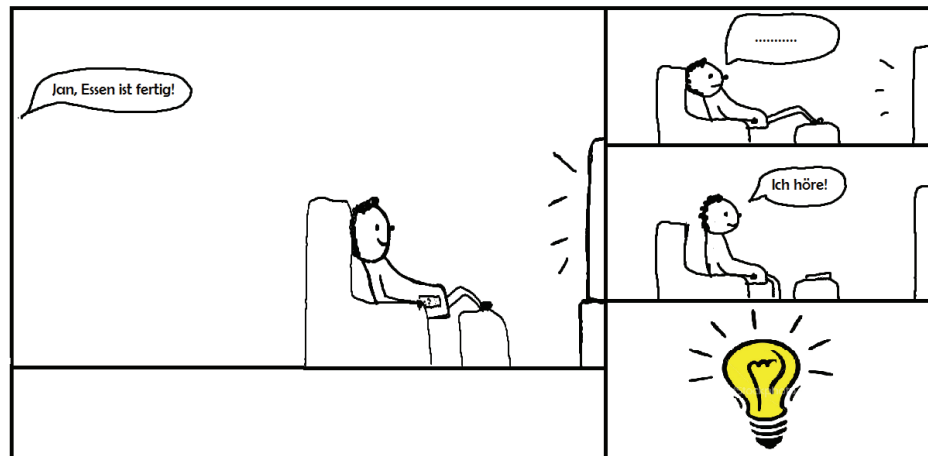


## Überblick über KZZ und Skripte zum LZZ »Beliebt/nett sein und Freunde bekommen«

LZZ 1	Beliebt/nett sein/Freunde bekommen	Skriptbeispiele/Übungen
	<b>KZZ 1.1.</b> Beantwortet Anweisungen bei vier von fünf Gelegenheiten bzw. reagiert angemessen auf Aufforderungen, Vorschläge und Kritik	»Ich höre/Ja gern/Komme gleich/Kein Problem/ Mach ich gern/Okay, spielen wir was anderes/Stimmt, mach ich das nächste Mal besser/Entschuldigung«
	<b>KZZ 1.2</b> Wird bei vier von fünf Gelegenheiten auf sich, sein Spiel oder Können aufmerksam machen und angemessen auf Hinweise anderer reagieren	»Lass uns das zusammen machen/Wow/Toll/Cool/spannenspannend. Zeig mal!/ Guck mal, was er/ich kann!«
	<b>KZZ 1.3</b> Wird bei vier von fünf Gelegenheiten angemessen teilen oder tauschen	»Wollen wir teilen?/Willst Du auch mal ...?/Kann ich das auch mal sehen/haben/ damit spielen?/Ja gern/Du kannst auch mal/Vielleicht später/Kannst Du mir das leihen?«
	<b>KZZ 1.4</b> Wird bei vier von fünf Gelegenheiten Hilfe erbitten und annehmen	»Kannst Du/können Sie mir helfen?/ Kann ich Dir helfen?/Kann ich das mal haben?/Ja, mach ich gerne.«
	<b>KZZ 1.5</b> Wird bei vier von fünf Gelegenheiten einen positiven Kommentar machen oder ein Kompliment geben und auf diese angemessen reagieren	»Das ist cool/Das steht Dir gut/Super gemacht/Glückwunsch/Das war toll/ spannend/interessant/lecker/Danke für das Kompliment!«
	<b>KZZ 1.6</b> Wird bei vier von fünf Gelegenheiten Kompromisse vorschlagen und auf Kompromissvorschläge eingehen	»Okay, mach ich gleich!/In fünf Minuten!/Guter Kompromiss/ Erst machen wir das ... und dann das .../Kurze Zeit halte ich das aus.«
	<b>KZZ 1.7</b> Wird bei vier von fünf Gelegenheiten auf eine Pause warten und angemessen ein Gespräch oder eine Handlung unterbrechen	»Ich hab eine Frage/Darf ich mal kurz stören?/Entschuldigung/Augenblick mal/Unterbrich bitte nicht/Ich brauche kurz Hilfe.«
	<b>KZZ 1.8</b> Wird bei vier von fünf Gelegenheiten nachgeben, angemessen verlieren und gewinnen sowie angemessen auf verlieren und gewinnen reagieren	»Du darfst Erster sein/Glückwunsch, toll gemacht/ Gib nicht auf/Das nächste Mal gewinnst Du bestimmt!/Spitze!/Hast Du echt verdient!«

**KZZ 1.1 Beantwortet Anweisungen bei vier von fünf Gelegenheiten bzw. reagiert angemessen auf Aufforderungen, Vorschläge oder Kritik**

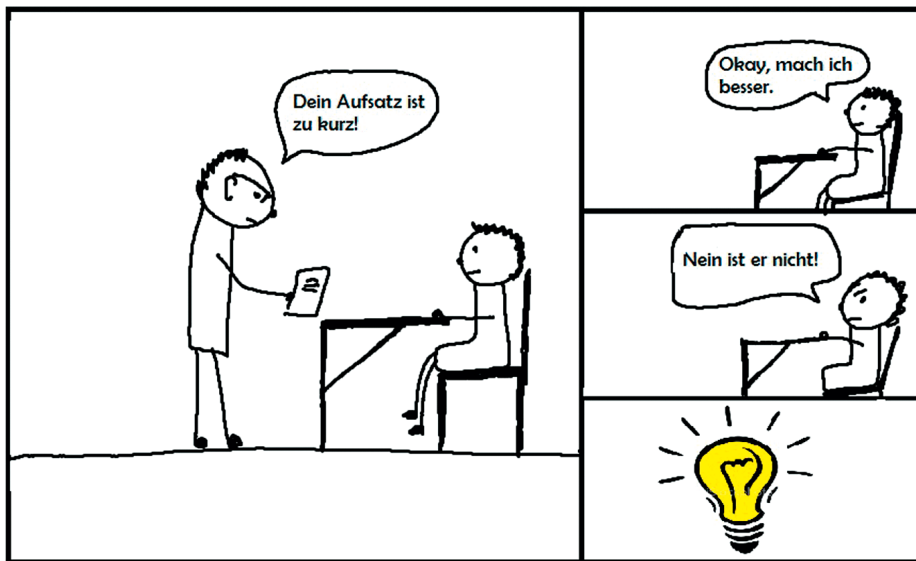
a) Ideenroboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«



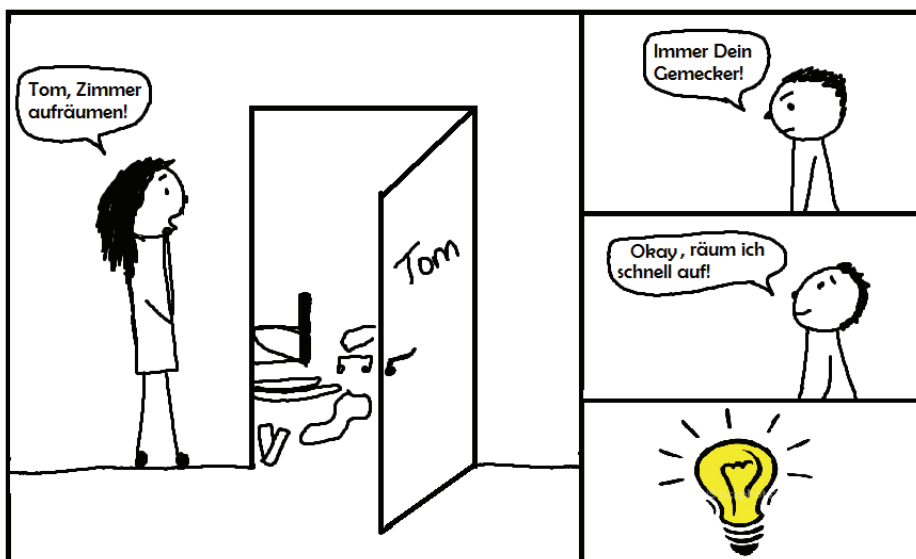
Du wirst zum Essen gerufen.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Du bist zum Geburtstag eingeladen.  
Was denkst/sagst/tust Du?

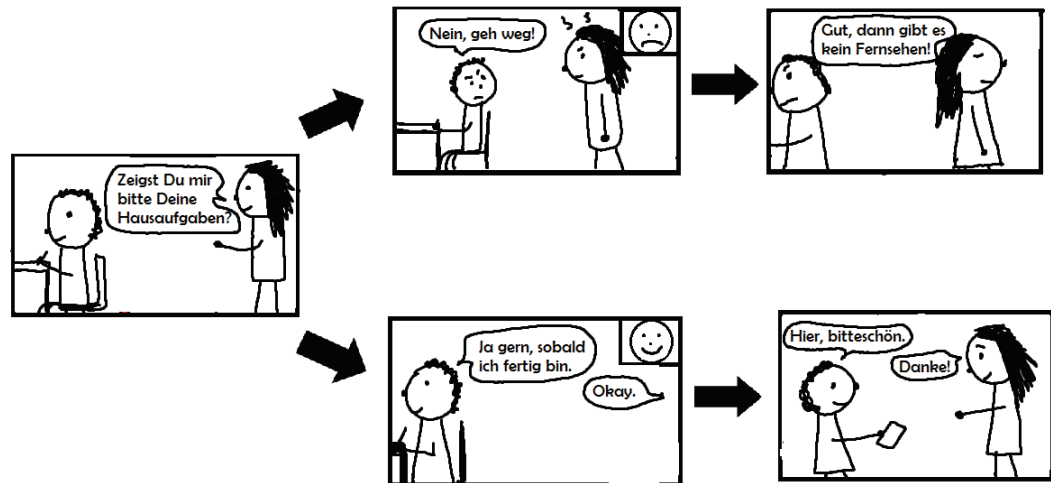


Dein Lehrer sagt Dir, dass Dein Aufsatz zu kurz ist.  
Was denkst/sagst/tust Du?

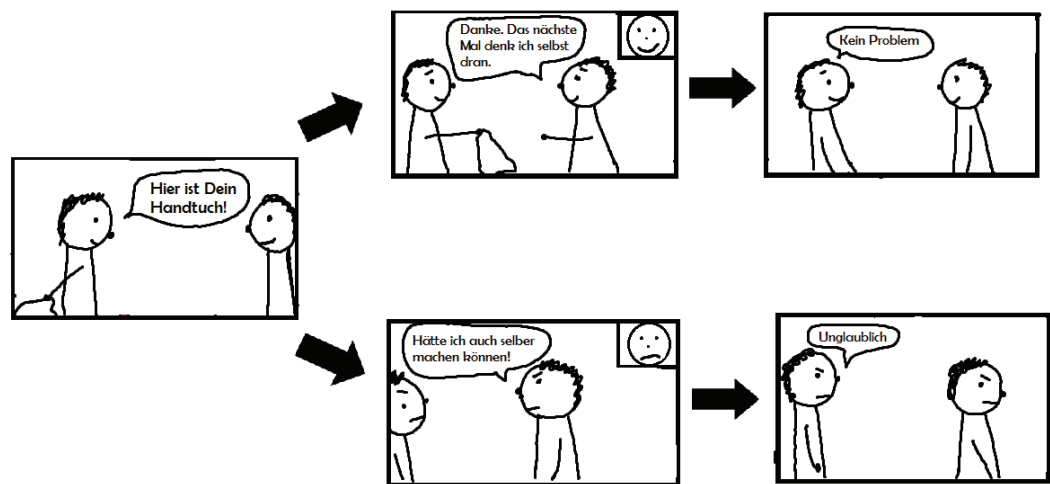


Deine Mama bittet Dich, dass Du dein Zimmer aufräumst.  
Was denkst/sagst/tust Du?

b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«

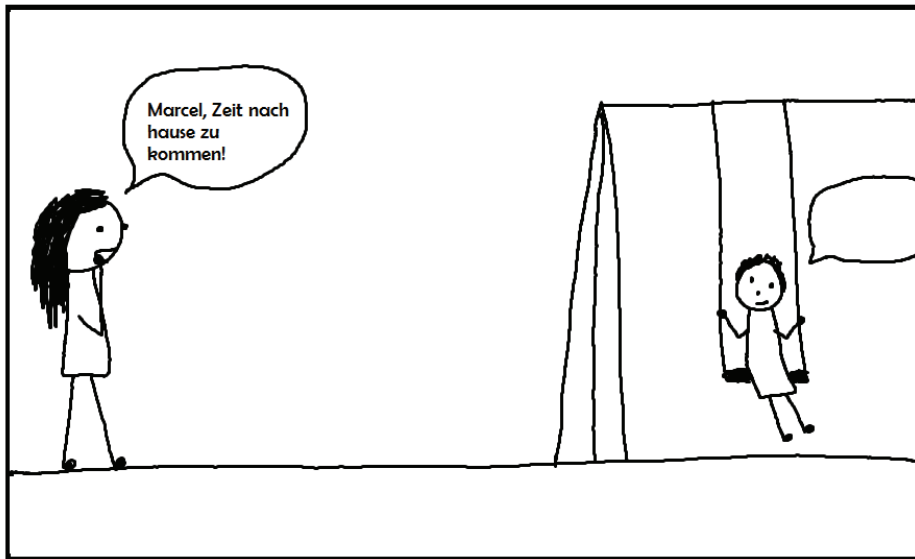


Deine Mama möchte Deine Hausaufgaben sehen.  
Was denkst/sagst/tust Du? Was denkt Deine Mama über Dich?



Dein Klassenkamerad findet es doof, Deine Sachen nachtragen zu müssen.  
Was denkst/sagst/tust Du? Was denkt Dein Klassenkamerad über Dich?

c) Offenes Beispiel: Quizfrage



Deine Mama sagt, Spielen ist zu Ende.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Dein Freund macht Dich auf etwas Spannendes aufmerksam.  
Was denkst/sagst/tust Du?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Ich höre/Ja gern/Komme gleich/Wann ist der denn?/Kein Problem/Mach ich gern/Das nächste Mal denke ich selbst daran.«		
Ideenroboter			
– Essen			
– Geburtstag			
– Aufsatz			
– Zimmer			
Kontingenzmappe			
– Hausaufgaben			
– Handtuch			
Quizfrage			
– draußen Spielen			
– Computerspiel			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Okay, spielen wir was anderes/okay, mach ich/Stimmt, mach ich gleich besser/das nächste mal besser/Entschuldigung/Ja toll/Bin gespannt/Sorry, bin gleich fertig.« etc.		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun? Wozu führt Dein Verhalten?		
1. Andere Kinder finden Dein Lieblingsthema/-spiel langweilig.			
2. Deine Mutter bittet Dich, Dein Zimmer aufzuräumen.			
3. Dein Lehrer kritisiert, dass Dein Aufsatz zu kurz/oberflächlich/schwer lesbar ist.			
4. Dein Klassenkamerad findet es doof, dass Du immer Deine Sachen (z.B. beim Sport) liegen lässt und er sie Dir nachtragen muss.			
5. Deine Schwester/Bruder/Vater/Mutter klopft an der Badezimmertür und beschwert sich, dass Du zu lange duschst/badest.			

