

Fachcurriculum Kunst

des Katharineums zu Lübeck

Fachkonferenzbeschluss vom 19.5.2010*

* als in einem Zeitjahr zu modifizierende Fassung

Fachcurriculum Kunst des Katharineums zu Lübeck

Das schulinterne Fachcurriculum des Katharineums setzt Rahmenbedingungen voraus, die optimales Lernen ermöglichen. Die Schaffung ebendieser Rahmenbedingungen erwarten wir von schulpolitischen und schulinternen Entscheidungen.

Im Kunstunterricht werden Sach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz der Schülerinnen und Schüler in einzigartiger Weise in einem holistisch ganzheitlichen Sinne ausgebildet. Die hier geforderte und geförderte Kreativität und Gestaltungskraft erfordert ein neben Entwurf und Konzeptentwicklung vor allem einen sinnlich haptischen und praktisch gestaltenden Zugriff, der Schülerinnen in Zeiten von Gameboy und Computer immer schwerer fällt. Der Unterricht vermittelt den Heranwachsenden eine methodisch unterschiedlich gewichtete Spannweite vom theoretischen Erschließen bis hin zur praktischen Umsetzung mit verschiedensten Techniken und Verfahren. Muße, Zeit und Freiheit im Denken sind Voraussetzung für das Entwickeln von Ideen, das Entwerfen, das Reflektieren und Überarbeiten und schließlich die gestalterische Umsetzung. Die hierbei erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten in der Konzeptentwicklung und im gestalterischen Prozess – alleine oder gemeinsam mit anderen – sind übertragbar auf alle Lebens- und Lernbereiche. Hier leisten wir einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung und Stärkung, der aktiv auch für eine optimale Rhythmisierung von Lernzeiten genutzt werden sollte.

Im Folgenden Fachcurriculum sind die Aufgabenansätze bewusst offen gehalten, um einen übertragbaren Kerngedanken aufzuzeigen. Die Ausrichtung einer Aufgabenstellung berücksichtigt dabei stets die Ausbildung aller vier Kompetenzbereiche. Deren Überprüfung kann auf unterschiedliche Weise erfolgen. Ein Beispiel ist das Verbalisieren von Vergleichsmöglichkeiten, um den experimentellen Charakter des Gestaltungsprozesses zu wahren. Bevor die Schülerinnen und Schüler in den Gestaltungsprozess einsteigen, werden gemeinsam für sie überschaubare Bewertungskriterien festgelegt. Der Erwerb der Kompetenzen ist während des Gestaltungsprozesses und mit dessen Abschluss somit überprüfbar. Hier seien die Anwendung der Gestaltungskriterien, sach- und fachgerechter Umgang mit den gegebenen Materialien, zielgerichtetes Gestalten, die Fähigkeit zur Gruppenarbeit und das Ausschöpfen individueller Möglichkeiten exemplarisch genannt. Differenzierung wird beispielsweise durch individuelle Förderung oder die Vertiefung durch Referate, Rechercheangebote, Präsentationen oder weiterführende Angebote geleistet.

Fächerübergreifendes und fächerverbindendes Lernen wird seit jeher mit allen Fächern ermöglicht. Hier sind drei fächerübergreifende Unterrichtsprojekte zu nennen:

Der erste Projekt in Zusammenarbeit mit dem Fach Physik beschäftigt sich mit dem Bau sowie der Handhabung der Camera Obscura. Hier lernen die Schüler die physikalischen Gesetzmäßigkeiten der Optik mit gestalterischen Herausforderungen der Fotografie in Beziehung zu setzen. Im Rahmen der fächerübergreifenden Unterrichtsprojektes Parkettierung verbinden die Schüler mathematische-logisches Denken mit ästhetischen Problemstellungen. Hier wird z. B. der Unterschied zwischen euklidischer und nichteuklidischer Geometrie vermittelt und mittels der Parkettierung veranschaulicht. Das gemeinsame Projekt Werbung mit der Fachschaft Deutsch sensibilisiert die Schüler für die gestalterische Struktur sowie die Wirkungsmechanismen des Mediums Werbung als Print- und Fernsehphänomen. Dadurch erlangen die Schüler eine kritisch-konstruktive Haltung zur Werbung verbunden mit eigenen kreativen Ideenansätzen.

