

Förderunterrichtssequenzen im Pullout-Angebot der Unterstufe

Jedes Pullout-Angebot der Begabtenförderung in Burgdorf setzt sich aus folgenden drei Förderbereichen zusammen:

- Förderung im Bereich des gemeinsamen Schwerpunkts (siehe unten)
- Förderung in der Reflexionsfähigkeit
- Förderung der individuellen Interessen und Stärken der ABS-Schüler/-innen

Der Schwerpunkt liegt im Pullout-Angebot der Unterstufe im Schuljahr 2010/2011 bei der Spielerfindung:

- Wir analysieren und entwickeln Spiele und werden zu Spielautoren /-autorinnen.
- Der Umgang mit Erfolg und Niederlage interessiert uns.

Unterrichtssequenz	Thema	Tätigkeiten	Material, Spiele, Literatur
1 /Wo34	Einführung in die Thematik/ Spiel der Begabungen	Bedeutung des Spielens erkennen Spiel der Begabungen kennenlernen	Serviette, Trinkhalme, Münzen, Traubenzuckerperlen
2 /Wo 35	Lieblingsspiele	Einander Lieblingsspiele vorstellen und darauf achten welche Fähigkeiten erforderlich sind, um im Spiel erfolgreich zu sein	
3 /Wo 36	Spiele zur sprachlichen Intelligenz	Spiele zur sprachlichen Intelligenz kennenlernen Kriterien für gute Spiele sammeln	Scrabble, Wer ist es, ABC DRS 3 Spiel
4 /Wo 37	Spiele zur musikalischen Intelligenz	Spiele zur musikalischen Intelligenz kennenlernen Eigene Spielideen entwickeln	Das schlaue Musikrokodil, Lernbausteine
5 /Wo 38	Spiele zur mathematischen Intelligenz	Spiele zur mathematischen Intelligenz kennenlernen Konkrete Planung und Umsetzung der Spielidee	Das Zauberdreieck, Set, Domino
6 /Wo 42	Spiele zur	Spiele zur kinästhetischen Intelligenz kennenlernen	Pantomimo

Förderunterrichtssequenzen im Pullout-Angebot der Unterstufe

	kinästhetischen Intelligenz	Umsetzung der eigenen Spielidee	
7 /Wo 43	Spiele zur räumlichen Intelligenz	Spiele zur räumlichen Intelligenz kennenlernen Planung und Umsetzung der Spielschachtel	Vier gewinnt, Make n'break
8 /Wo 44	Spiele zur naturalistischen Intelligenz	Spiele zur naturalistischen Intelligenz kennenlernen Spielmaterial sammeln und gestalten	Kim-Spiele
9 /Wo 45	Spielherstellung	Prototyp fertigerstellen Für das Spiel einen originellen Namen ausdenken	
10 /Wo 46	Spielherstellung	Prototyp fertigerstellen Werbespruch für das eigene Spiel herausfinden	
11 /Wo 47	Spielpräsentationen der Prototypen	Eigenes Spiel vorstellen und Rückmeldung entgegennehmen Konstruktive Rückmeldungen formulieren	
12 /Wo 48	Spielpräsentation der Prototypen	Eigenes Spiel vorstellen und Rückmeldung entgegennehmen Konstruktive Rückmeldungen formulieren	

Unterrichtssequenz	Thema	Tätigkeiten	Material, Spiele, Literatur
13 /Wo 8	Begegnung mit einem Spielautor / -autorin	Spielautor / -autorin treffen, Speed speech trainieren, Fragen stellen, Verbesserungsvorschläge anhören, sich inspirieren lassen	(z.B. Fische im Kreis, Paul Klee)
14 /Wo 9	Feedbackauswertung/ Spielverbesserung	Eigenes Spiel anhand der Feedbacks verbessern	
15 /Wo 10	Spielverbesserung	Spiel verbessern und fertigerstellen	
16 /Wo 11	Endprodukt Spelaustausch	Endprodukte einander vorstellen Spiele austauschen	
17 /Wo 12	Spiele zur interpersonellen Intelligenz	Spiele zur interpersonellen Intelligenz kennenlernen Reaktionen des Erfolgs und der Niederlage betrachten	Ich du wir TZT,

Förderunterrichtssequenzen im Pullout-Angebot der Unterstufe

18 /Wo 13	Spielvarianten	Zum selbstentwickelten Spiel eine Spielvariante ausarbeiten	
19 /Wo 14	Spiele zur intrapersonellen Intelligenz	Spiele zur intrapersonellen Intelligenz kennenlernen Bewusster mit Erfolg und Niederlage umgehen	Ich du wir TZT, Mensch ärgere dich nicht,
20 /Wo 17	Spiele und Lernen	Spiel- und Lernstrategien herausfinden eigenes Spielverhalten beobachten und anpassen	
21 /Wo 18	Spiele zur existenziellen Intelligenz	Spiele zur existenziellen Intelligenz kennenlernen	Spiel des Lebens
22 /Wo 19	Spiele für Mädchen Spiele für Jungen	Unterschiede und Gemeinsamkeiten von geschlechtsspezifischen Spielen wahrnehmen	
23 /Wo 20	Spiele früher Spiele heute	Bilder betrachten und interpretieren Sinn und Zweck des Spielens untersuchen	Strassenspiele Computerspiele
24 /Wo 21	Spiele zur multiplen Intelligenz / Abschluss	Komplexität der Spiele erfahren Freude und Spass am Spielen erhalten	Cranium