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage- Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

#### e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

ERFOLGSKRITERIUM	Beantwortet vier von fünf Aufforderun- gen oder Anweisungen des Partners im Rollenspiel oder bei VM mit Befolgen der Anweisung und einem angemessenen Skript.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

#### f) Generalisation auf Alltagssituationen

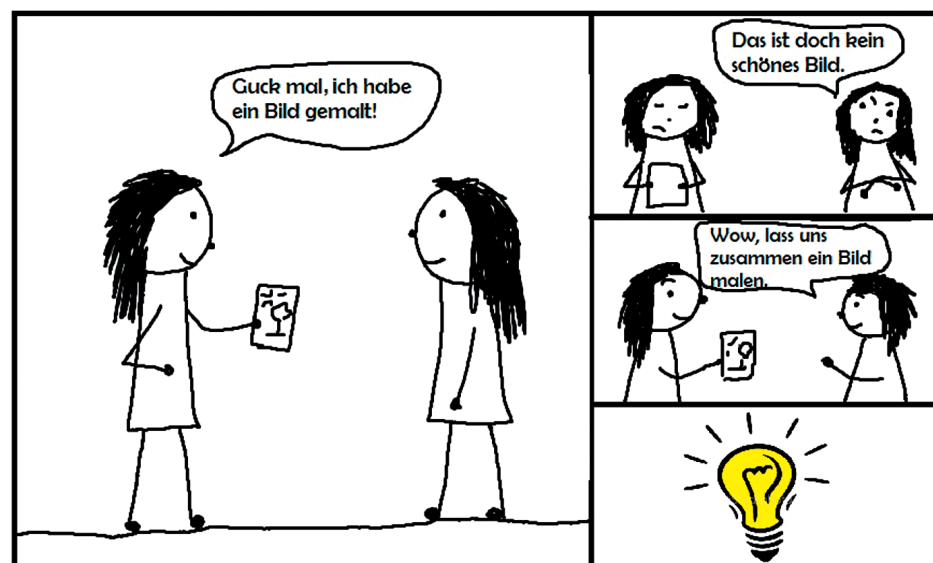
ERFOLGSKRITERIUM	Beantwortet vier von fünf Aufforderungen oder Anweisungen des Partners im Alltag mit Befolgen der Anweisung und einem angemessenen Skript.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

KZZ 1.2 N. wird bei vier von fünf Gelegenheiten auf sich, sein Spiel oder Können aufmerksam machen

a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«

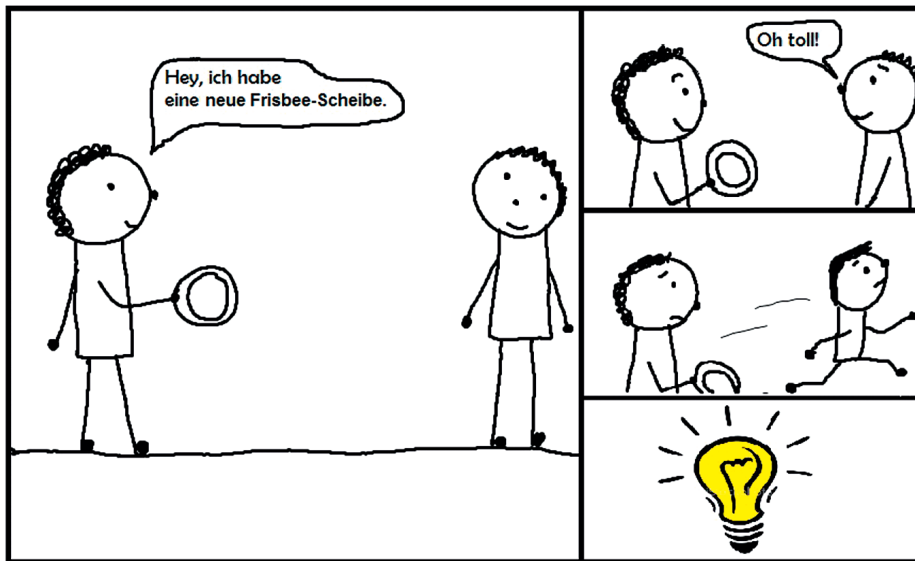


Du hast einen neuen Fußball bekommen.  
Was denkst/sagst/tust Du?

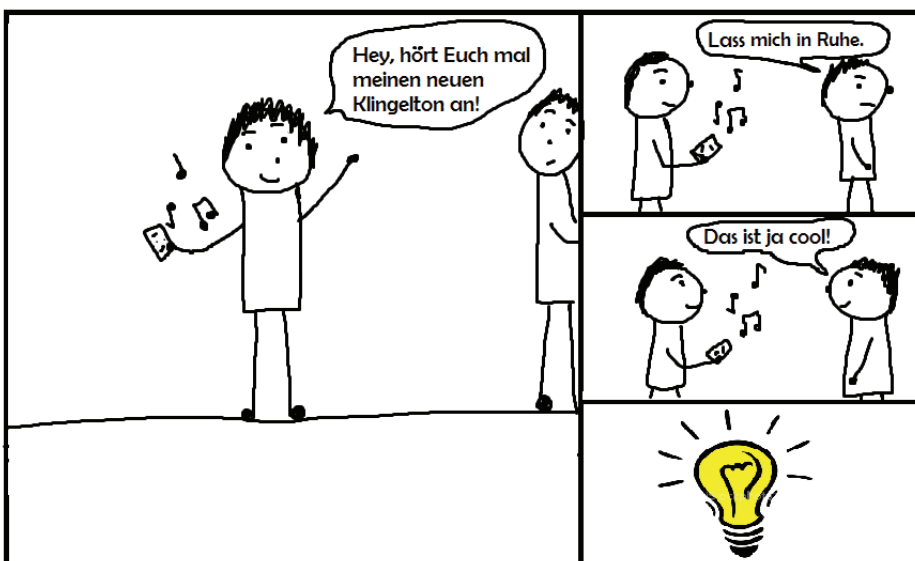


Deine Freundin hat ein tolles Bild gemalt.  
Was denkst/sagst/tust Du?



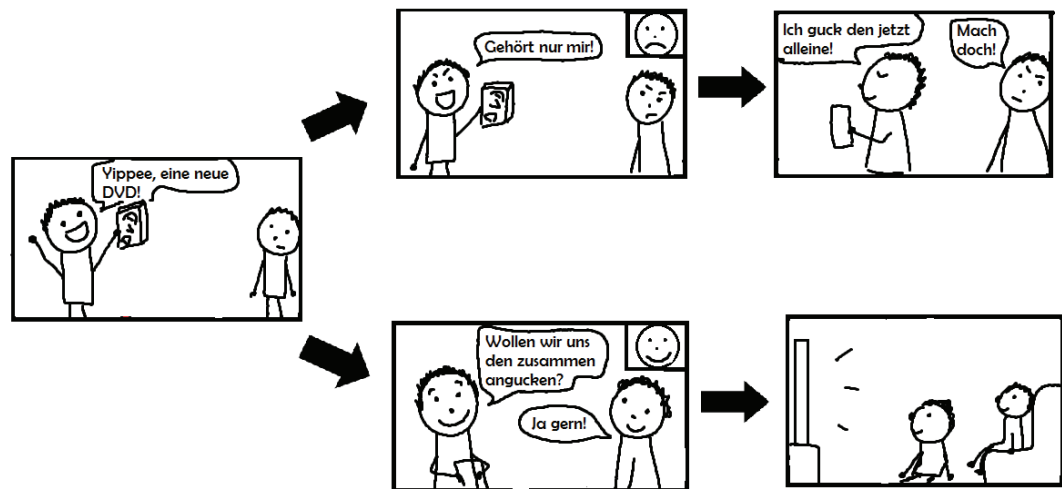


Dein Freund hat einen neuen Frisbee.  
Was denkst/sagst/tust Du?

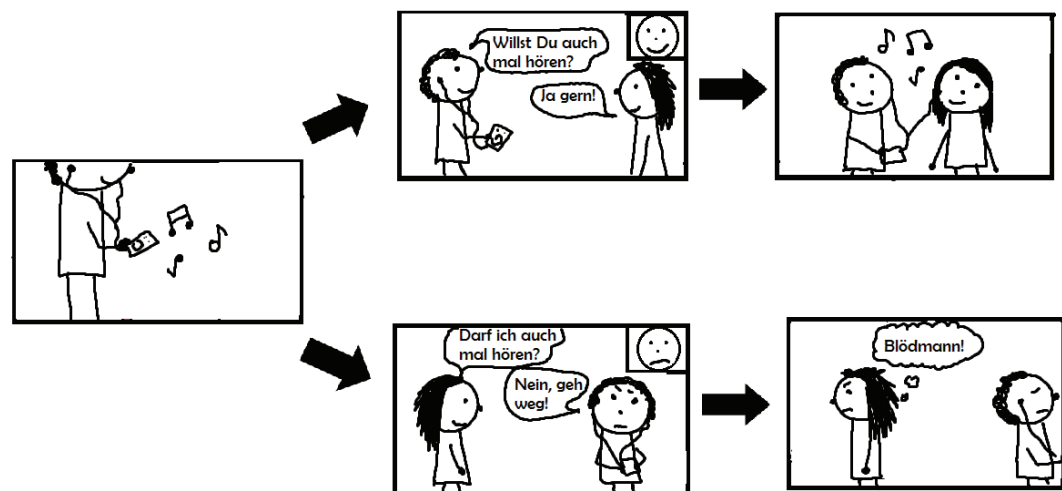


Dein Freund hat einen neuen Klingelton auf seinem Handy.  
Was sagst/denkst/tust Du?

b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«

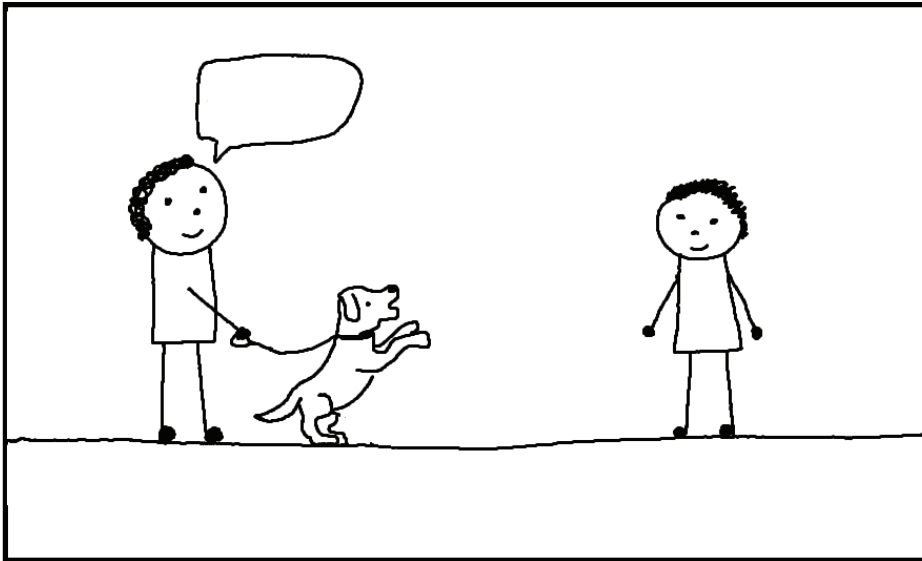


Du hast eine neue DVD bekommen.  
Was denkst/sagst/tust Du?

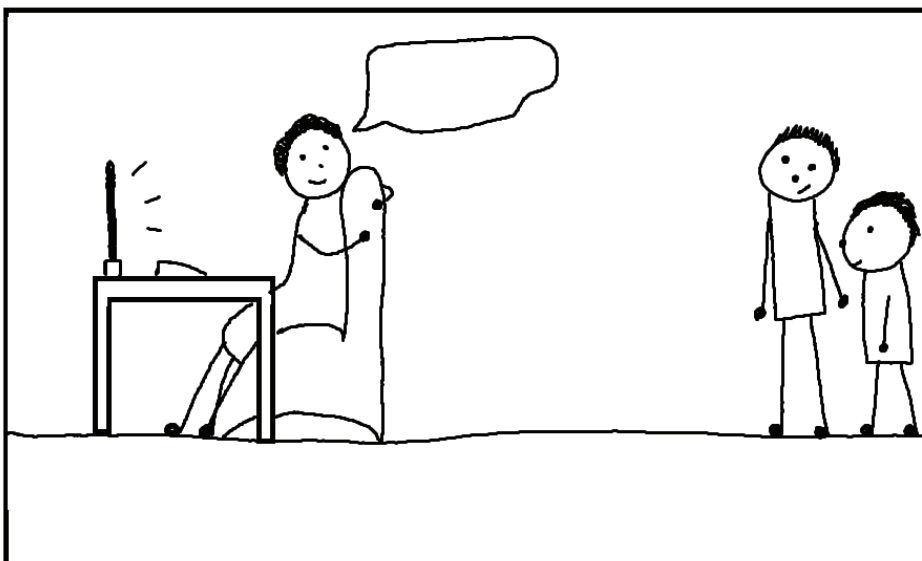


Du hast einen neuen MP3-Player bekommen.  
Was denkst/sagst/tust Du?

c) Quizfrage



Du führst Deinen Hund spazieren und siehst Deinen Freund.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Du hast ein neues Computerspiel gekauft und Deine Freunde zu Dir nach  
Hause eingeladen.  
Was denkst/sagst/tust Du?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen die passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiele	»Lass uns das zusammen machen/zusammen spielen/zusammen malen/Wow/Toll/Cool/spannend? Zeig mal!/Guck mal, was er/ich kann!/Zeig mal.«		
Ideenroboter			
– Fußball			
– Bild			
– Frisbee			
– Klingelton			
Kontingenzmappe			
– DVD			
– MP3-Player			
Quizfrage			
– Hund			
– Computerspiel			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen die passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Komm mal, da ist .../Guck mal, was ich kann/mache/Überraschung!/Es ist was Tolles/Schlimmes passiert/Ich kann das jetzt.«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun?	Wozu führt Dein Verhalten?	
1. Du hörst eine Feuerwehr und läufst zum Fenster.			
2. Du springst zum zweiten Mal im Leben vom Sprungbrett ins Wasser.			
3. Du kommst mit einer guten Zensur nach Hause.			
4. Dir ist eine Tasse zerbrochen.			
5. Du kannst endlich Flöte/Saxophon spielen.			
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen die passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
3.			
4.			
5.			

