

BRIGITTE HABERDA





DER GROSSE SCHULFÄHIGKEITSTEST

Schnelltest zur Beurteilung der Voraussetzungen für den Schuleintritt und Anregungen für Fördermaßnahmen.

Titel: **DER GROSSE SCHULFÄHIGKEITSTEST**
Autor: Brigitte Haberda

K2-Nr. 90000

Kopierrecht

Mit dem Verkauf der beiliegenden Kopiervorlagen wird das Kopierrecht für den persönlichen Gebrauch erworben. Jede weitere Vervielfältigung ohne ausdrückliche Genehmigung des Verlages ist untersagt.

© 2026 K2-Verlag, 6., überarbeitete Auflage

Alle Rechte vorbehalten

Dieses Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassen Fällen bedarf deshalb der vorherigen schriftliche Einwilligung des Verlages.

Illustration: Hendrik Kranenberg, D-57489 Drolshagen
Satz: K2-Verlag



Inhaltsverzeichnis

Vorwort, Einführung		Seite
Vorwort		4
Der Test		5
Auswertung.....		6-7
Fördermaßnahmen und weitere Informationen		8
Testaufgaben		9
A1	Bildbeschreibung	10
1.1	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	11
A2	Einzelne Buchstaben und Wörter lesen und schreiben.....	12
2.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	13
A3:	Bild vervollständigen und anmalen.....	14
3.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	15
A4:	Wege nachfahren	16
4.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	17
A5:	Bewegungsspuren wiedergeben	18
5.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	19
A6:	Merkvermögen.....	20
6.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	21
A7:	Orientierung am eigenen Körper.....	22
A8:	Gleichgewicht und Körperkoordination	23
A9:	Bildergeschichte	24
9.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	25
A10:	Legen nach Anweisung.....	26
A11:	Rhythmus erfassen	27
A12:	Gut sehen	28
12.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	29
A13:	Wörter am Silbenrhythmus erkennen	30
13.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	31
A14:	Reimwörter finden	32
14.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	33
A15:	Erfassen einer Menge bis vier	34
A16:	Eins-zu-eins-Zuordnung	35
A17:	Vergleichen von Mengen	36
A18:	Gleich-weniger-mehr	37
A19:	Erkennen gleich mächtiger Mengen.....	38
19.1-3:	Arbeitsblätter als Kopiervorlage	39-41
A20:	Gesichter abmalen	42
20.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	43
A21:	Merkfähigkeit.....	44
21.1:	Arbeitsblatt als Kopiervorlage	45
Auswertung		
Auswertungsbogen.....		46-47
Profilbogen		48
Profilbeispiele		49
Nachwort.....		50

Wie Kinder ihre Schullaufbahn erleben und welche Einstellung sie zum Lernen und zur Schule bekommen, wird ganz entscheidend von den Lernergebnissen im Anfangsunterricht beeinflusst. Dabei ist vor allem ein guter Start in die Schule von großer Bedeutung, denn der führt fast ausnahmslos zu einem planmäßigen und erfolgreichen Abschluss der Pflichtschule. Doch gerade dieser wichtige, gute Start gelingt nicht jedem Kind. Manche Kinder haben Schwierigkeiten, den Anforderungen der Schule gerecht zu werden. Sie können dem Unterricht nicht richtig folgen, arbeiten im Vergleich zu ihren Mitschülern zu langsam und versagen bei vielen Aufgaben. Vom unerwarteten Misserfolg im Anfangsunterricht sind relativ viele Kinder betroffen und manche trifft es völlig unerwartet. Die negativen Erfahrungen demotivieren die Kinder nicht nur im Anfangsunterricht, sondern beeinträchtigen in den meisten Fällen leider auch die weitere Schullaufbahn.

Mit dem Bewusstsein um die große Bedeutung eines gelungenen Schuleintritts ist es allen Eltern, Lehrern und Erziehern ein großes Anliegen, Kindern einen optimalen Start in die Schule zu ermöglichen. Doch wie kann man feststellen, ob ein Kind fähig für die Schule ist, ob es allen Anforderungen gerecht werden kann, und wie kann man es fit für die Schule machen, wenn Mängel erkennbar sind?

