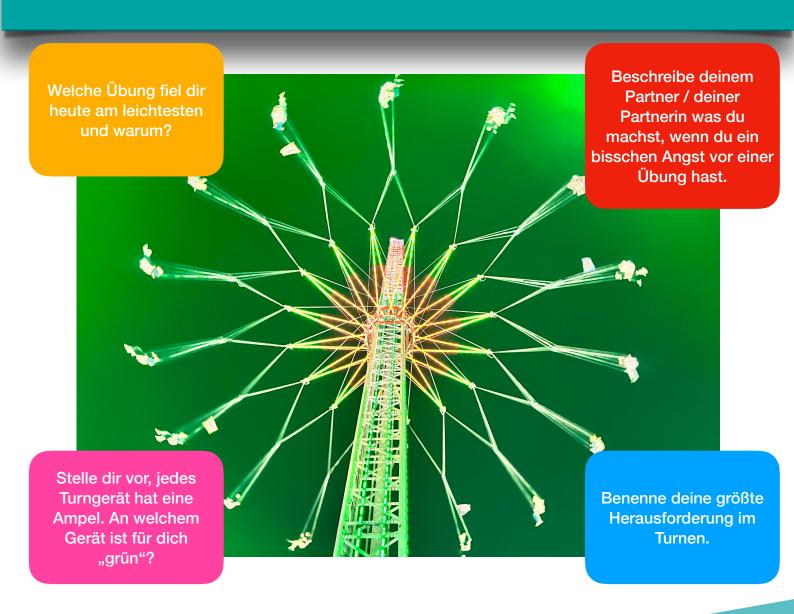


Setting: Bundesjugendspiele

Alter: ab 3. Klasse

Kompetenzen: Einstellungen, Fähigkeiten, Fertigkeiten Funktion: Risiken einschätzen, Ängste bewältigen,

Freude erleben



Die SuS beantworten immer paarweise eine der Fragen / Impulse. Vor der nächsten Frage dreht das Schülerkarussell: Fishbowl-Aufstellung.

Karussell.

www.iqsh.de