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

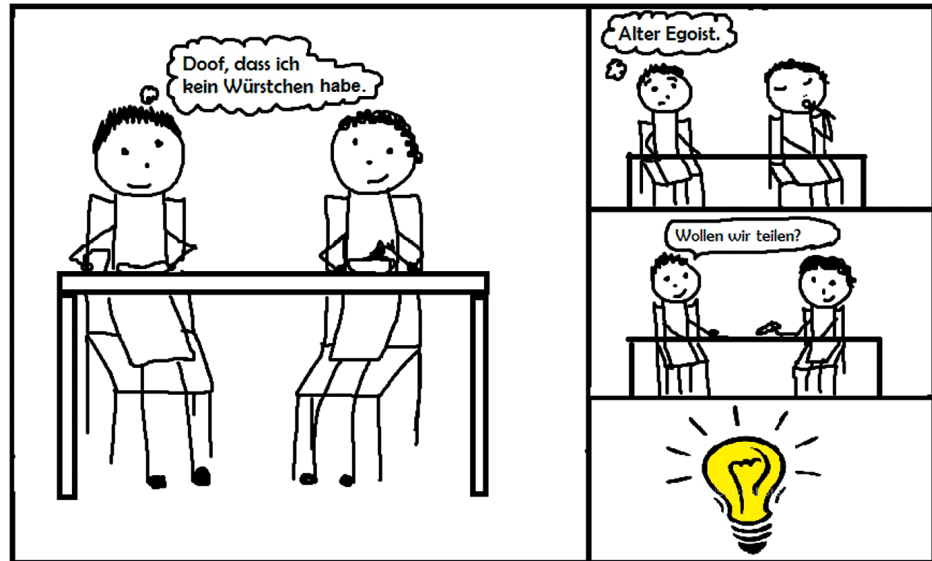
ERFOLGSKRITERIUM	Macht bei vier von fünf Gelegenheiten angemessen auf sich oder wichtige Ereignisse/ Erlebnisse aufmerksam.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

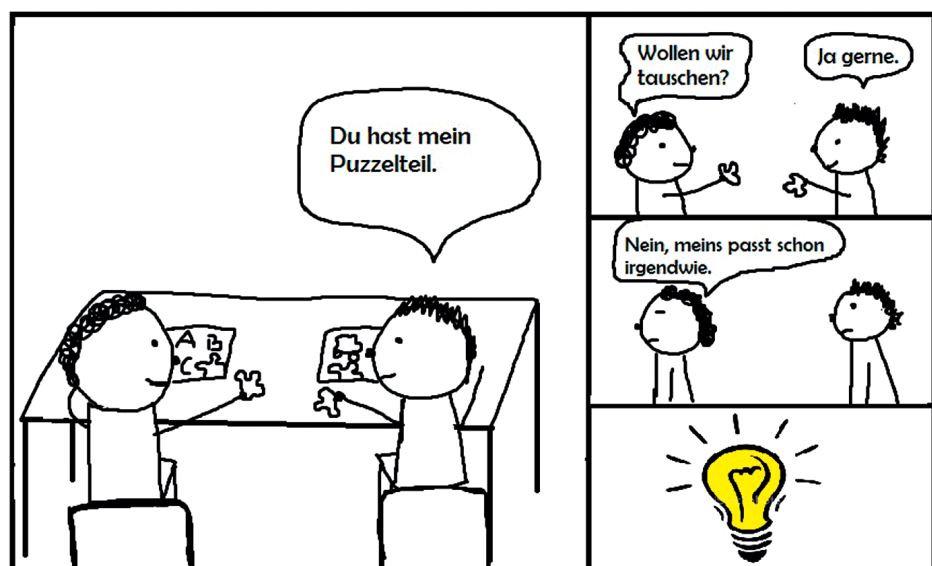
ERFOLGSKRITERIUM	Macht bei vier von fünf Gelegenheiten angemessen auf sich oder wichtige Ereignisse/Erlebnisse aufmerksam.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**KZZ 1.3 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten angemessen teilen oder tauschen**

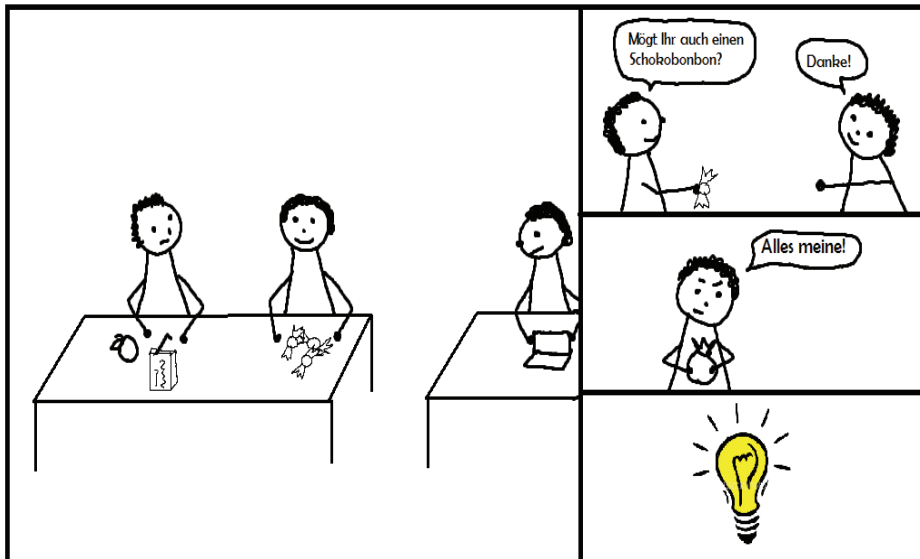
a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«



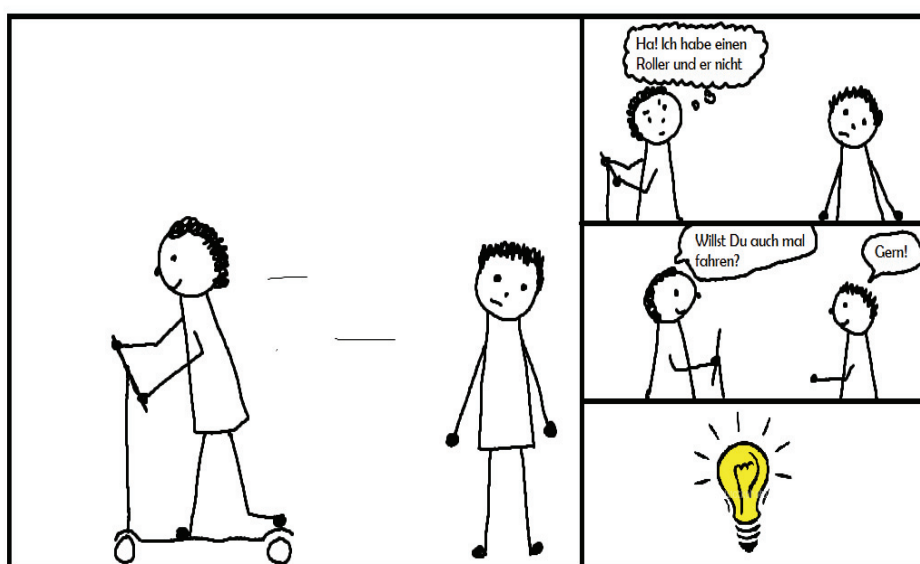
Dein Nachbar hat ein Würstchen zum Frühstück mitgebracht.  
Du würdest gern etwas davon abhaben.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Dein Nachbar hat das Puzzelteil, das Du brauchst.  
Was denkst/sagst/tust Du?

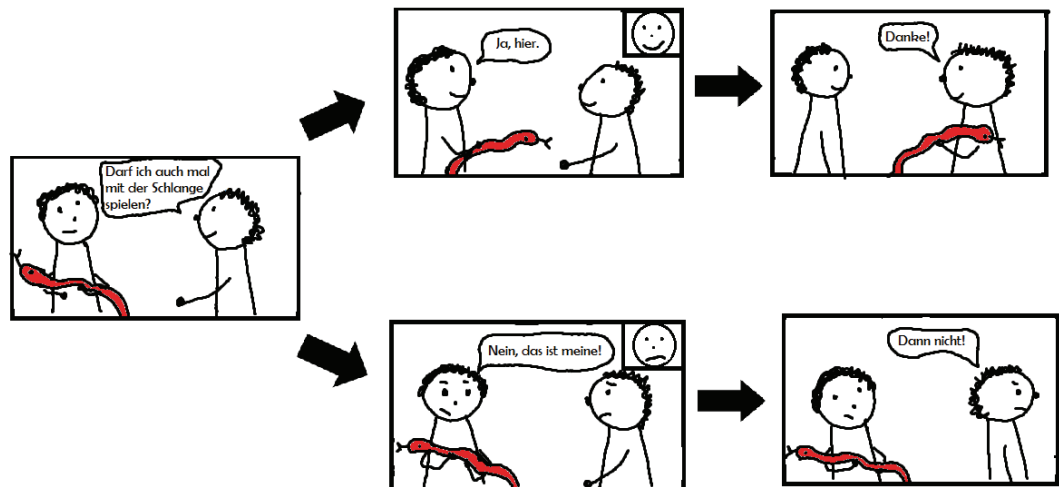


Du hast Schokobonbons dabei und Dein Nachbar guckt sie interessiert an.  
Was denkst/sagst/tust Du?

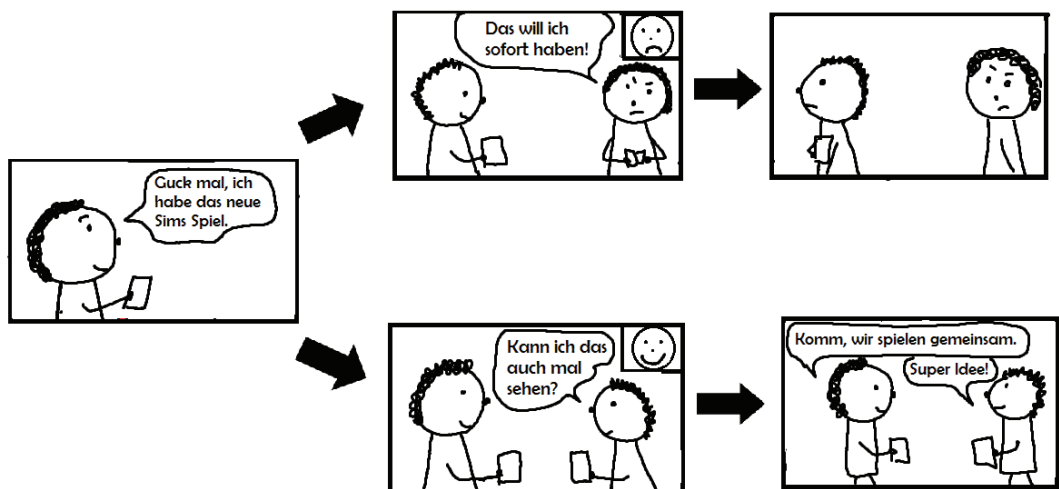


Du fährst Roller, aber Dein Bruder guckt traurig.  
Was denkst/sagst/tust Du?

b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«



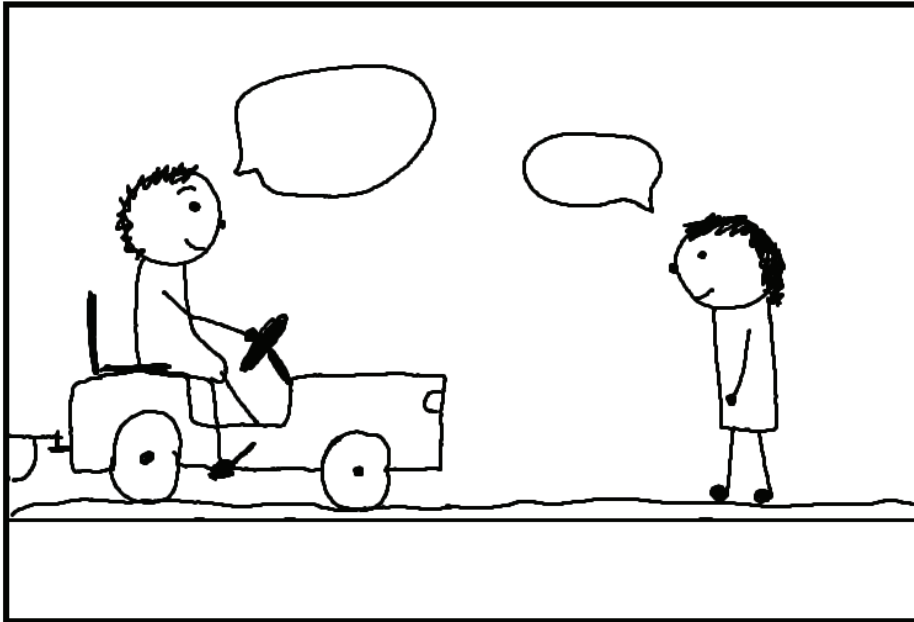
Du spielst mit Deiner Lieblingsschlange und Dein Freund möchte die auch gerne mal haben.  
Was denkst/sagst/tust Du?



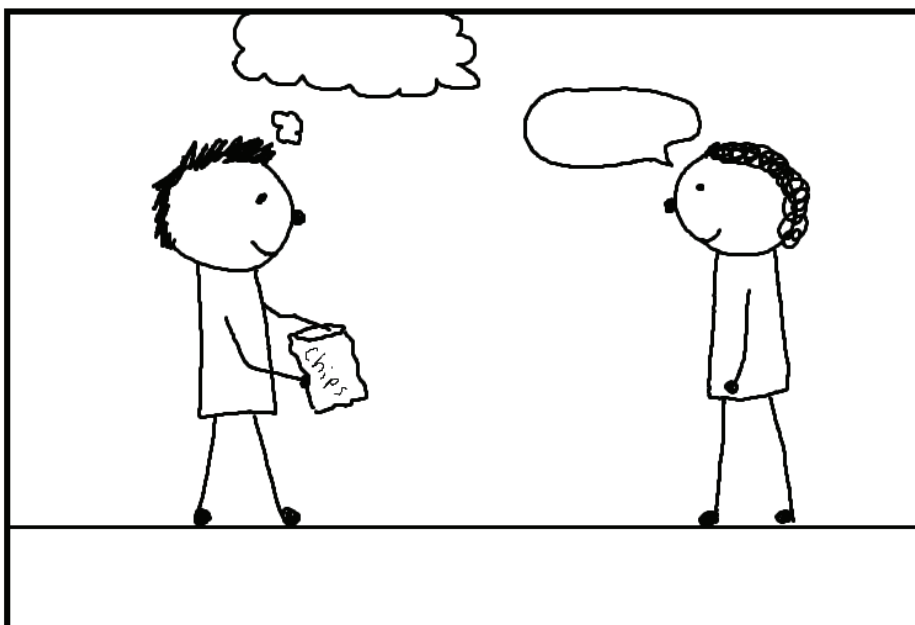
Dein Freund hat ein neues Sims Spiel und Du möchtest es auch gern mal sehen.  
Was denkst/sagst/tust Du?



c) Quizfrage



Dein Freund fährt Traktor und Du möchtest auch mal drankommen.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Dein Freund hat eine Tüte Chips und Du möchtest gern etwas abhaben.  
Was denkst/sagst/tust Du?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Wollen wir teilen?/Magst Du auch ...?/ Willst Du auch mal...?/Kann ich auch damit spielen?/Ja, gern/Du kannst auch mal/Vielleicht später/Kann ich das auch mal sehen/haben?«		
Ideenroboter			
– Würstchen			
– Puzzleteil			
– Schokobonbons			
– Roller			
Kontingenzmappe			
– Schlange			
– Handtuch			
– Quizfrage			
– Traktor			
– Chips			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Willst Du das haben?/Kannst Du mir das leihen/schenken?/Wollen wir tauschen?/Danke, das ist nett.«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun?	Wozu führt Dein Verhalten?	
1. Deinem Nachbarn ist der Bleistift abgebrochen.			
2. Du hast Hunger, aber kein Essensgeld mehr.			
3. Dein Fahrrad hat einen Platten, aber Du hast keine Luftpumpe.			
4. Dein Freund hat die Starwars-Karte, die Dir noch fehlt.			
5. Es regnet stark und Dein Klassenkamerad teilt seinen Regenschirm mit Dir.			

