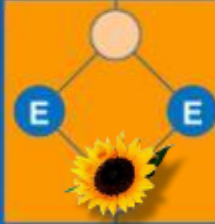
# Sucht- und Gewaltprävention

## L8 – Miteinander kooperieren

Die Kinder:

- lernen sich gegenseitig zu unterstützen
- lernen, dass viele Dinge gemeinsam besser klappen
- lernen, dass jeder seine speziellen Fähigkeiten hat
- lernen im Team zu arbeiten

Hausaufgabenfrei



Super-Pause

Lied singen

X  
Der magische Reifen

X  
Schoßsitzen  
Alle Kinder stellen sich hintereinander - Schüler an

X  
Zollstock hoch,  
Zollstock runter

X  
Platz ist in der kleinsten Hütte  
Alle Kinder der Klasse haben die Aufga-

X  
Computer kaputt

X  
Hühnerstall  
Die Kinder der Klasse sind Hühner, die

X  
Haus, Baum, Auto

X  
Gordischer Knoten  
Alle Kinder stellen sich im Kreis auf. Auf ein Zeichen der Spielleitung werden die Augen geschlossen und alle gehen langsam in die Mitte. Die Hände sind ausgestreckt. Jeder greift zwei Hände, möglichst von gegenüber. Wer zwei Hände festhält, kann die Augen öffnen. Nun ist der gordische Knoten sichtbar. Schafft ihr es den gordischen Knoten zu lösen, ohne die Hände loszulassen?



# Sucht- und Gewaltprävention

## L9 – Klassenrat einführen

Die Kinder:

- lernen eigenständig Probleme in der Klasse zu lösen
- übernehmen die Verantwortung für ihre Klasse
- lernen, was Demokratie bedeutet
- lernen Arbeiten aufzuteilen
- lernen, dass Vereinbarungen und Absprachen wichtig sind

# KIKS UP

1. 2. 3. 4. 5. 6.

Was gefällt mir an meiner Klasse?

Kommt im Stuhlkreis zusammen.

1. 2. 3. 4. 5. 6.

Was können wir (in unserer Klasse) besser machen?

Kommt im Stuhlkreis zusammen.

1. 2. 3. 4. 5. 6.

Klassenrat

1. 2. 3. 4. 5. 6.

Rollen im Klassenrat

Kommt im Stuhlkreis zusammen.

1. 2. 3. 4. 5. 6.

Diskussionsregeln

Kommt im Stuhlkreis zusammen.

1. 2. 3. 4. 5. 6.

Rituale

Kommt im Stuhlkreis zusammen.

Die Spielleitung wird sich heute einige Rituale vorstellen, die für den Klassenrat hilfreich sein können.

Entscheidet, ob ihr diese Rituale übernehmen möchtet bzw. wie ihr sie ändern wollt.

Ihr habt danach alle Vorbereitungen für den Klassenrat abgeschlossen und könnt einen Termin für die erste Klassenratssitzung vereinbaren.

Hausaufgabenfrei



Super-Pause

Lied singen



# Sucht- und Gewaltprävention

## L10 – Konflikte lösen lernen

Die Kinder:

- lernen Konflikte zu lösen
- lernen, dass es unterschiedliche Lösungsansätze für einen Konflikt gibt
- lernen in Konflikten selbst aktiv zu werden
- lernen, wie Gerüchte entstehen

**Hausaufgabenfrei**

**Streitregel erfinden**  
Komm mit zum Streit!  
Komm mit zum Streit!  
Wozel schrei!  
Komm mit in Kleingruppen zusammen und

**Pantomime Spiel**  
Was ist es?  
Woher?  
Wann?  
Wie?  
Woher?  
Wann?  
Wie?

**Ja – Nein Spiel**  
Stell dich!  
Sucht du?  
Brauchst du?

**Konfliktphasen erkennen**  
Orte, Land

**Worte wirken**

**Anheizen oder Abkühlen**

**Wie ein Gerücht entsteht**  
Fünf Freiwillige verlassen den Raum.

**Mein Blickwinkel**  
Die Klasse sitzt im Stuhlkreis.  
Die Spielleitung hat in der Mitte des Kreises ein paar Gegenstände aufgestellt.  
Jedes Kind malt nur ganz grob, was es von seinem Platz aus sieht.  
Die Spielleitung sagt euch wie es weiter geht.