Genau für diese Thematik wurde der KLIPP und KLAR Schulfähigkeitstest entwickelt. Brigitte Haberda hat sich dabei vor allem auf ihre Erfahrungen als Lehrerin gestützt und den KLIPP und KLAR Schulfähigkeitstest jahrelang in verschiedenen Einrichtungen erprobt. In 21 Aufgaben werden die wesentlichen Voraussetzungen für einen guten Start in die Schule überprüft. Alle Aufgaben sind in eine Zirkusgeschichte eingebunden und werden in Form eines Spieles dargeboten. Ein großer bunter Spielplan, ansprechende Materialien und viele Arbeitsblätter steigern die Freude der Kinder beim Mitmachen.

Der KLIPP und KLAR Schulfähigkeitstest umfasst 21 Aufgaben. Mit diesen Aufgaben werden in spielerischer Form Teilleistungen überprüft, die für den Schrift-Spracherwerb, das Lesen und für Rechenoperationen im Zahlenraum bis 20 verfügbar sein müssen.

Alle überprüften Teilleistungen bilden in Summe die Basis, die für ein erfolgreiches Lernen zur Verfügung stehen muss. Hat das Kind im Anfangsunterricht Schwierigkeiten, dann ist dafür fast immer ein Defizit in einem oder in mehreren Teilleistungsbereichen verantwortlich. So kann zum Beispiel eine mangelhaft ausgebildete Hand-Augen-Koordination der Grund für Probleme beim Schreiben sein. Die Kinder schreiben mit dieser Beeinträchtigung langsam, neigen zu einer verkrampften Stifthaltung. Die Schrift wirkt schlampig und ist in manchen Fällen sogar unleserlich.

Obwohl sich Kinder mit Teilleistungsdefiziten mindestens genauso anstrengen wie ihre Mitschüler, werden sie für ihre Bemühungen nicht gelobt, sondern erhalten vorwiegend negative Rückmeldungen. Hätten diese Kinder zum Beispiel die Hand-Augen-Koordination schon vor ihrem Schuleintritt entsprechend trainiert, dann könnten sie den Anforderungen der Schule viel besser nachkommen. Statt mit dem Stift zu kämpfen, könnten sie ihre Energien für die Buchstaben-Laut-Zuordnung einsetzen und schneller Lesen und Schreiben lernen.

Die Idee, die dem KLIPP und KLAR Schulfähigkeitstest zu Grunde liegt, ist, Eltern, Lehrern und Erziehern eine einfache und effiziente Möglichkeit zum Überprüfen der Teilleistungen zu bieten, die für schulische Lernprozesse im Anfangsunterricht erforderlich sind. Mit diesem informellen Verfahren zeigt sich sehr schnell, ob das Kind für die Schule bereit ist oder ob der eine oder andere Teilleistungsbereich bis zum Schuleintritt noch gefördert werden muss.

Die 21 Aufgaben des KLIPP und KLAR Schulfähigkeitstests sind in eine Geschichte eingebunden, bei der das Kind zu einem Zirkusbesuch eingeladen und vom Spielleiter von einer Aufgabe zur nächsten geführt wird.

Unter dem Begriff „**ABLAUF**“ findet der Spielleiter genaue Anweisungen darüber, wie die einzelnen Aufgaben gestellt werden sollen. Was für die Ausführung der Aufgaben an Unterlagen benötigt wird, ist unter der Überschrift „**Material**“ aufgelistet. Welche Teilleistungen mit den einzelnen Aufgaben angesprochen werden, ist unter dem Titel „**Bereich**“ vermerkt.

Der KLIPP und KLAR SCHULFÄHIGKEITSTEST (Download) beinhaltet:

- Spielplan (PDF): A3-Format oder 2 Seiten A4-Format (*bitte entlang der Schnittmarken schneiden und die beiden Seiten bündig zusammenkleben*)
- Anleitungsheft (PDF)
- Arbeitsblätter als Kopiervorlagen (PDF)
- Profilbogen und Auswertungsbogen als Kopiervorlagen (PDF)
- Vorlagen für 10 große Spielsteine und 10 kleine Spielsteine (PDF)

Zusätzlich benötigte Alltagsmaterialien

Für einzelne Aufgaben benötigen Sie einen **Luftballon** sowie einen einfachen „**Zauberstab**“. Ein normaler Luftballon und ein Stift, Esstäbchen oder ein kleines Holzstäbchen eignen sich hervorragend.