Fachcurriculum des Katharineums für den Unterricht in der Orientierungsstufe

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>1. Kunst- und Werkbetrachtung <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Werkbetrachtung (intuitiv-experimenteller und bewusster Umgang mit eigenen und fremden Gestaltungsergebnissen und Werken aus der aktuellen und historischen Kunst) • Grundlagen der Fachbegrifflichkeiten (z.B. Format, Bildelement, Farbkontraste) • bildnerischen Mitteln und Mitteilungen • der Vielfalt der Darstellungsweisen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bildbetrachtung • Erarbeitung von Deutungsansätzen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Einführung in die künstlerische Arbeit</i> • <i>sicherer Umgang mit Fachtermini</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Basiswissen • Erweiterungswissen • Wahlwissen • Einzel- und Gruppenberatung • Zusätzliche Anforderungen im zeitlichem Rahmen 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>praktische Ergebnisse</i> - <i>Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.)</i> - <i>Beobachtungsbögen</i>
<p>2. Zeichnung / Malerei /Collage <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen grafischer und malerischer Gestaltungsmittel • unterschiedlichen Zeichentechniken • grundlegenden raumdarstellenden Mittel • Werkzeugen und Materialien • Collagetechniken 	<ul style="list-style-type: none"> • beobachten • beschreiben • untersuchen • auswerten • entwerfen • zeichnen • präsentieren • reflektieren • überarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bildbetrachtung</i> • <i>kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung, Anregung durch andere Impulse</i> • <i>Experiment, praktische Übung</i> • <i>Erarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse)</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • gemeinsame Korrektur • Einzelkorrektur • wechselseitige Korrektur • vertiefende Zusatzaufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Selbstbeobachtungsbogen</i> - <i>Verbalisierung</i> - <i>individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur</i> - <i>Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern</i> - <i>Ergebnispräsentation, Ausstellung</i>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>3. Plastik/Objekt/Objektdesign <i>kennen lernen oder anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Werkzeugen und Materialien (z.B. Ton, Pappmaché) • Grundlagen plastischen Gestaltens (plastische Grundformen, Oberfläche, Material etc.) • Plastizität, Oberfläche und Material • Planung und Ausführung dreidimensionaler Gestaltungsaufgaben • Werken der Plastik 	<ul style="list-style-type: none"> • Werkbetrachtung • Untersuchung der gestalterischen Mittel und Mitteilungen • gezieltes Einsetzen plastischer Formen und unterschiedlicher Werkstoffe • materialgerechtes Arbeiten • die Wirkung von Plastik im Raum erfahren und beschreiben • herstellen von Modellen aus unterschiedlichen Materialien • beurteilen von Gegenständen in Gestalt und Wirkung 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>haptische Erfahrungen durch Übungen</i> • <i>Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren</i> • <i>Werkbetrachtung</i> • <i>Fachbegrifflichkeit, spezifische Beschreibungsfaktoren</i> • <i>Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln</i> • <i>Erarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> • <i>Überarbeitung des eigenen Ergebnisses</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • s.o. 	<p>s.o.</p>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>4. Wohnung/Architektur/gebauter Umwelt <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen architektonischen Gestaltens • eigener Planung in Bezug auf vorgegebene funktionale Bedingungen 	<ul style="list-style-type: none"> • architektonische Gestaltungsmittel, Stilepochen, Raumbezüge exemplarisch kennen lernen • Pläne für Fassaden oder Innenräume entwerfen • Beispiele aus der Stadt wahrnehmen, beurteilen, Alternativen entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Werkbetrachtung</i> • <i>Anregung durch andere Impulse</i> • <i>Experiment, praktische Übung</i> • <i>Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • s.o. 	<ul style="list-style-type: none"> • s.o.
<p>5. Grafikdesign/Druck/Fotografie <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • einfachen Drucktechniken (z.B. Stempel, Monotypie, Materialdruck, Klatschdruck etc.) • typografischen Gestaltungsmöglichkeiten (Layout, Schrifttypen usw.) 	<ul style="list-style-type: none"> • planvolles Arbeiten • Entwurf und Überarbeitung • gezielte Reflexion von Zwischenergebnissen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bildbetrachtung</i> • <i>Anregung durch andere Impulse</i> • <i>Experiment, praktische Übung</i> • <i>Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> 		
<p>6. Bewegte Bilder – Film/Video/Computer <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • optischen Spielereien (z.B. Daumenkino, Wunderscheibe) • einfachen filmischen Gestaltungsmitteln und deren Wirkung 	<ul style="list-style-type: none"> • angewandte Verfahren kennen lernen und praktisch nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>technische Kenntnisse erwerben, Gestaltungsmittel erproben und anwenden</i> • <i>Methoden kennen lernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen</i> 		
<p>7. Spiel/Bewegung/Aktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • bewusste Wahrnehmung von Mimik und Gestik in Wirkung und Ausdruck schulen 	<ul style="list-style-type: none"> • Beziehungen zwischen Figuren in vorgegebenem Handlungs- und Zeitablauf entwickeln, erfassen, beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>spielerische Entwicklung gezielter Abläufe</i> • <i>themenbezogene Reflexion und Korrektur</i> 		