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage- Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

#### e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

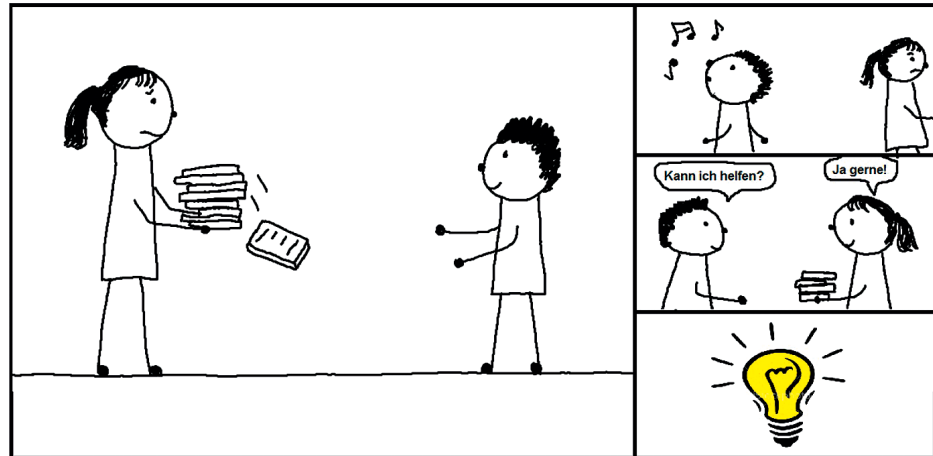
ERFOLGSKRITERIUM	Teilt oder tauscht im Rollenspiel oder bei VM bei vier von fünf Gelegenheiten.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

#### f) Generalisation auf Alltagssituationen

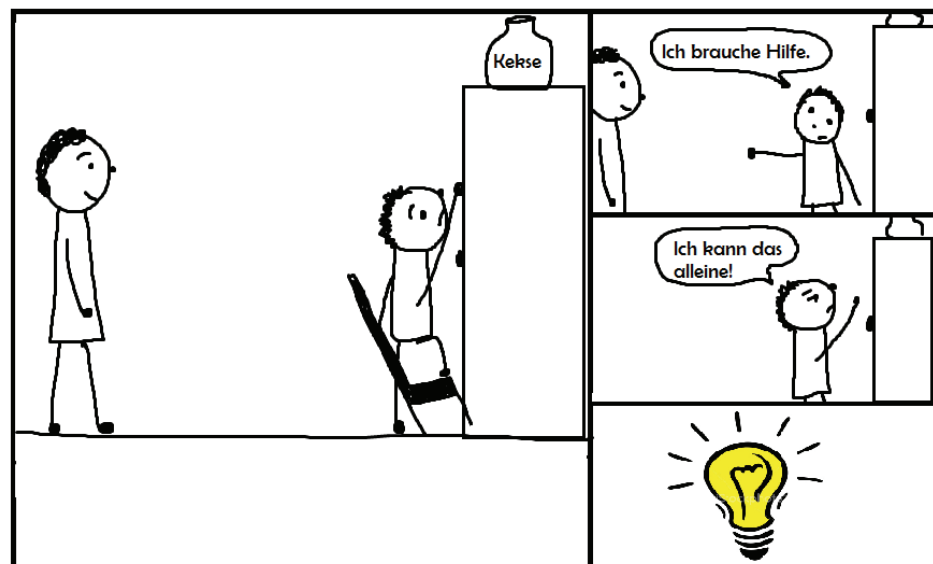
ERFOLGSKRITERIUM	Teilt oder tauscht in Alltags- situationen bei vier von fünf Gelegenheiten.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**KZZ 1.4 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten Hilfe erbitten und annehmen**

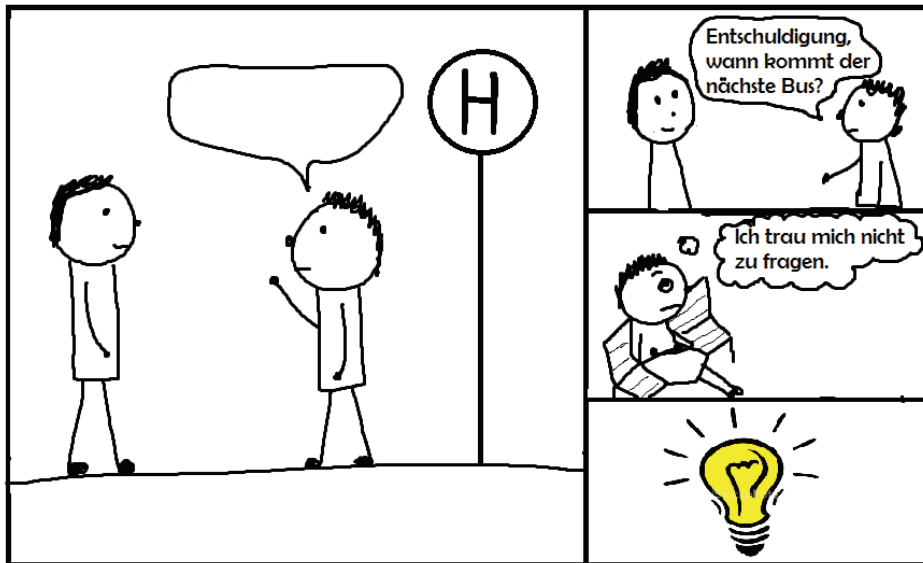
a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«



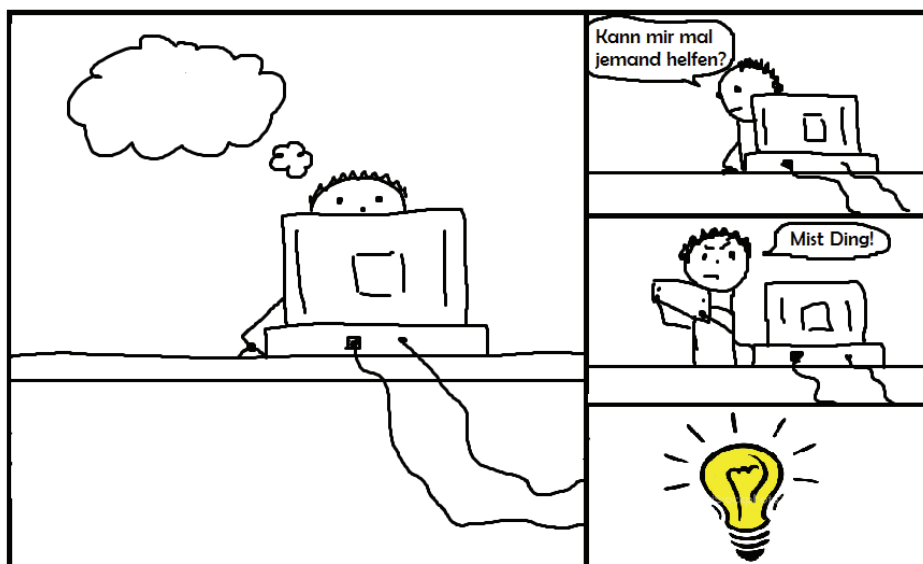
Deine Schwester trägt viele Bücher und es fällt ihr eins runter.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Du versuchst, an die Keksdose zu kommen, aber erreichst sie nicht.  
Was denkst/sagst/tust Du?

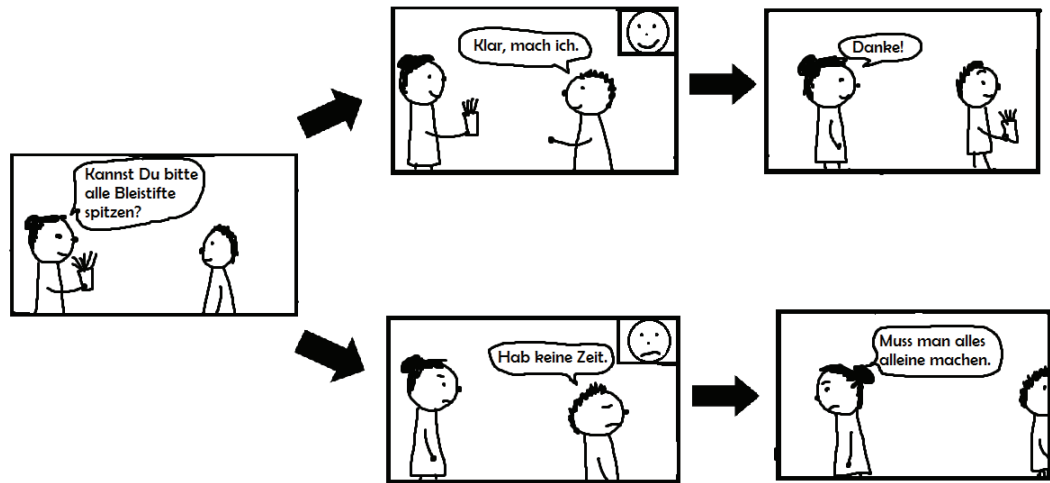


Du möchtest wissen, wann der nächste Bus kommt.  
Was denkst/sagst/tust Du?

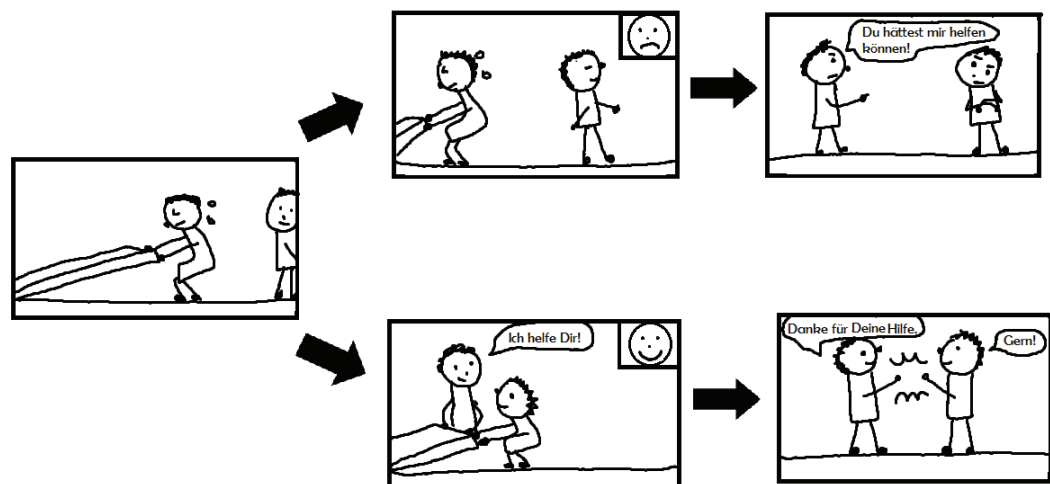


Du kommst bei einem Spiel nicht weiter.  
Was denkst/sagst/tust Du?

b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«

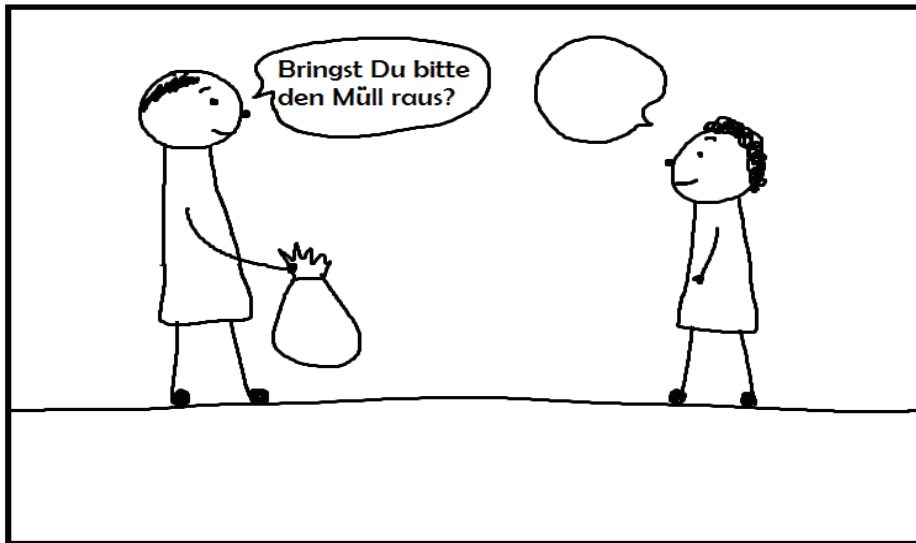


Deine Lehrerin möchte, dass Du alle Bleistifte spitzt.  
Was denkst/sagst/tust Du?

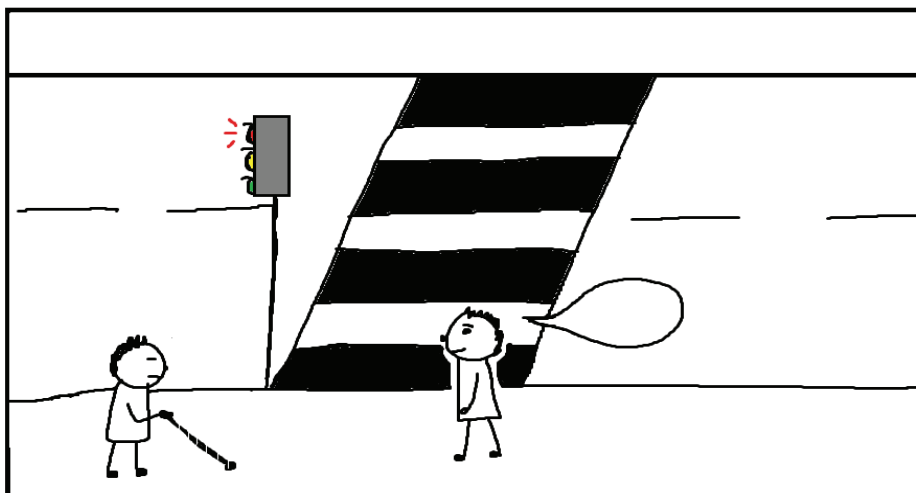


Du siehst, dass Dein Freund die schwere Sportmatte trägt.  
Was denkst/sagst/tust Du?

c) Quizfrage



Dein Papa möchte, dass Du den Müll rausbringst.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Du siehst, dass ein Mann mit Blindenstock über die Straße möchte.  
Was denkst/sagst/tust Du?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Kann ich helfen?/Hilf mir bitte/Kannst Du/Können Sie mir helfen?/Entschuldigung, ich brauche Hilfe/ja gerne, klar, mach ich/sofort/gleich.«		
Ideenroboter			
– Bücher			
– Kekse			
– Bus			
– Computer			
Kontingenzmappe			
– Bleistifte			
– Sportmatte			
Quizfrage			
– Müll			
– Blinder Mann			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen die passende Antwort.		Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Kannst Du/können Sie mir helfen?/Kann ich Dir helfen?/Kann ich das mal haben?/Ja, mach ich gerne.«			
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun?	Wozu führt Dein Verhalten?		
1. Du hast Deine Brotdose im Essensraum verloren.				
2. Deine Nachbarin weiß nicht, wie man den Ton auf der Flöte spielt.				
3. Dein Vater bittet Dich, den Fernseher wieder richtig einzustellen.				
4. Du hast Deinen Taschenrechner vergessen, brauchst ihn aber kurz für eine Matheaufgabe.				
5. Eine Frau fragt Dich, ob Du einen Euro für den Einkaufswagen eintauschen kannst.				



ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen die passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

#### e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

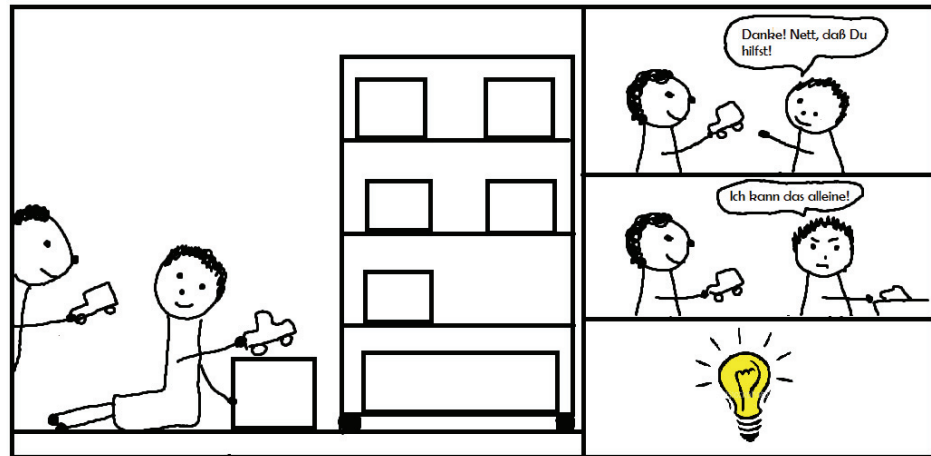
ERFOLGSKRITERIUM	Bittet im Rollenspiele oder bei VM bei vier von fünf Gelegenheiten angemessen um Hilfe und beantwortet Bitten um Hilfe angemessen.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

#### f) Generalisation auf Alltagssituationen

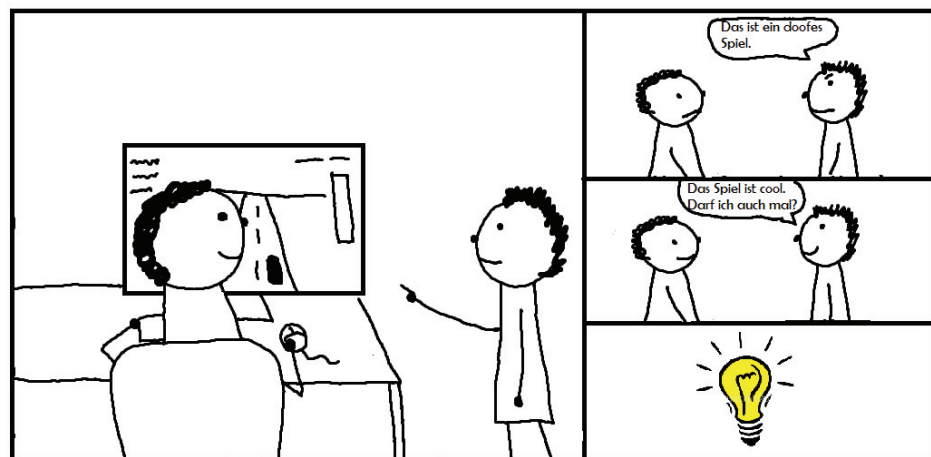
ERFOLGSKRITERIUM	Bittet bei vier von fünf Gelegenheiten im Alltag angemessen um Hilfe und beantwortet Bitten um Hilfe angemessen.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**KZZ 1.5 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten einen positiven Kommentar machen oder ein Kompliment geben und auf diese angemessen reagieren**

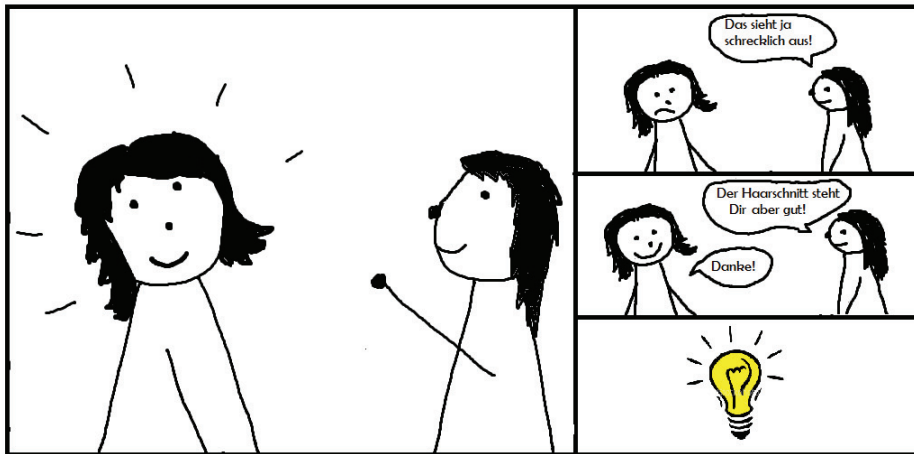
a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«



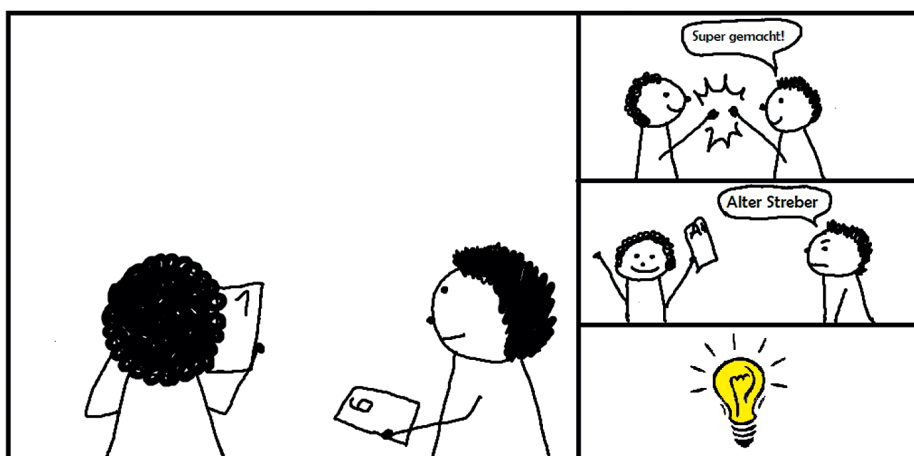
Du räumst Dein Zimmer auf und Dein Freund will Dir helfen.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Dein Freund spielt ein neues Computerspiel und Du guckst zu.  
Was denkst/sagst/tust Du?

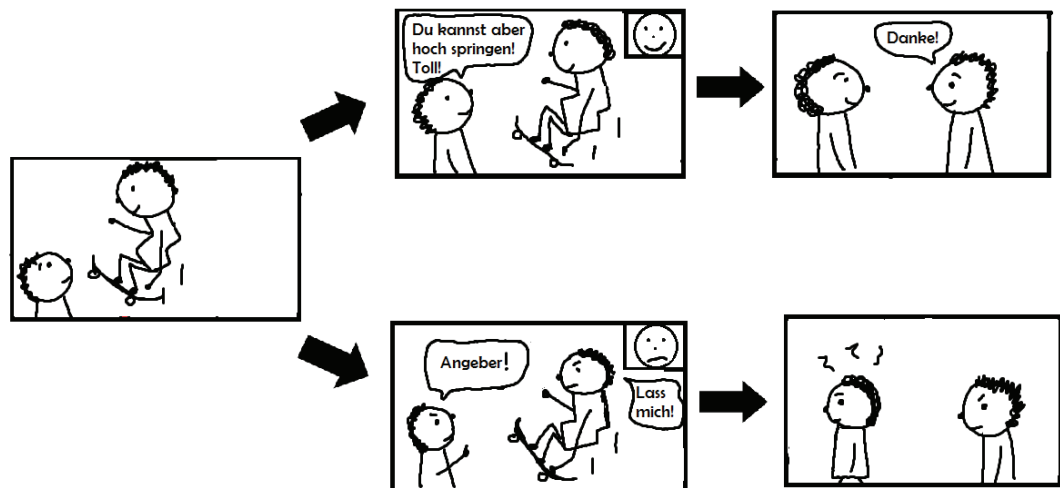


Deine Nachbarin hat einen neuen Haarschnitt.  
Was denkst/sagst/tust Du?

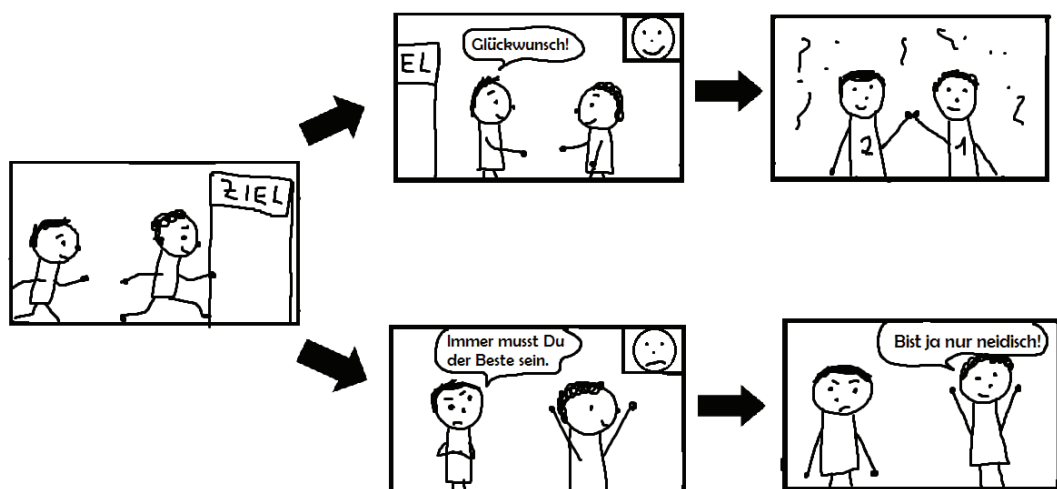


Dein Schulfachlehrer hat eine bessere Zensur als Du.  
Was denkst/sagst/tust Du?

b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«

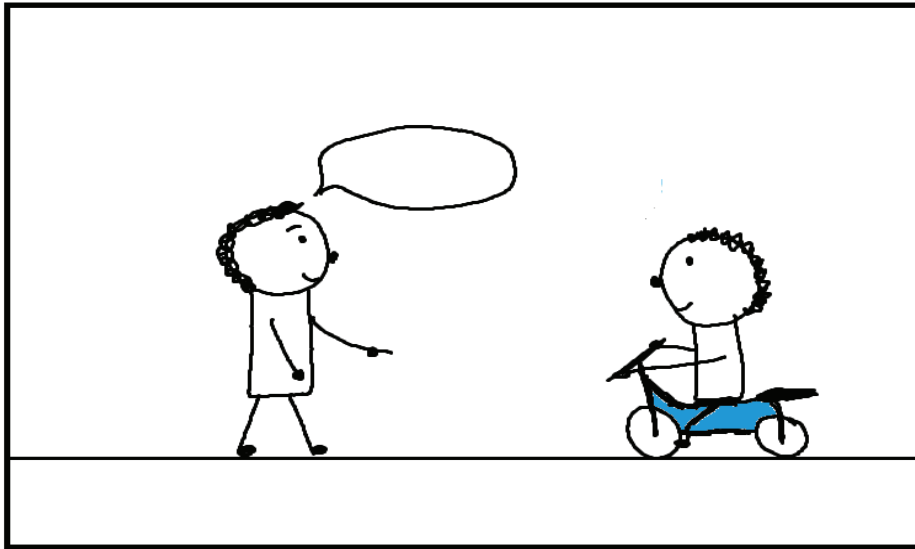


Dein Freund kann ganz hoch mit seinem Skateboard springen.  
Was denkst/sagst/tust Du?

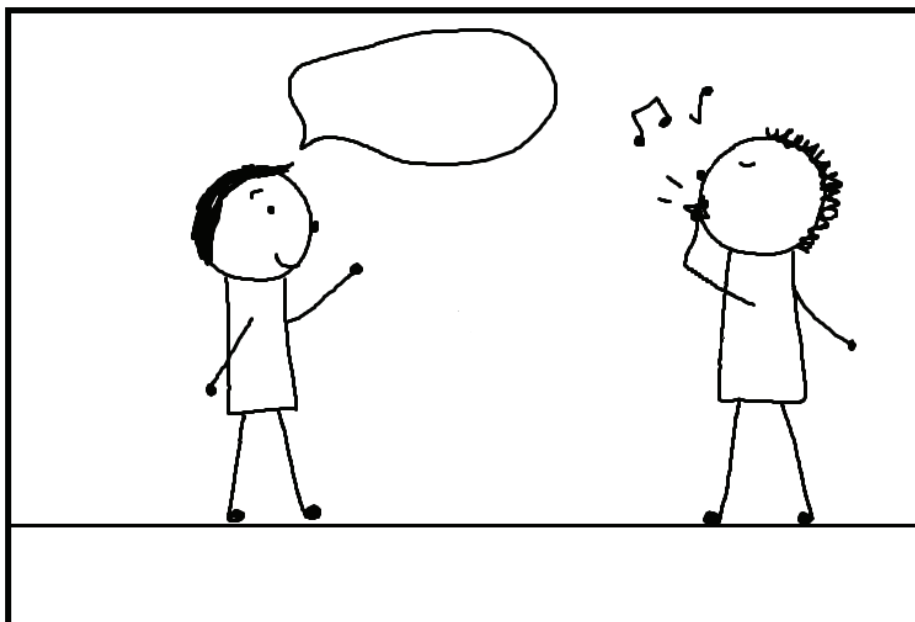


Dein Freund ist als Erster durch das Ziel gelaufen.  
Was denkst/sagst/tust Du?

c) Quizfrage



Dein Freund fährt mit seinem neuen Laufrad/Fahrrad.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Dein Freund kann mit seinen Fingern pfeifen.  
Was denkst/sagst/tust Du?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Danke, nett, dass du hilfst/ Das ist cool/Das steht Dir gut/Super gemacht/Du bist echt gut!/ Glückwunsch/Danke für das Kompliment!«		
Ideenroboter			
– Aufräumen			
– Computerspiel			
– Haarschnitt			
– Zensur			
Kontingenzmappe			
– Springen			
– Wettlauf			
Quizfrage			
– Fahrrad			
– Pfeifen			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Gute Idee!/das war toll/spannend/ interessant/lecker/danke für das Lob/ Kompliment«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun? Wozu führt Dein Verhalten?		
1. Deine Freundin gibt ihren Schal als Zügel für das Pferdchen-Spiel.			
2. Deine Oma lobt Dich für das gute Zeugnis.			
3. Die Therapie hat heute richtig Spaß gemacht.			
4. Dein Lehrer zeigt am letzten Schultag einen spannenden Film.			
5. Du magst das Essen.			
Individuell passende Beispiele			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