Auswertung

Alle Aufgaben sind so ausgewählt, dass sie einem Kind, das fit für die Schule ist, keine Mühe bereiten und zügig absolviert werden können. In diesem Fall wird bei der Auswertung ein Vermerk im Feld 2 gemacht. Je nach Schwierigkeit der Aufgabe sind dabei auch ein bis zwei Fehler erlaubt.

Zeigt das Kind beim Lösen der Aufgabe ausgesprochen gute Fähigkeiten, erkennt es zum Beispiel bei der 15. Aufgabe: SIMULTANES ERFASSEN VON MENGEN nicht nur Mengen bis drei, sondern sogar Mengen bis vier oder fünf, oder kann es bei der 4. Aufgabe: WEGE NACHFAHREN auch den gezackten Weg ohne Fehler bewältigen, dann ist ein Vermerk im Feld 1 angezeigt.

Unterlaufen dem Kind beim Lösen der Aufgabe mehrere Fehler oder benötigt es längere Zeit, dann ist das mit leichten Auffälligkeiten, also mit einer Notiz in Feld 3 zu bewerten.

Hat das Kind große Mühe mit den Aufgaben und zeigen sich große Auffälligkeiten, dann erfolgt der Eintrag in Feld 4.

Zuordnung der Beobachtungen:

Feld 1: **ausgesprochen gute Fähigkeiten**

Feld 2: **die Aufgabe kann erfüllt werden**

Feld 3: **leichte Auffälligkeiten**

Feld 4: **große Auffälligkeiten**

Beispiel:

1. AUFGABE: BILDBESCHREIBUNG

Ablauf: Der Spielleiter schaut zusammen mit dem Kind den Spielplan an. „Ich möchte heute mit dir einen Ausflug in den Zirkus machen. Schau, was es dort alles zu sehen gibt.“

AUSWERTUNG

a) Visuelle Wahrnehmung

Erfasst das Kind, was auf dem Bild dargestellt wird?

Kann das Kind die Aufgabe erfüllen, dann erfolgt ein Eintrag im Auswertungsbogen im Feld 2.

Aufgabe:	ausgesprochen gute Fähigkeiten 1	die Aufgabe kann erfüllt werden 2	leichte Auffälligkeiten 3	große Auffälligkeiten 4
1) BILDBESCHREIBUNG				
a) Visuelle Wahrnehmung		✗		

In dieser Form werden für alle Aufgaben die Beobachtungen notiert. Bei manchen Aufgaben werden gleich mehrere Teilleistungen angesprochen. Der Spielleiter beobachtet das Kind beim Ausführen der Aufgaben und notiert seine Eindrücke für jede angesprochene Teilleistung in der dafür vorgesehenen Zeile im Auswertungsbogen (siehe Seite 46-47).

ZUORDNUNG

Die Symbole vor den einzelnen Teilleistungsfähigkeiten zeigen an, zu welchem der sechs übergeordneten Bereiche die jeweilige Teilleistung als Unterpunkt gezählt wird:



Wahrnehmung



Integration



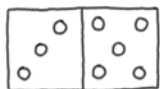
Visueller Bereich



Zusätzliche Teilleistungsfähigkeiten



Phonologische Bewusstheit



Mengenbegriff

Erst der Überblick über die Verfügbarkeit aller überprüften Teilleistungen gibt Aufschluss darüber, wie fit das Kind für die Schule ist. Für diese Gesamtsicht werden die Ergebnisse der einzelnen Beobachtungen in den Profilbogen (siehe Seite 48) eingetragen und danach alle Markierungen miteinander verbunden, wodurch sich ein Profil ergibt.

Bewegt sich das Profil in den beiden Feldern links der Mittellinie, dann ist das Kind mit hoher Wahrscheinlichkeit fit für die Schule (siehe auch Profil 1 auf der Seite 49).