Fachcurriculum des Katharineums für den Unterricht in den Klassenstufen 7/8

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>1. Kunst- und Werkbetrachtung <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Werkbetrachtung • Fachbegriffen • geleiteter Analyse und Deutung 	<ul style="list-style-type: none"> • Bildbetrachtung • Erarbeitung von Deutungsansätzen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Einführung in die künstlerische Arbeit</i> • <i>gezielte Anwendung von Fachtermini</i> • <i>Einstieg in Bildzugänge</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Basiswissen • Erweiterungswissen • Wahlwissen • Einzel- und Gruppenberatung 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>praktische Ergebnisse</i> - <i>Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.)</i>
<p>2. Zeichnung / Malerei /Collage <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen grafischer und malerischer Gestaltungsmittel • verschiedenen Zeichentechniken • Parallel- und Fluchtpunktperspektive • Werkzeugen und Materialien • Collagetechniken 	<ul style="list-style-type: none"> • beobachten • beschreiben • untersuchen • auswerten • entwerfen • zeichnen • präsentieren • reflektieren • überarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bildbetrachtung</i> • <i>kreative Ideenfindung, Recherche/Sammlung, Anregung durch andere Impulse</i> • <i>Experiment, praktische Übung</i> • <i>Erarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse)</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Zusätzliche Anforderungen im zeitlichem Rahmen • gemeinsame Korrektur • Einzelkorrektur • wechselseitige Korrektur • vertiefende Zusatzaufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Beobachtungsbögen</i> - <i>Selbstbeobachtungsbogen</i> - <i>Verbalisierung</i> - <i>individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrektur</i> - <i>Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern</i> - <i>Ergebnispräsentation, Ausstellung</i>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>3. Plastik/Objekt/Objektdesign <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Werkzeugen und Materialien • Grundlagen plastischen Gestaltens • Planung und Ausführung dreidimensionaler Gestaltungsaufgaben • Grundbegriffen der Plastik 	<ul style="list-style-type: none"> • Werkbetrachtung • Untersuchung der gestalterischen Mittel und Mitteilungen • gezieltes Einsetzen plastischer Formen und unterschiedlicher Werkstoffe • materialgerechtes Arbeiten • die Wirkung von Plastik im Raum erfahren und beschreiben • herstellen von Modellen aus unterschiedlichen Materialien • beurteilen von Gegenständen in Gestalt und Wirkung 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>haptische Erfahrungen durch Übungen</i> • <i>Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren</i> • <i>Werbetrachtung</i> • <i>Fachbegrifflichkeit, spezifische Beschreibungsfaktoren</i> • <i>Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln</i> • <i>Erarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> • <i>Überarbeitung des eigenen Ergebnisses</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • s.o. 	<p>s.o.</p>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>4. Wohnung/Architektur/gebauter Umwelt <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Architektur • Grundrisszeichnungen • Einblicken in die Stilgeschichte 	<ul style="list-style-type: none"> • architektonische Gestaltungsmittel, Stilepochen, Raumbezüge exemplarisch kennen lernen • Pläne für Fassaden oder Innenräume entwerfen • Beispiele aus der Stadt wahrnehmen, beurteilen, Alternativen entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Werkbetrachtung</i> • <i>Anregung durch andere Impulse</i> • <i>Experiment, praktische Übung</i> • <i>Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • s.o. 	<ul style="list-style-type: none"> • s.o.
<p>5. Grafikdesign/Druck/Fotografie <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoch- und Tiefdruck • Camera Obscura 	<ul style="list-style-type: none"> • planvolles Arbeiten • Entwurf und Überarbeitung • gezielte Reflexion von Zwischenergebnissen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bildbetrachtung</i> • <i>Anregung durch andere Impulse</i> • <i>Experiment, praktische Übung</i> • <i>Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> 		
<p>6. Bewegte Bilder – Film/Video/Computer <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • optischen Spielereien (z.B. Daumenkino, Wunderscheibe) • einfachen filmischen Gestaltungsmittel • Entwicklung von Kurzfilmen 	<ul style="list-style-type: none"> • angewandte Verfahren kennen lernen und praktisch nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>technische Kenntnisse erwerben, Gestaltungsmittel erproben und anwenden</i> • <i>Methoden kennen lernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen</i> 		
<p>7. Spiel/Bewegung/Aktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Darstellungsmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Beziehungen zwischen Figuren in vorgegebenem Handlungs- und Zeitablauf entwickeln, erfassen, beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>spielerische Entwicklung gezielter Abläufe</i> • <i>themenbezogene Reflexion und Korrektur</i> 		