**Lied singen**

**Super-Pause**





# Sucht- und Gewaltprävention

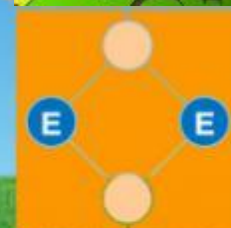
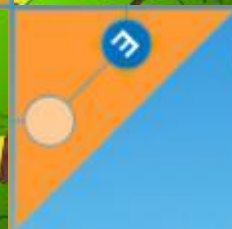
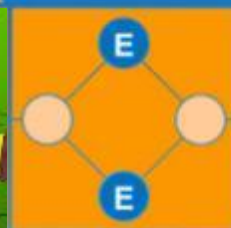
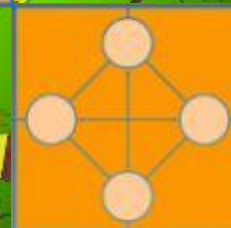
## L11 – Werte und Normen ...

Die Kinder:

- lernen sich angemessen zu Verhalten
- lernen für eigene Taten die Verantwortung zu übernehmen
- lernen die Verantwortung für die Allgemeinheit zu übernehmen
- lernen Selbstwirksam zu handeln



Hausaufgabenfrei



Super-Pause

1, 2, 3, x

Grüßen

1, 2, 3, x

Majas Fragen

Bleibt auf eurem...

1, 2, 3, x

Felix unter Verdacht

1, 2, 3, X

Felix' Skateboard

1, 2, 3, X

Das Hockeyspiel

1, 2, 3, X

Das Graffiti

Kommt im Stuhl...

1, 2, 3, X

Der Getränkeautomat

1, 2, 3, X

Was haben wir gelernt?

Kommt im Stuhlkreis zusammen.

Überlegt nochmal gemeinsam, welche Geschichten ihr von Felix und Maja kennen gelernt habt.

Was könnt ihr aus den Geschichten über Felix und Maja lernen?

# Sucht- und Gewaltprävention

## L12 – Probleme lösen lernen

Die Kinder:

- lernen eigenständig Probleme zu lösen
- lernen, dass Probleme normal sind
- lernen, dass man Probleme zeitnah lösen sollte
- lernen, dass Probleme lösen spannend sein kann



# Sucht- und Gewaltprävention

## L13 – Rollen finden

Die Kinder:

- lernen, tradierte Rollenbilder zu hinterfragen
- reflektieren ihre Erwartungshaltung an Rollenzuschreibungen
- lernen, dass man unterschiedliche Rollen einnehmen kann
- lernen die Grenze zu übergreifendem Verhalten zu respektieren

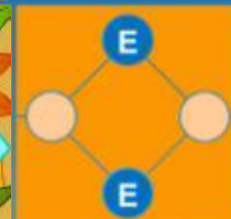
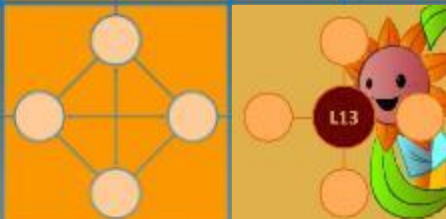


Hausaufgabenfrei

E E

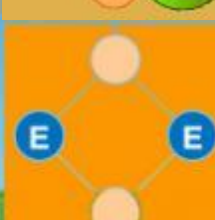


E



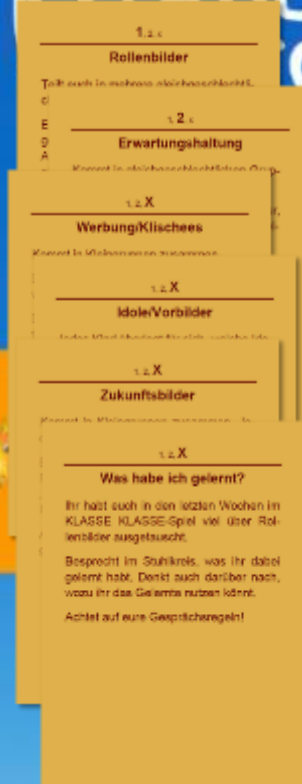
E E

Lied singen



E E

Super-Pause



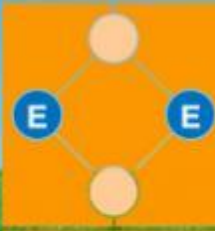
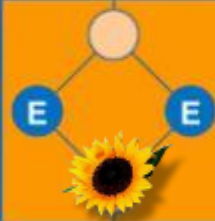
# Sucht- und Gewaltprävention

## L14 – Freundschaft pflegen

Die Kinder:

- lernen, dass Freundschaften wichtig sind
- lernen wie Freundschaften entstehen
- lernen, was sie selbst zu Freundschaften beitragen können
- lernen, dass man Freundschaften pflegen muss