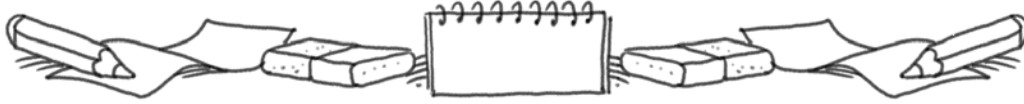
Bewegt sich das Profil vorwiegend in den beiden Feldern links der Mittellinie und zeigt einige wenige Zacken in eines der Felder rechts der Mittellinie (siehe auch Beispiel Profil 2 und 3 auf der Seite 49), dann kann das Kind mit einer entsprechenden Förderung für die Schule noch fit gemacht werden, wenn die Mängel frühzeitig erkannt werden. Sind sehr viele Fördermaßnahmen erforderlich, dann muss auch der nötige Zeitrahmen zur Verfügung stehen.



Testaufgaben 1 bis 21

Auf den nachfolgenden Seiten finden Sie die Testaufgaben 1 bis 21. Die Aufgabenbeschreibungen und die Arbeitsblätter sind wie folgt gekennzeichnet:

Aufgabenbeschreibung:



Auf den Seiten mit dieser Kennzeichnung werden Aufgaben erklärt.

Arbeitsblatt als Kopiervorlage:



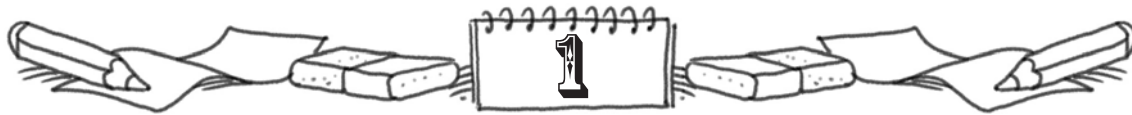
Die Arbeitsblätter für die Kinder sind mit dieser Kennzeichnung versehen. Zur besseren Handhabung sind diese Blätter zusätzlich in Form von losen Blättern als Kopiervorlage beigelegt.

Auswertungsbogen:

Auf den beiden Seiten des Auswertungsbogens werden der Reihe nach alle Beobachtungen eingetragen.

Profilbogen:

Im Profilbogen werden die einzelnen Beobachtungen übergeordneten Bereichen zugeordnet. Werden alle Markierungen miteinander verbunden entsteht ein informatives Profil über die Schulfähigkeit des Kindes.



A1 BILDBESCHREIBUNG

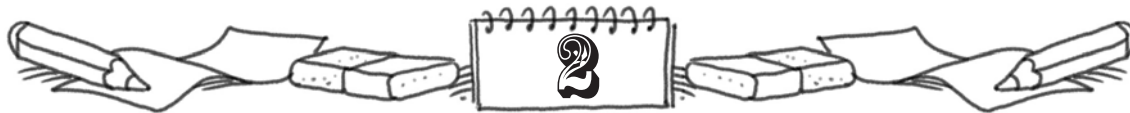
ABLAUF: Der Spielleiter schaut zusammen mit dem Kind den Spielplan an.
 „Ich möchte heute mit dir einen Ausflug machen.
 Schau, was es dort alles zu sehen gibt.“



Material: Farbiger Spielplan Zirkus, Arbeitsblatt 1.1: Tiere
Bereich: Visuelle Wahrnehmung; Figur-Grund-Wahrnehmung; selektive Aufmerksamkeit; sprachlicher Ausdruck; Mengenbegriff

AUSWERTUNG

- a)  **Visuelle Wahrnehmung**
Erfasst das Kind, was auf dem Bild dargestellt wird?
- b)  **Figur-Grund-Wahrnehmung**
Erkennt das Kind Figuren und Gegenstände vor einem komplexen Hintergrund?
- c)  **Detailerrfassung**
Werden auch Details erfasst und beschrieben?
- d)  **Sprachlicher Ausdruck**
Wie drückt sich das Kind aus? Kann es Farben zuordnen (mindestens vier Farben)?
- e)  **Selektive Aufmerksamkeit**
Findet das Kind auf dem Spielplan vorgegebene Figuren, wie zum Beispiel den Clown?
- f)  **Mengenbegriff viel und wenig**
Kann das Kind die Begriffe „viel“ und „wenig“ zuordnen?
Zum Bestimmen der Begriffe viel und wenig kann neben dem Spielplan auch noch das Arbeitsblatt 1.1. verwendet werden.