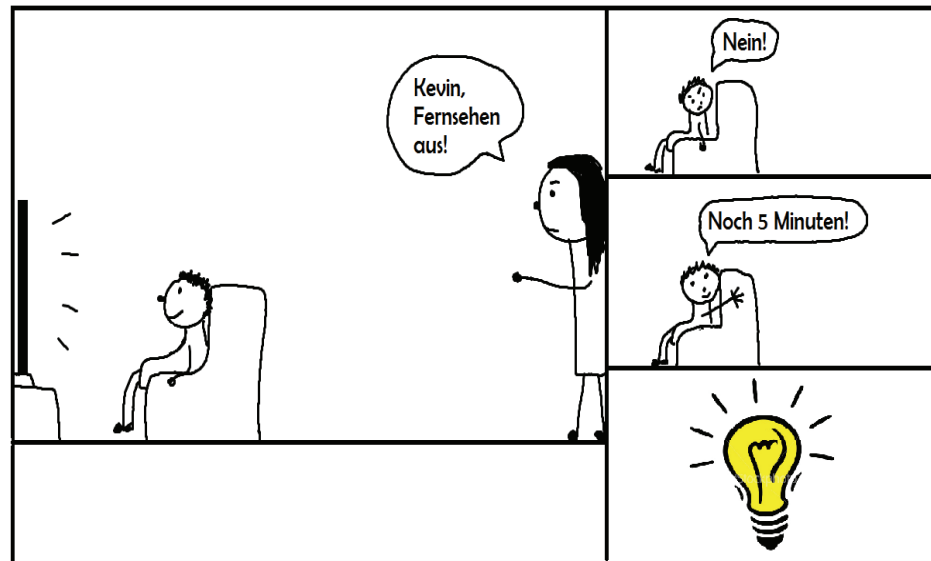
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Rollenspielen oder VM Situationen einen positiven Kommentar machen oder ein Kompliment geben und auf solche angemessen reagieren.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

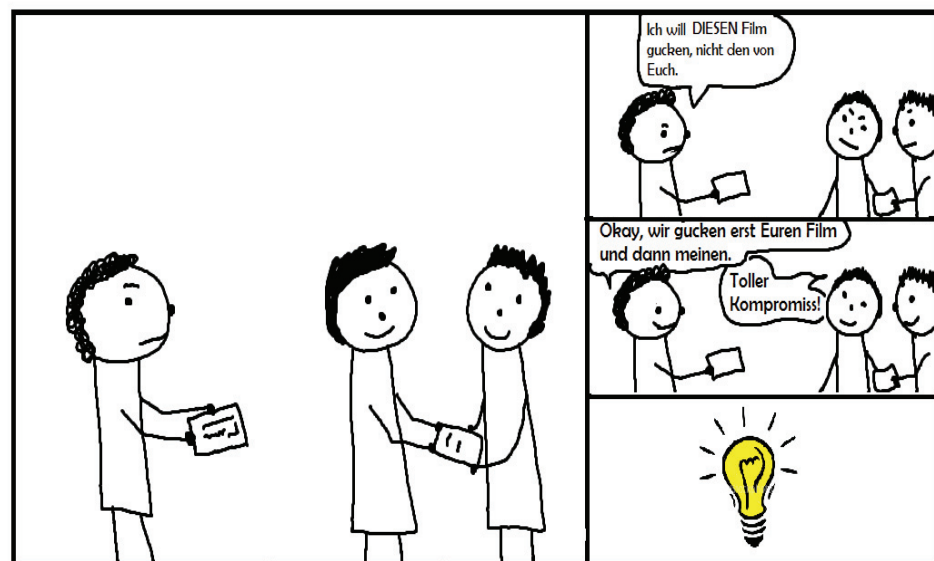
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten in Alltagssituationen einen positiven Kommentar machen oder ein Kompliment geben und auf solche angemessen reagieren	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**KZZ 1.6 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten Kompromisse vorschlagen und auf Kompromissvorschläge eingehen**

a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«

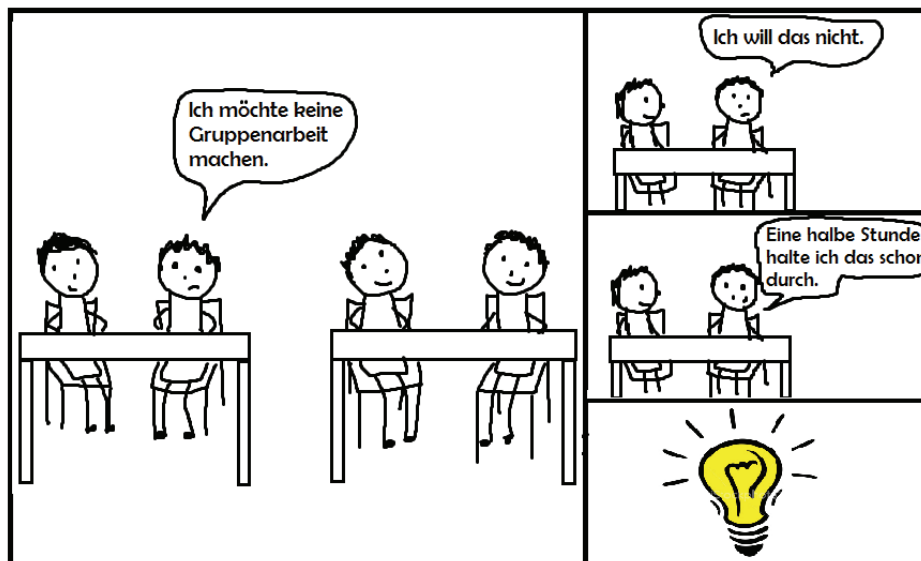


Du guckst Deine Lieblings-DVD, aber es ist Zeit zum Essen.  
Was denkst/sagst/tust Du? Was denkt Deine Mama?

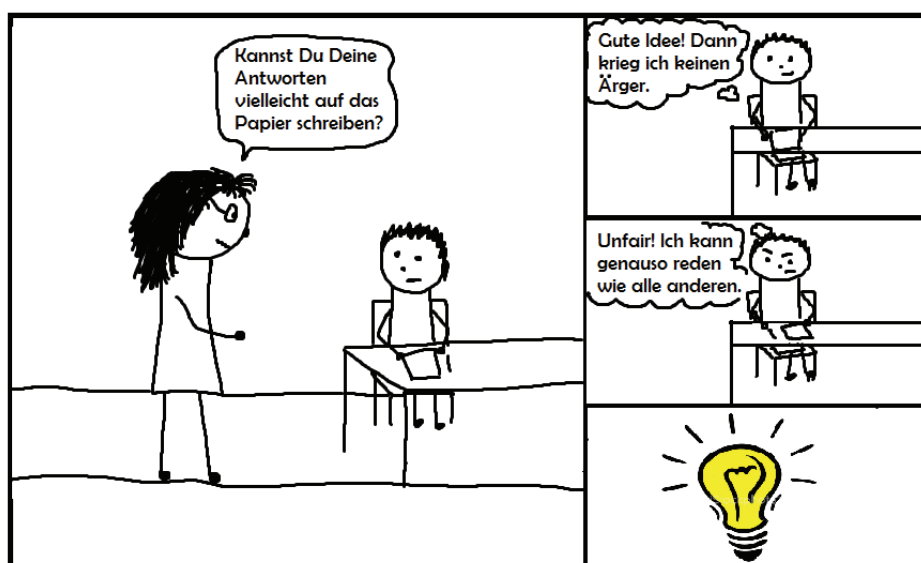


Deine Freunde haben sich einen Film ausgesucht, aber Du kennst den schon und willst einen anderen.  
Was denkst/sagst/tust Du? Was denken Deine Freunde?



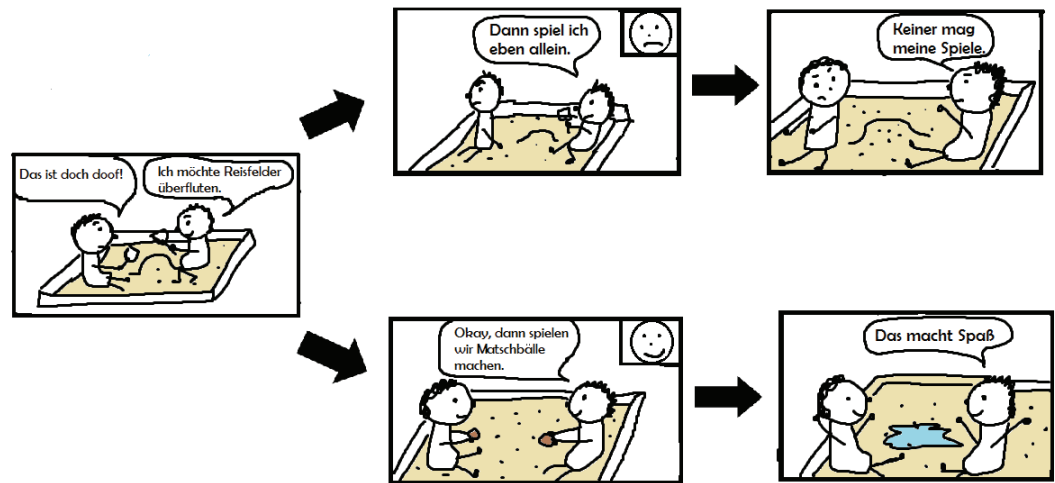


Deine Lehrerin gibt Euch eine Gruppenarbeit, aber Du arbeitest lieber allein.  
 Was denkst/sagst/tust Du?  
 Was denkt Deine Lehrerin?

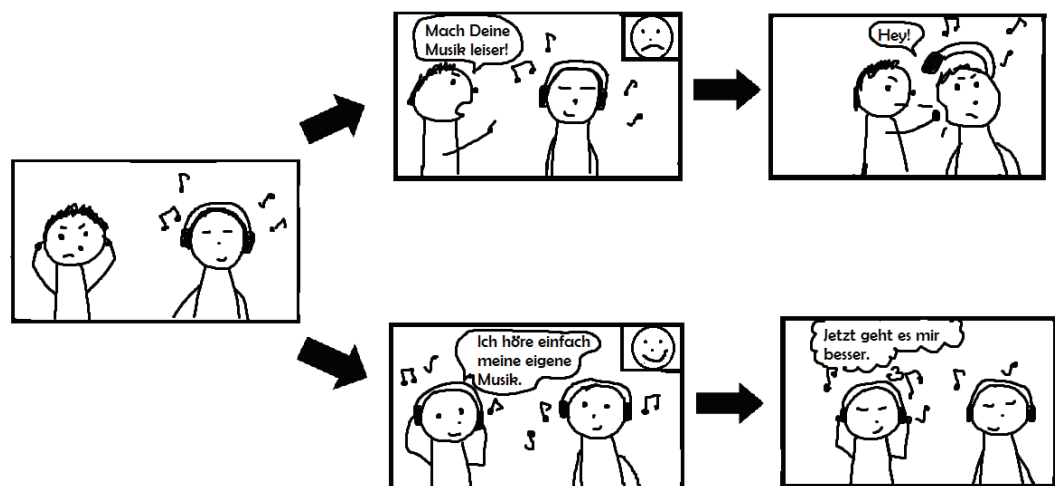


Die Lehrerin schlägt vor, dass Du Deine Antworten aufschreibst statt sie gleich in die Klasse zu rufen.  
 Was denkst/sagst/tust Du?  
 Was denkt Deine Lehrerin?

b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«

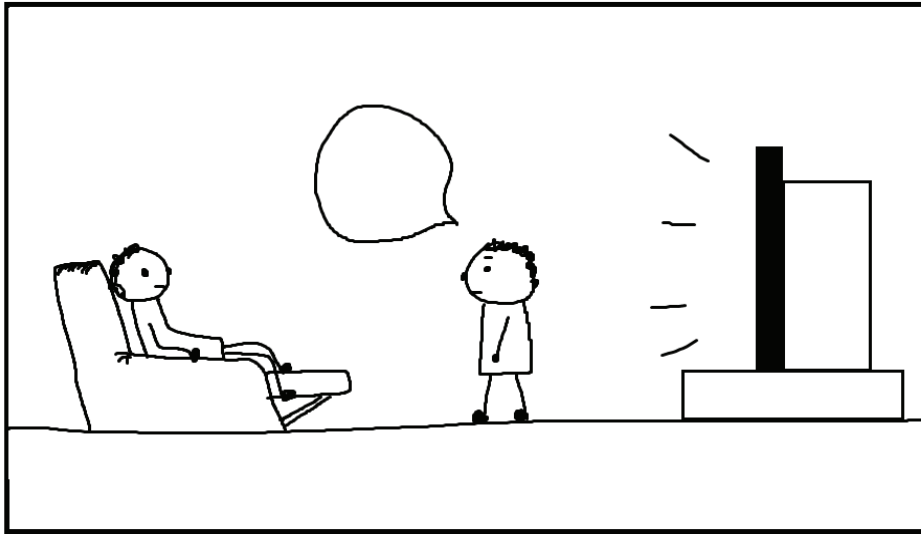


Du möchtest wieder Dein ungewöhnliches Lieblingsspiel spielen, nämlich »Reisfelder überfluten«, aber Dein Freund will das nicht.  
Was denkst/sagst/tust Du?

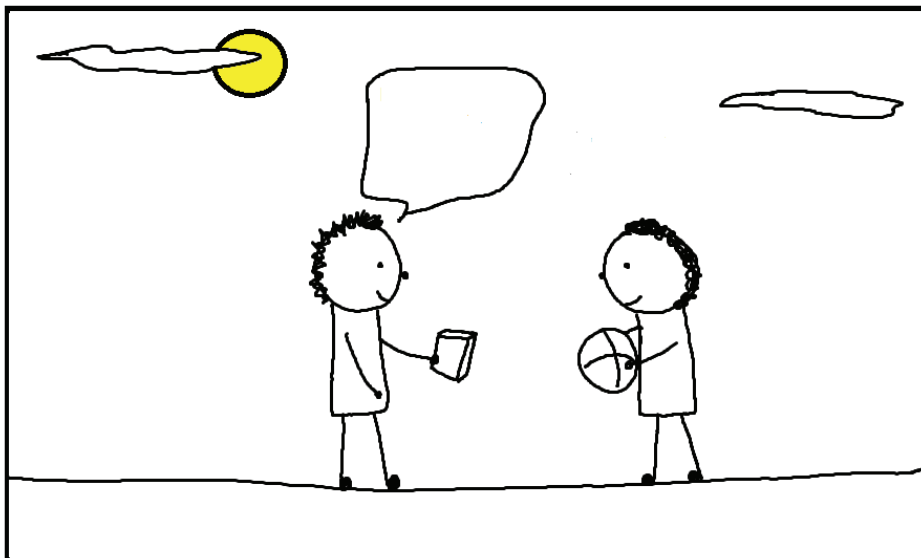


Du findest die Musik von Deinem Nachbarn ätzend.  
Was denkst/sagst/tust Du?

c) Quizfrage



Dein Bruder sieht einen Film an, aber Du hast Dich auf »Millionär« eingestellt.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Du möchtest eine DVD gucken, aber Dein Freund möchte draußen spielen.  
Was denkst/sagst/tust Du?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Okay, mach ich gleich!/In fünf Minuten!/ Guter Kompromiss/Erst machen wir das ... und dann das .../Kurze Zeit halte ich das aus/ Gute Idee!«		
Ideenroboter			
– Fernsehen			
– Film			
– Gruppenarbeit			
– Aufschreiben			
Kontingenzmappe			
– Reisfelder			
– Musik			
Quizfrage			
– Millionär			
– DVD			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Okay, mach ich/Guter Kompromiss/Wollen wir tauschen?/Kann ich eine Ausnahme bekommen?/ Schade, aber macht nichts.«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun?	Wozu führt Dein Verhalten?	
1. Deine Mutter will, dass Du Deine Autos nur noch auf Deinem Spielteppich aufreihst.			
2. Du darfst ausnahmsweise im Zimmer Deines großen Bruders sein, aber nichts durcheinander bringen.			
3. Deine Schwester soll den Geschirrspüler ausräumen und Du den Müll wegbringen. Aber Du magst den Müll-Job nicht.			
4. Du hast am Wochenende Deine Geburtstagsfeier und schaffst Dein Projekt nicht bis Montag.			
5. Deine Freunde haben mehr Taschengeld als Du.			