Hausaufgabenfrei



Super-Pause

Lied singen



**1.2.X**  
Wie und warum entsteht Freundschaft?  
Kommt im Stuhlkreis zusammen und

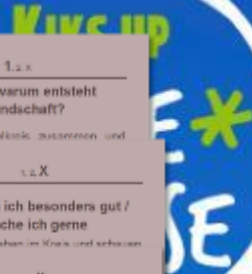
**1.2.X**  
Das kann ich besonders gut / mache ich gerne  
Alle Kinder stehen im Kreis und erzählen

**1.2.X**  
Wie mache ich Anderen eine Freude?  
Alle Kinder vertellen sich was ihnen im

**1.2.X**  
Wenn ich zu einem Freund / einer Freundin gehe erwarte ich, wünsche ich mir?  
Kommt im Stuhl zusammen, Danach an

**1.2.X**  
Zu welcher Gruppe gehöre ich?  
Kommt im Stuhlkreis zusammen.

**1.2.X**  
Wer sind meine Freunde?  
Nimmt das Arbeitsblatt „Meine Freunde“ und jedes Kind beantwortet für sich die Fragen darauf.



# Sucht- und Gewaltprävention

## L15 – Werbung verstehen

Die Kinder:

- entwickeln Verständnis dafür, wie Werbung funktioniert
- lernen, dass Werbung ein Ziel hat
- lernen, dass die Inhalte einer Werbebotschaft nicht stimmen müssen
- lernen die versteckten Botschaften von Werbung kennen



Hausaufgabenfrei

E E

E M

E E

E M

E E

Super-Pause

Lied singen

KIKS UP

KLASSE \*  
KLASSE

1. 2. 3. 4. 5.

Was ist Werbung?

Minutenspiele für die Stunde

1. 2. 3. 4. 5.

Wie wird Werbung gemacht?  
DER AUFTRAG

1. 2. 3. 4. 5.

Wie wird Werbung gemacht?  
DIE STRATEGIE

K  
W  
D  
L

1. 2. 3. 4. 5.

Wie wird Werbung gemacht?  
DER BLOKAD

Werte sind über Blockaden erreichbar

1. 2. 3. 4. 5.

Wie wird Werbung gemacht?  
WERBEMITTEL

Es gibt drei Arten, Sachen zu verkaufen

W  
M

1. 2. 3. 4. 5.

Wie funktioniert Werbung?

W  
M

Jetzt hast du alles zusammengefasst

1. 2. 3. 4. 5.

Was sollte ich beim Kauf  
von Dingen beachten?

K  
E  
N  
A  
D  
B

Ihr habt jetzt viel über Werbung gelernt.  
Kommt im Stuhlkreis zusammen und  
bespricht folgende Dinge:

- Was bedeutet Werbung für mich?
- Wie bewirkt sich Werbung jetzt?
- Was bedeutet das Gelernte in Bezug auf bestimmte Klarten?
- Was sind Werbeaussagen wie „Dieses Produkt macht dich viel schöner“ oder Ähnliches zu sehen?

# Sucht- und Gewaltprävention

## L16 – Meine neue Schule

Die Kinder:

- lernen, den Übergang in die neue Schule zu meistern
- lernen die „Wege“ ihrer Mitschüler kennen
- lernen, sich auf neue und unbekannte Situationen einzustellen
- lernen Ängste und Befürchtungen zu formulieren

Hausaufgabenfrei

E E



L16

M

E



L16



L16

E

E

Lied singen

M



L16

M

E E

Super-Pause



- 1.1.X  
Das Klassenfoto
- 1.2.X  
Das große Briefing  
Wohin ihr... wie ein Briefchen soll...
- 1.2.X  
Stadtrallye  
Bald kommt ihr in eine neue Schule...
- 1.2.X  
Die Schulexpedition  
Wählt eine Expedition...
- 1.2.X  
Dankeschön
- 1.2.X  
Adressbuch  
Erstellt euch euer eigenes Klassen...
- 1.2.X  
Abschlussfest  
Plant ein Abschlussfest für eure Klasse. Überlegt, worauf ihr achten müsst und was ihr dazu braucht. Die Spielrolle unterstützt euch gerne.





Hausaufgabenfrei



Geschichte

Lied singen

Super-Pause

## Vertiefende Genuss- und Bewegungsförderung

Zur Vertiefung der Genuss- und Bewegungsförderung hat KIKS UP spezielle Themen vorbereitet.

Klicken Sie auf den Spielplan um diese kennen zu lernen.



Home

Weiter



Hausaufgabenfrei



Geschichte

Lied singen

Super-Pause

## Vertiefende Genuss- und Bewegungsförderung

Wählen Sie ein Thema aus.