A2

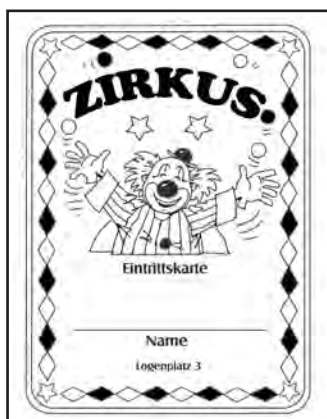
EINZELNE BUCHSTABEN UND WÖRTER LESEN UND SCHREIBEN

ABLAUF: „Gleich beim Eingang müssen wir unsere Eintrittskarten vorzeigen. Schreibe auf den Strich der Eintrittskarte deinen Namen.“

Der Spielleiter fragt auch nach einzelnen Lauten des geschriebenen Namens.

Beispiel: Hörst du ein S in deinem Namen? Wo steht das O? (am Anfang, Mitte...)

Schneide anschließend die Eintrittskarte aus. Male einen Handschuh des Clowns an.



Material: Arbeitsblatt 2.1: Eintrittskarte

Bereich: Phonologische Bewusstheit

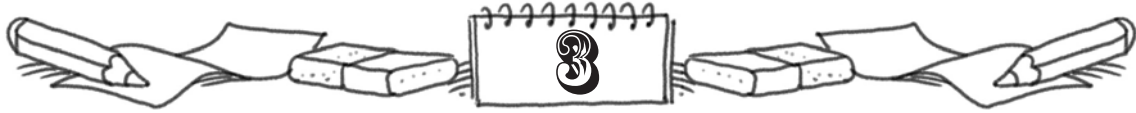
AUSWERTUNG

- a)  **Phonologische Bewusstheit**
Das Kind kann seinen Namen schreiben.
- b)  **Phonologische Bewusstheit: Lautisolierung, Lautposition**
Das Kind kann einzelne Laute heraushören und die Lautposition bestimmen.
- c)  **Hand-Augen-Koordination**
Das Kind kann gezielt ausschneiden und beim Ausmalen die Begrenzungslinien einhalten.



Schreibe deinen Namen auf die Linie der Eintrittskarte und male sie aus.

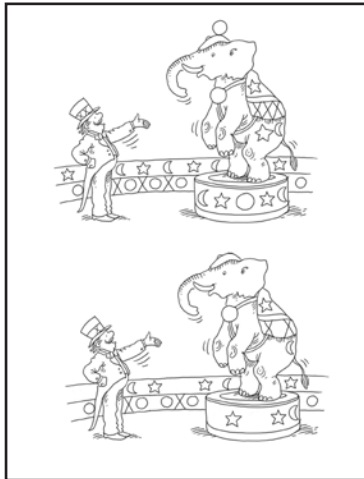




A3

BILD VERVOLLSTÄNDIGEN UND ANMALEN

ABLAUF: Das Kind soll beim Vergleichen der beiden Abbildungen die fehlenden Teile erkennen und in der unteren Abbildung ergänzen; die Malvorlage teilweise ausmalen.