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage- Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

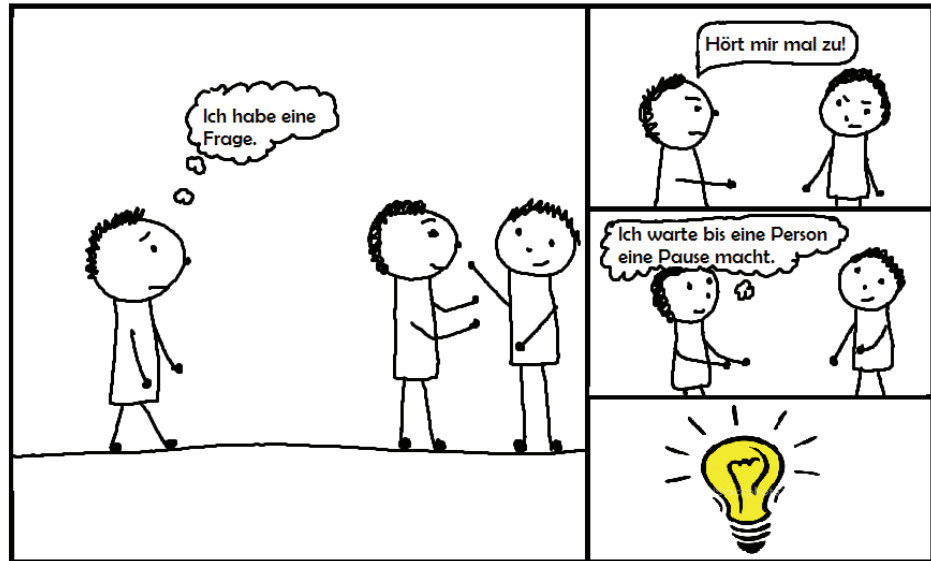
ERFOLGSKRITERIUM	Wird im Rollenspiel oder bei VM bei vier von fünf Gelegenheiten Kompromisse vorschlagen und auf Kompromissvorschläge eingehen.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

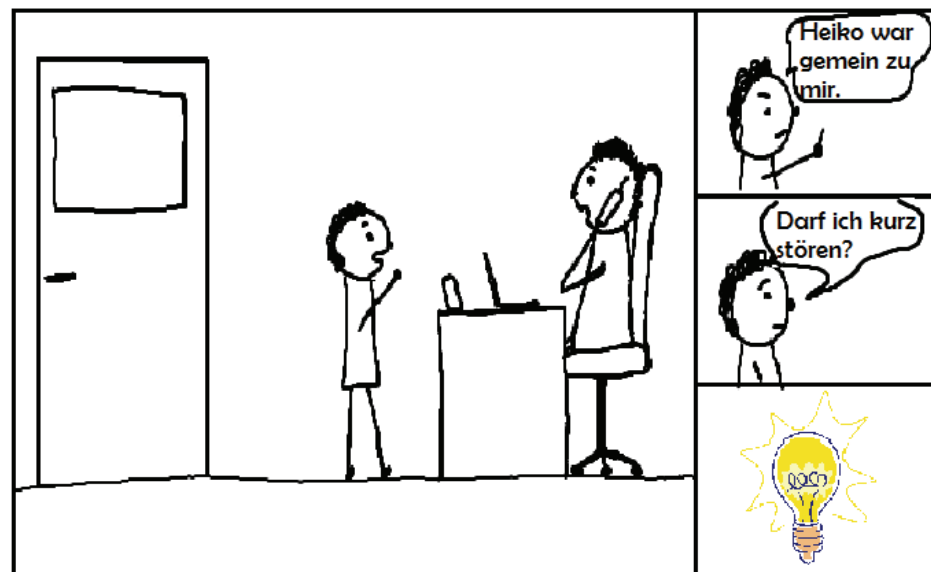
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenhei- ten im Alltag Kompromisse vorschla- gen und auf Kompromissvorschläge eingehen.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**KZZ 1.7 Wird auf eine Pause warten und angemessen ein Gespräch oder Handlung unterbrechen**

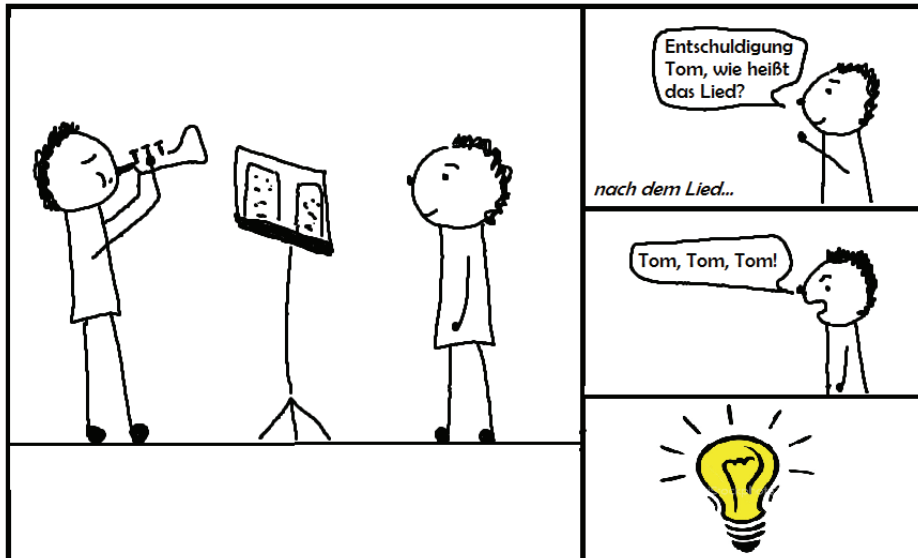
a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«



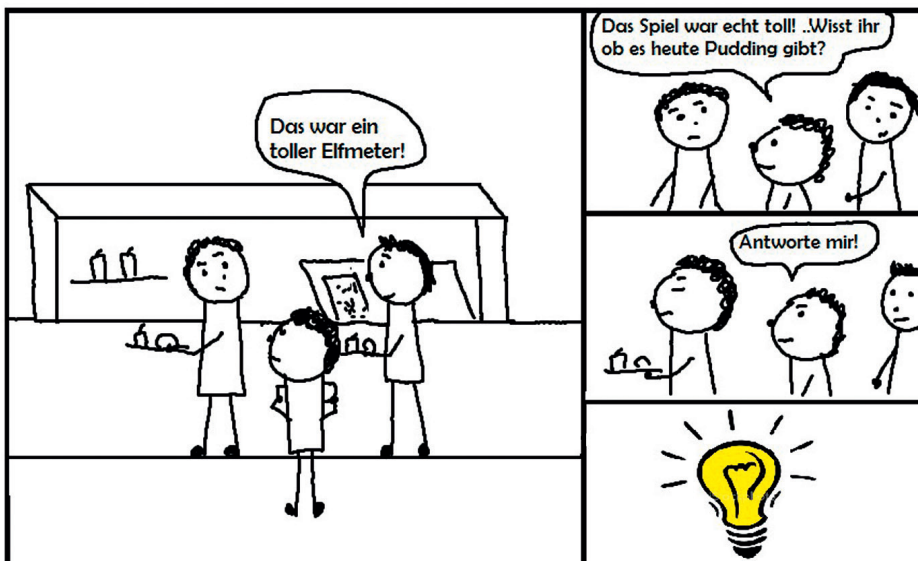
Deine Freunde unterhalten sich gerade, aber Du hast eine Frage.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Der Lehrer ist am Telefon, aber Du musst unbedingt mit ihm reden.  
Was denkst/sagst/tust Du?

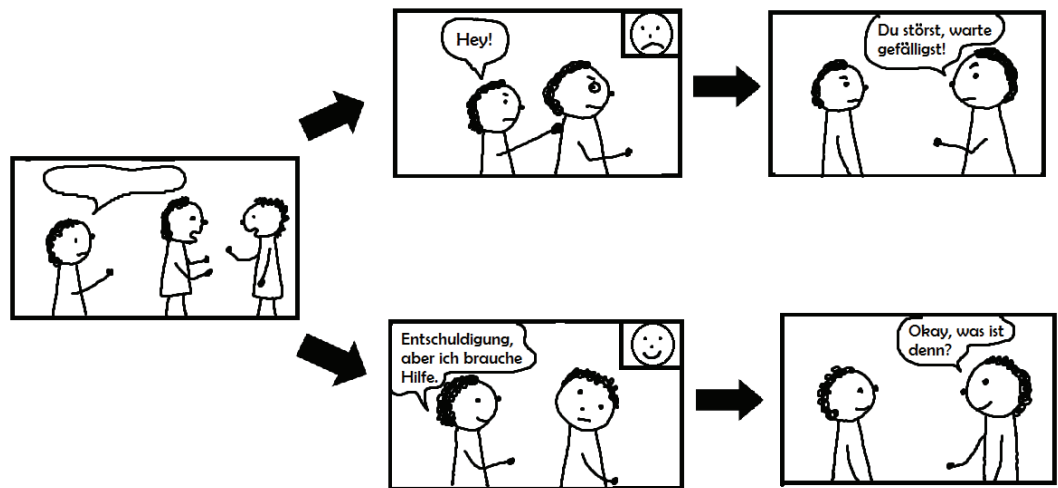


Dein Freund übt Trompete, und Du möchtest wissen, wie das Lied heißt.  
Was sagst/tust Du?

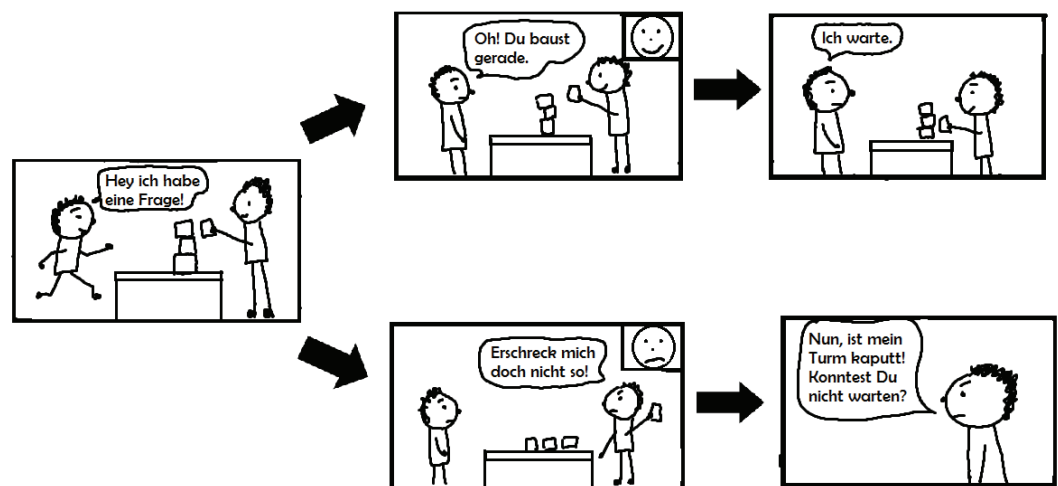


In der Kantine reden zwei Freunde über Fußball, aber Du willst wissen, ob es heute wieder Pudding gibt.  
Was denkst/sagst/tust Du?

b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«



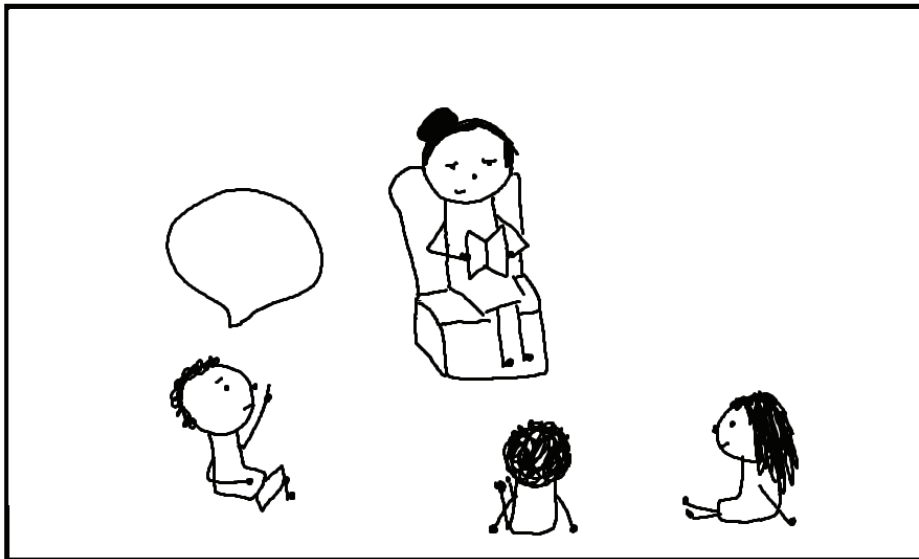
Erwachsene unterhalten sich, aber Du brauchst Hilfe.  
Was sagst/tust Du?



Dein Freund baut einen Turm, aber Du kommst angerast mit einer  
dringenden Frage.  
Was sagst/tust Du?



c) Quizfrage



Die Lehrerin liest gerade eine Geschichte vor, doch Du musst dringend auf die Toilette.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Der Mann hat seinen Schirm vergessen, und Du bringst ihm den Schirm nach.  
Was denkst/sagst/tust Du?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Ich hab eine Frage/Darf ich kurz stören?/ Entschuldigung/Wisst Ihr zufällig ... .?«		
Ideenroboter			
– Gespräch			
– Telefon			
– Trompete			
– Fußball			
Kontingenzmappe			
– Gespräch			
– Turmbau			
Quizfrage			
– Toilette			
– Schirm			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Entschuldigung/Augenblick mal/ Unterbrich bitte nicht/Stör bitte nicht/ Ich habe eine Idee/Ich brauche kurz Hilfe/Ich habe eine Frage/Ich kann jetzt nicht.«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun?	Wozu führt Dein Verhalten?	
1. Deine Mutter telefoniert gerade, aber Du brauchst ihre Hilfe.			
2. Dein Bruder stört Dein Spiel immer.			
3. Dein Vater guckt Fernsehen, aber Du brauchst seine Unterschrift.			
4. Die Arzthelferin schreibt, aber Du willst wissen, wann Du dran kommst.			
5. Der Unterricht hat begonnen, aber Dein Handy klingelt.			
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
3.			
4.			
5.			