G1 – Klasse Trinken

G2 – Klasse Frühstück

G3 – Klasse Genießen

F1 – Entspannung erfahren

Zur Übersicht gelangen Sie mit Home





# Vertiefende Genuss- und Bewegungsförderung

## G1 – Klasse Trinken

Die Kinder:

- Lernen, dass trinken wichtig ist
- lernen welche Getränke für den Körper gut sind
- Lernen, dass man besser denken und lernen kann, wenn man regelmäßig trinkt
- lernen Geschmacksalternativen kennen.



**KIKS UP KLASSE \* KLASSE**

**Hausaufgabenfrei**

**Super-Pause**

**Wie viel soll ich jeden Tag trinken?**

**Wie viel trinke ich?**

**Wasser – ohne läuft nichts!**

**Geschmackstest „Schorle“!**

**Welches ist euer Lieblingsgetränk?**

**Alles Wasser oder was?**

**Wasseraufnahme Wasserabgabe**

**Klasse Trinken**

Ihr habt euch jetzt einige Zeit mit dem richtigen Trinkverhalten beschäftigt und gelernt, wie wichtig das Trinken für uns Menschen ist. Kommt in Stufenkreis zusammen und überlegt euch, wie ihr sicherstellen könnt, dass ihr während der Schulzeit genug trinkt.

**Wichtig:** Bei dieser Aufgabe dürfen die Lehrer bestimmen, was erlaubt ist und was nicht. Macht also gute Vorschläge.

**Lied singen**

# KIKS UP

# KLASSE \* KLASSE

Hausaufgabenfrei

E E



M

E



E

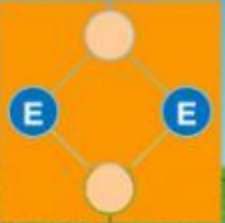
E

Lied singen

M



M



E E

Super-Pause

## Vertiefende Genuss- und Bewegungsförderung

### G2 – Klasse Frühstück

Die Kinder:

- lernen, dass Frühstück für sie sehr wichtig ist
- lernen, woraus ein gutes Frühstück besteht
- lernen, dass man mit Frühstück besser denken und lernen kann
- lernen neue Genüsse kennen



# Vertiefende Genuss- und Bewegungsförderung

## G3 – Klasse Genießen

Die Kinder:

- reflektieren ihr eigenes Ess- und Trinkverhalten
- lernen, auf die inneren Signale wie Hunger und Sättigung zu „hören“
- lernen die Ernährungspyramide als Orientierung ihres Essen und Trinken kennen



KIKS UP

KLASSE \*  
KLASSE

Hausaufgabenfrei



Super-Pause

Lied singen

## Vertiefende Genuss- und Bewegungsförderung

### F1 – Entspannung erfahren

Die Kinder:

- lernen verschiedene Entspannungsmöglichkeiten kennen
- lernen, dass ihnen Entspannung gut tut
- lernen Entspannungsideen
- lernen, dass Entspannung wichtig ist



## Weitere Materialien

Die Internetseite [www.klasse-klasse.com](http://www.klasse-klasse.com) hält im internen Lehrerbereich viele Materialien bereit:

### Präsentationen u.v.m.

- Präsentationen,
- Logos,
- Spielplan,
- Sonnenblumen

### Unterrichtsmaterialien

- Video Tutorials,
- Blanko Spielkarten,
- Arbeitsblätter,
- Elternbriefe

**Klicken Sie auf das Bild der Homepage, um die Video Tutorials kennen zu lernen.**

Das Präventionsprogramm KIKS UP hat ein einzigartiges leicht in den Unterrichtsalltag zu integrierendes Präventionskonzept entwickelt. Spielerisch werden die Bereiche Sucht- und Gewaltprävention sowie Bewegungsförderung und Ernährungsbildung vermittelt.

Das Präventionsspiel KLASSE KLASSE bietet dazu vielfältige und ansprechend gestaltete Materialien. Diese machen eine entwicklungsbegleitende Förderung der Kinder von der ersten bis zur vierten Klasse einfach

**Auszeichnungen**

- WIRKT! - Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz
- dirk STIEBUNG NOWITZKI - Stiftung für Kinder
- HESSEN
- NLS - Nationaler Lehrerbund



Hausaufgabenfrei



Geschichte



Lied singen

W



Super-Pause

## Weitere Materialien

In den Video-Tutorials, die zu jedem Thema im internen Lehrerbereich der Homepage [www.klasse-klasse.com](http://www.klasse-klasse.com) bereit stehen, werden alle Themen innerhalb von ca. 4 Minuten kurz beschrieben.

Alle Tutorials folgen einem einheitlichen Aufbau:

- Ziel des Themas
- Durchführungsempfehlung
- Beschreibung aller Themenkarten mit Tipps
- Weiterführende Anregungen für den Unterricht

**Klicken Sie auf Home**