Material: Arbeitsblatt 3.1: der Elefant zeigt ein Kunststück; Buntstifte

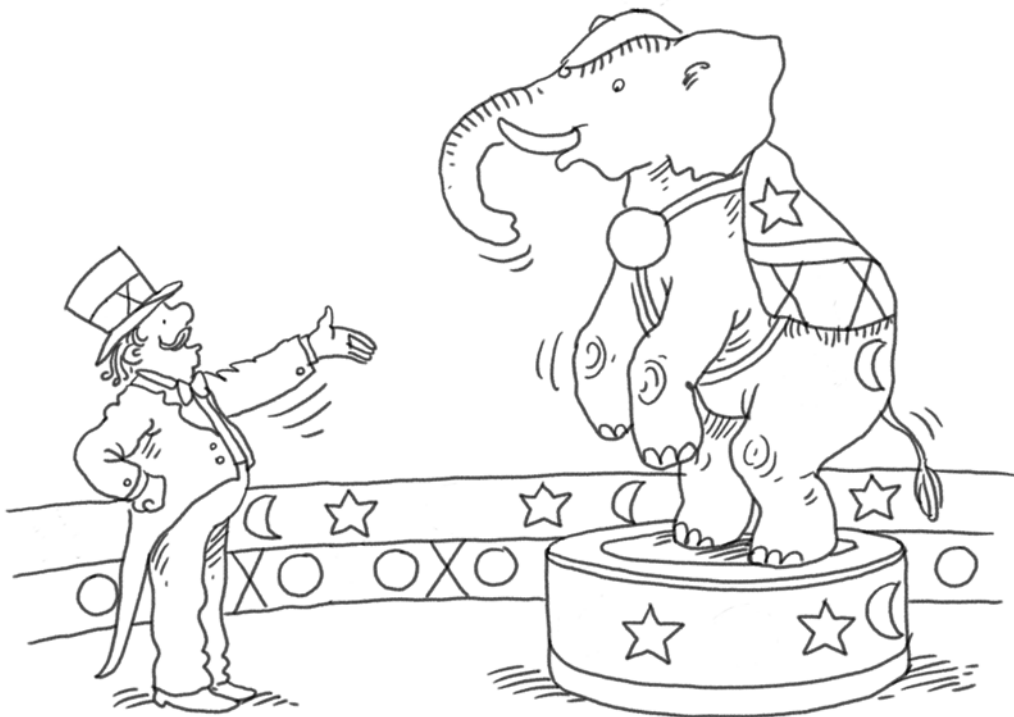
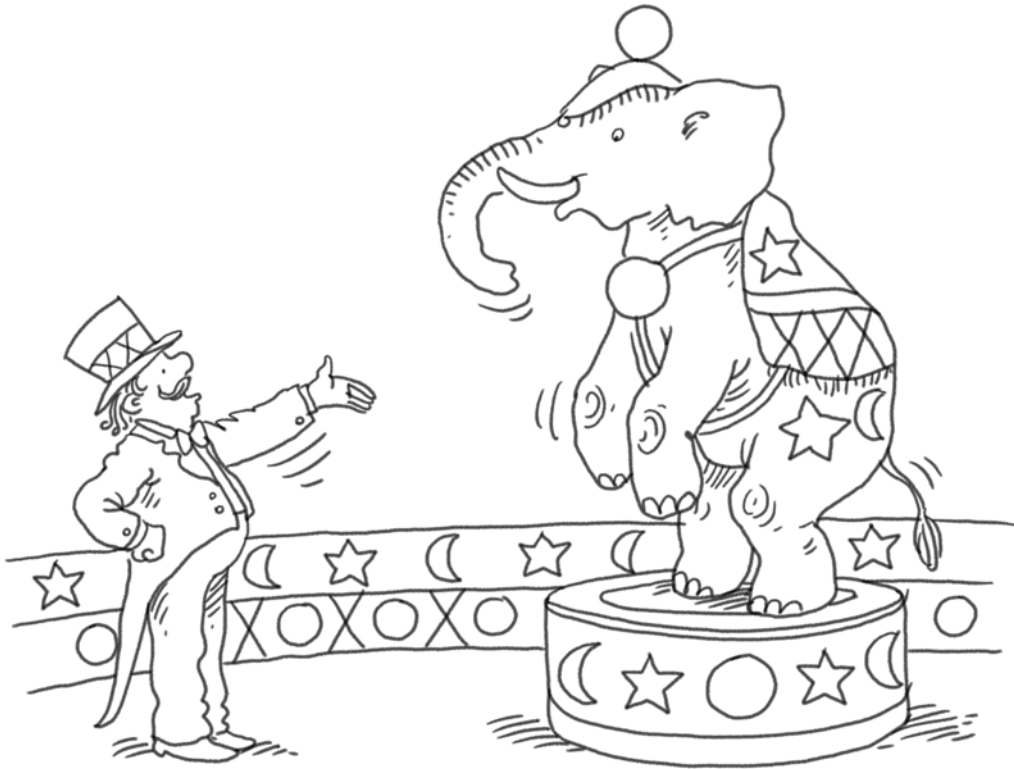
Bereich: Feinmotorik, Hand-Augen-Koordination, Wahrnehmungskonstanz, taktiler Bereich; Überkreuzen der Körpermittellinie, selektive Aufmerksamkeit