Fachcurriculum des Katharineums für den Unterricht in den Klassenstufen 9/10

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>1. Kunst- und Werkbetrachtung <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Methoden der Werkbetrachtung • Umgang mit Fachbegriffen • struktureller Analyse 	<ul style="list-style-type: none"> • Bildanalyse 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Anwendung der Methoden</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterungs- wissen • Einzel- und Gruppenberatung • Zusätzliche Anforderungen im zeitlichem Rahmen 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>praktische Ergebnisse</i> - <i>Dokumentation gestalterischer Prozesse (Entwürfe, Fotos etc.)</i>
<p>2. Zeichnung / Malerei /Collage <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Übereckperspektive • Entwurfstechniken • Kreativitätsverfahren • Planungsverfahren wie die Darstellung verschiedener Ansichten • selbstständigem Anwenden von Collagetechniken 	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben • untersuchen • auswerten • entwerfen • zeichnen • präsentieren • reflektieren • überarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bildbetrachtung</i> • <i>creative Ideenfindung, Recherche/Sammlung , Anregung durch andere Impulse</i> • <i>Experiment, praktische Übung</i> • <i>Erarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Ergebnispräsentation (Zwischen- und Endergebnisse)</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • gemeinsame Korrektur • Einzelkorrektur • wechselseitige Korrektur • vertiefende Zusatzaufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Beobachtungs- bögen</i> - <i>Selbstbeob- achtungsbogen</i> - <i>Verbalisierung</i> - <i>individuelle Förderung in Einzel- oder Gruppenkorrek- tur</i> - <i>Bewertung der Zwischen- und Endergebnisse auch gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern</i> - <i>Ergebnis- präsentation, Ausstellung</i>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>3. Plastik/Objekt/Objektdesign <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • sachgerechter Umgang mit Material und Werkzeug • Grundlagen plastischen Gestaltens • Planung und Ausführung komplexer plastischer Vorhaben • Werkanalyse und -deutung 	<ul style="list-style-type: none"> • Werkbetrachtung • Untersuchung der gestalterischen Mittel und Mitteilungen • gezieltes Einsetzen plastischer Formen und unterschiedlicher Werkstoffe • materialgerechtes Arbeiten • die Wirkung von Plastik im Raum erkennen und beschreiben • Herstellung von Modellen aus unterschiedlichen Materialien 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>haptische Erfahrungen durch Übungen</i> • <i>Umgang mit werktechnischen Mitteln und Verfahren</i> • <i>Werkbetrachtung</i> • <i>Fachbegrifflichkeit, spezifische Beschreibungsfaktoren</i> • <i>Experiment mit plastischen Gestaltungsmitteln</i> • <i>Erarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> • <i>Überarbeitung des eigenen Ergebnisses</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • s.o. 	<p>s.o.</p>

INHALTE	Kompetenzen	Methoden Medien	Differenzierung	Überprüfung
<p>4. Wohnung/Architektur/gebauter Umwelt <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundbegriffen der Architektur • Ausführung eigener Gestaltungsvorhaben in Zeichnung und Modell 	<ul style="list-style-type: none"> • architektonische Gestaltungsmittel, Stilepochen, Raumbezüge exemplarisch kennen lernen • Pläne für Fassaden oder Innenräume zeichnen • Beispiele aus der Stadt wahrnehmen, beurteilen, Alternativen entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Werkbetrachtung</i> • <i>Anregung durch andere Impulse</i> • <i>Experiment, praktische Übung</i> • <i>Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • s.o. 	<ul style="list-style-type: none"> • s.o.
<p>5. Grafikdesign/Druck/Fotografie <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoch- und Tiefdruck sowie experimentelle Verfahren • Grundlagen des Grafikdesigns • Grundbegriffen der Fotografie 	<ul style="list-style-type: none"> • planvolles Arbeiten • Entwurf und Überarbeitung • gezielte Reflexion von Zwischenergebnissen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bildbetrachtung</i> • <i>Anregung durch andere Impulse</i> • <i>Experiment, praktische Übung</i> • <i>Erarbeitung und Überarbeitung eines Ergebnisses</i> • <i>Reflexion eigener und fremder Arbeiten</i> 		
<p>6. Bewegte Bilder – Film/Video/Computer <i>kennen lernen und anwenden von</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Filmschnitts 	<ul style="list-style-type: none"> • Verfahren kennen lernen und praktisch nachvollziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>technische Kenntnisse erwerben, Gestaltungsmittel erproben und anwenden</i> • <i>Methoden kennen lernen und an einfachen Aufgaben nachvollziehen</i> 		
<p>7. Spiel/Bewegung/Aktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache Inszenierung / Performance • fächerübergreifende Projekte 	<ul style="list-style-type: none"> • Beziehungen zwischen Figuren in vorgegebenem Handlungs- und Zeitablauf entwickeln, erfassen, beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>spielerische Entwicklung gezielter Abläufe</i> • <i>themenbezogene Reflexion und Korrektur</i> 		