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

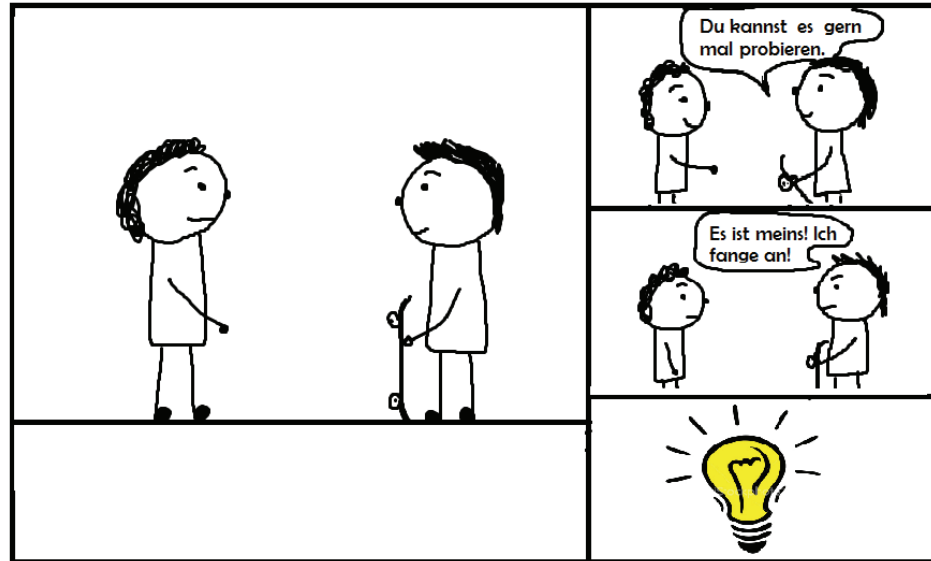
ERFOLGSKRITERIUM	Wird beim Rollenspiel oder VM bei vier von fünf Gelegenheiten auf eine Pause warten und angemessen ein Gespräch oder eine Handlung unterbrechen.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

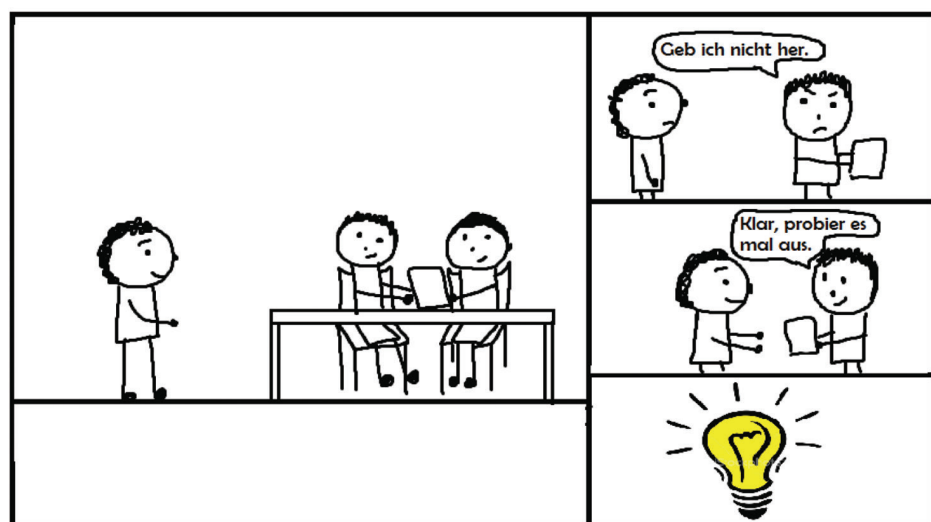
ERFOLGSKRITERIUM	Wird im Alltag bei vier von fünf Gelegenheiten auf eine Pause warten und angemessen ein Gespräch oder eine Handlung unterbrechen.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**KZZ 1.8 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten nachgeben, angemessen verlieren und gewinnen sowie angemessen auf das Verlieren und Gewinnen reagieren**

a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«

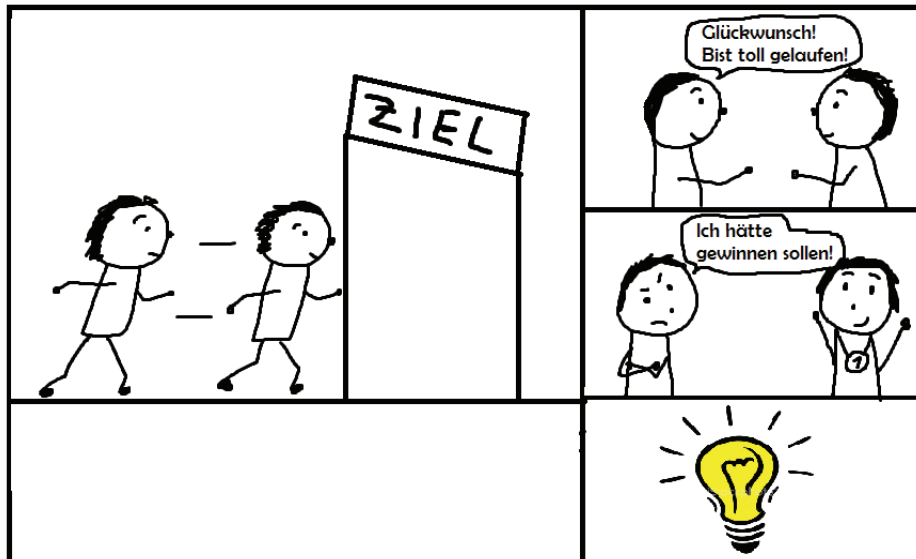


Dein Freund will als Erster mit Deinem Skateboard fahren.  
Was denkst/sagst/tust Du?

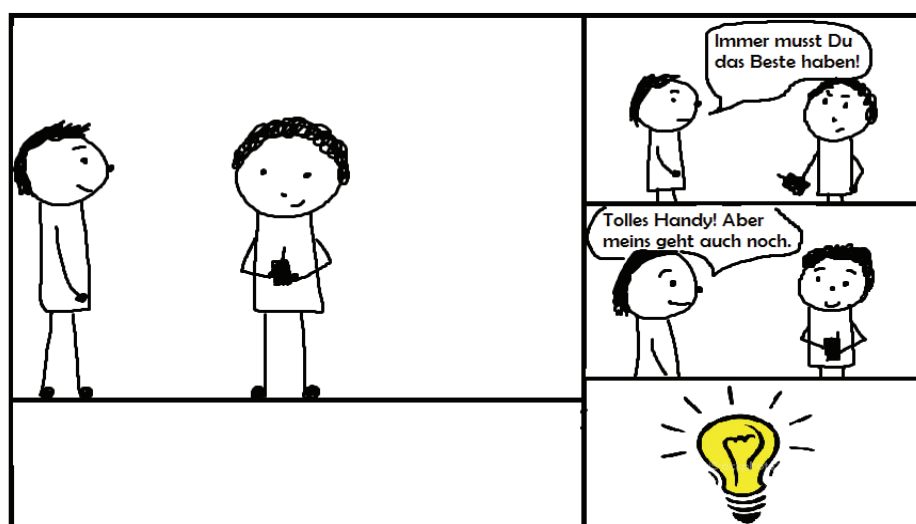


Dein Freund möchte auch mal mit dem Tablet-Gerät spielen.  
Was denkst/sagst/tust Du?

Hast Du eine andere Idee?

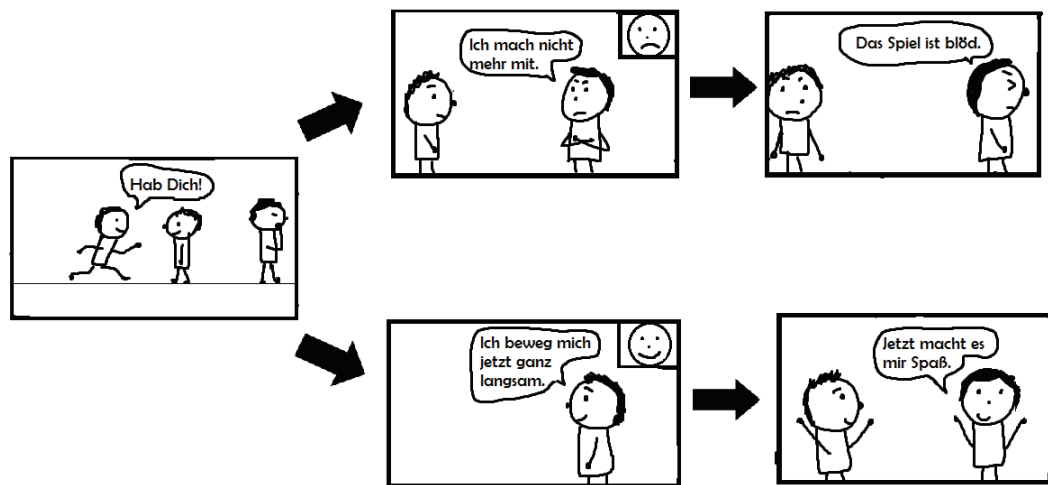


Beim Wettrennen bist Du Zweiter.  
Was denkst/sagst/tust Du?

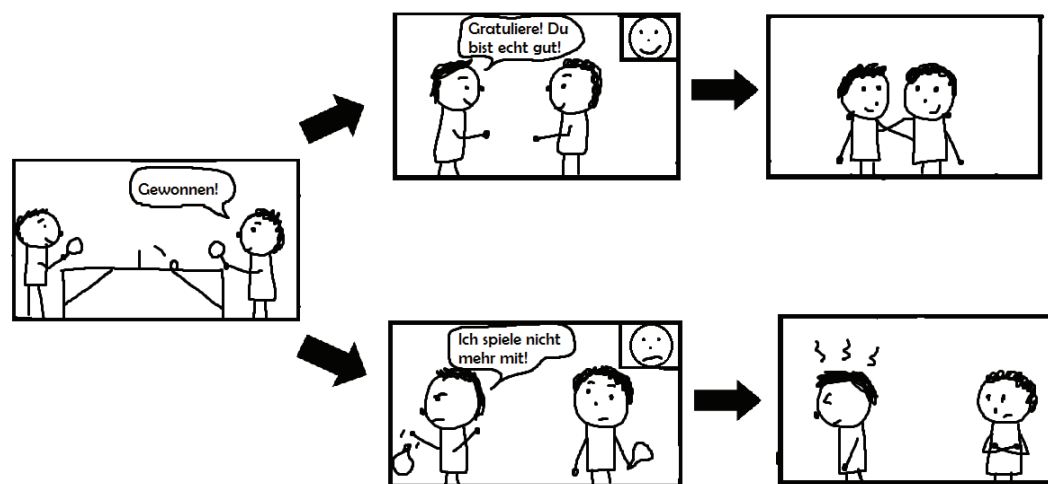


Dein Freund hat ein neues Handy.  
Was denkst/sagst/tust Du?

b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«



Beim Freeze-Spiel bist Du immer als Erster raus.  
Was denkst/sagst/tust Du?

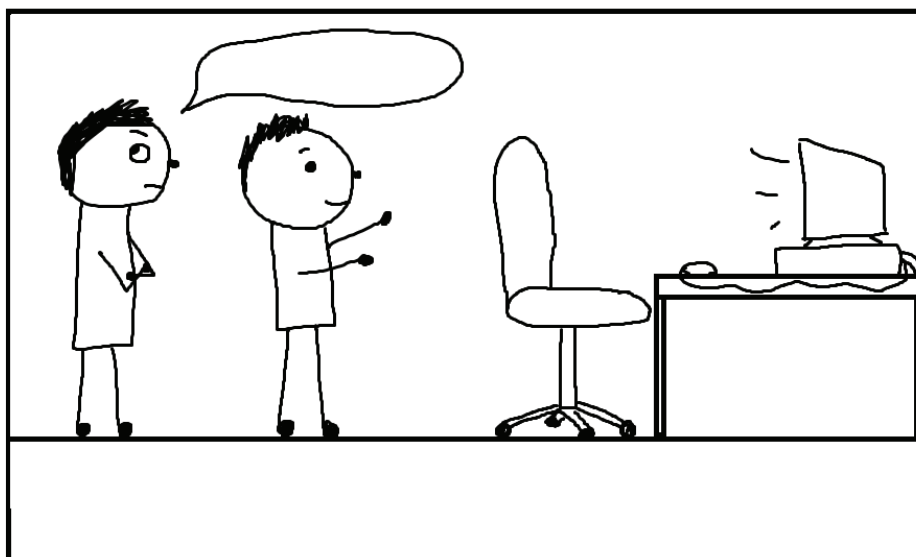


Beim Tischtennis gewinnt immer Dein Freund.  
Was denkst/sagst/tust Du?

c) Quizfrage



Deine kleine Schwester verliert immer beim Mikadospiele und ist ganz traurig.  
Was denkst/sagst/tust Du?



Ein Schulkamerad kommt zum ersten Mal zu Dir nach Hause. Er will Sims  
Zoo spielen, aber das ist Dir schon langweilig.  
Was denkst/sagst/tust Du?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Du darfst Erster sein/Probier es mal aus/ Glückwunsch, toll gemacht/Gib nicht auf/ Das nächste Mal gewinnst Du bestimmt!«		
Ideenroboter			
– Skateboard			
– Tablet			
– Wettrennen			
– Handy			
Kontingenzmappe			
– Freeze Spiel			
– Tischtennis			
Quizfrage			
– Mikadospiel			
– Sims Zoo			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen die passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Spitze!/Hast Du echt verdient!/ Macht nichts/Ich muss mehr üben/ Das kann ich gut/Probier es doch noch mal/Nicht so schlimm/Andere sollen auch mal drankommen.«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun?	Wozu führt Dein Verhalten?	
1. Dein Bruder hat einen Preis/ eine Auszeichnung bekommen.			
2. Du kommst als Letzter durch das Ziel.			
3. Du bist der beste Schachspieler in der Klasse.			
4. Deine kleine Schwester kriegt einfach keine sechs gewürfelt und ist traurig.			
5. Dein Klassenkamerad bestimmt immer alle Spiele.			
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			



ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage- Beispielen die passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
3.			
4.			
5.			

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Rollenspiel oder VM nachgeben, angemessen verlieren und gewinnen sowie angemessen auf verlieren und gewinnen reagieren.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Alltag nachgeben, angemessen verlieren und gewinnen sowie angemessen auf verlieren und gewinnen reagieren.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			