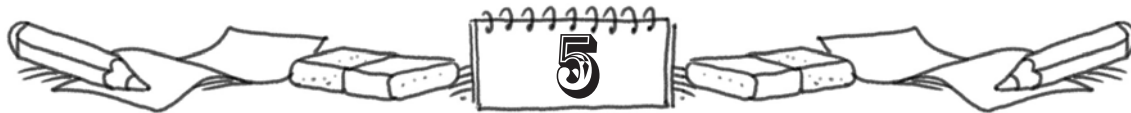
AUSWERTUNG

- a)  **Wahrnehmungskonstanz**
Werden beim Vergleichen der beiden Abbildungen die fehlenden Teile erkannt?
- b)  **Wahrnehmungskonstanz**
Werden in der unteren Abbildung die fehlenden Teile richtig ergänzt?
Kann der Stern gezeichnet werden?
Können die diagonalen Linien gezeichnet werden?
- c)  **Hand-Augen-Koordination**
Werden beim Ausmalen die Begrenzungslinien eingehalten oder überfahren?
Wird sorgfältig oder flüchtig angemalt?
- d)  **Taktil-kinästhetischer Bereich**
Kann ein starker Mal- oder Schreibdruck beobachtet werden; eine verkrampte Stift-haltung, eine zitterige Schriftführung?
- e)  **Überkreuzen der Körpermittellinie**
Wird beim Malen die Körpermittellinie überkreuzt oder wechselt das Kind den Stift von der rechten in die linke Hand?



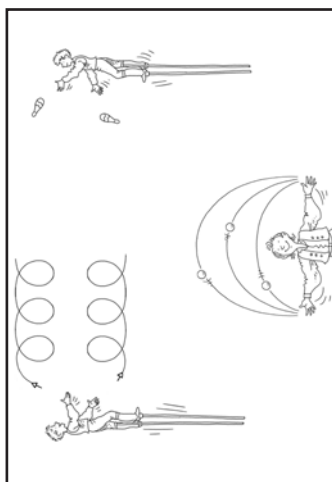
Zeichne in der unteren Abbildung die fehlenden Elemente dazu und beginne mit Farbstiften auszumalen.





A5 BEWEGUNGSSPUREN WIEDERGESEN

ABLAUF: „Die Jongleure wirbeln die Bälle und die Keulen durch die Luft. Zeichne mit dem Stift ihre Flugbahnen. Zeichne die weiteren Flugbahnen der Keulen auf einem leeren Blatt weiter.“



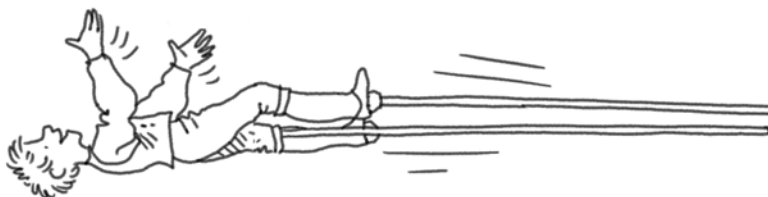
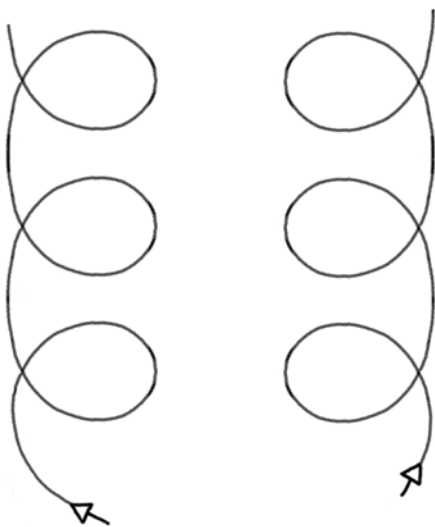
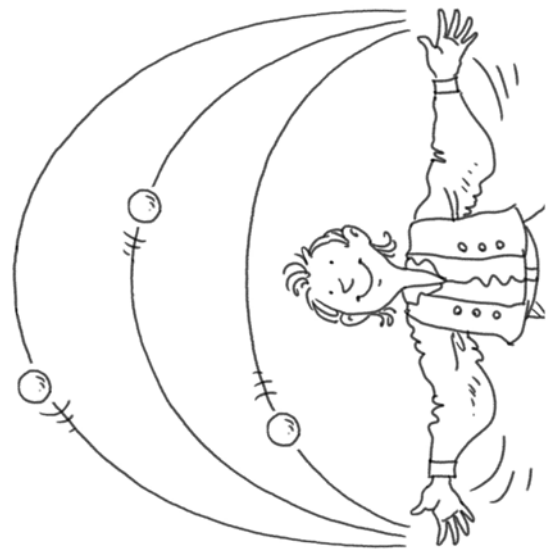
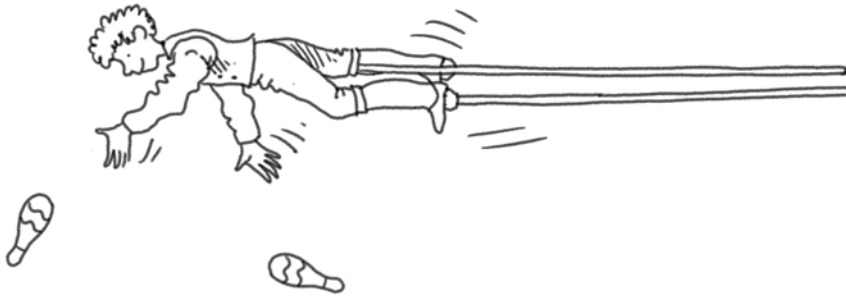
Material: Arbeitsblatt 5.1: Bewegungsspuren; Stift
Bereich: Schwungrichtung im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn

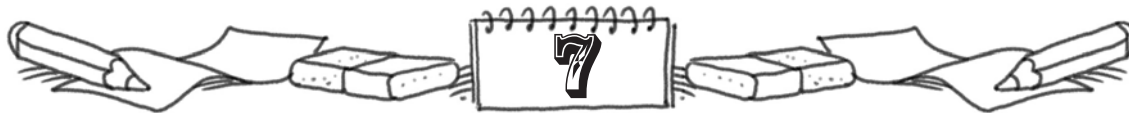
AUSWERTUNG

- a) **Schwungrichtung im Uhrzeigersinn**
- b) **Schwungrichtung gegen den Uhrzeigersinn**



Zeichne mehrmals die Linien der Flugbahn nach.





A7 ORIENTIERUNG AM EIGENEN KÖRPER

ABLAUF: „Der Zauberer sucht Zauberlehrlinge. Dafür musst du einen Test bestehen. Schließe deine Augen und zeige mit dem Finger auf die Stelle, wo dich der Zauberer mit dem Zauberstab berührt hat. Benenne diese Körperteile auch. Du hast die Augen noch immer geschlossen und der Zauberer bringt dich in lustige Positionen. Kannst du diese Positionen ohne fremde Hilfe wieder einnehmen?“



„Jetzt musst du noch eine Zeichnung von dir machen.“
Aus Zeitgründen kann die Zeichnung auch an einem anderen Tag gemacht werden.

Material: Zauberstab

Bereich: Taktil-kinästhetischer Bereich; Körperschema; Körperorientierung

AUSWERTUNG

- a)  **Taktil-kinästhetischer Bereich**
 Werden die Berührungsreize genau angezeigt? Kann das Kind genau auf die Stellen zeigen, an denen es mit dem Zauberstab berührt wurde?
- b)  **Körperorientierung**
 Können die wesentlichen Körperteile (Kopf, Bauch, Ohren, Nase, Mund, Hals, rechter/ linker Arm, rechte/linke Hand...) benannt werden?
- c)  **Taktil-kinästhetischer Bereich**
 Können die vorgegebenen Bewegungen nachgestellt werden?
- d)  **Körperschema erkennen**
 Werden in der Zeichnung die wesentlichen Punkte des Körperschemas wiedergegeben, Hals, Arme, Hände, Finger, Beine, Füße, Ohren usw.?



A9

BILDERGESCHICHTE

ABLAUF: Schau, was dem Zirkusdirektor passiert ist! Der Spielleiter gibt dem Kind die Bilder ungeordnet; das Kind muss die Bilder chronologisch ordnen und die dargestellte Geschichte erzählen



Material: Arbeitsblatt 9.1: Bildergeschichte

Bereich: Informationsverarbeitung; Zeitbegriff; Sprache; Strukturieren

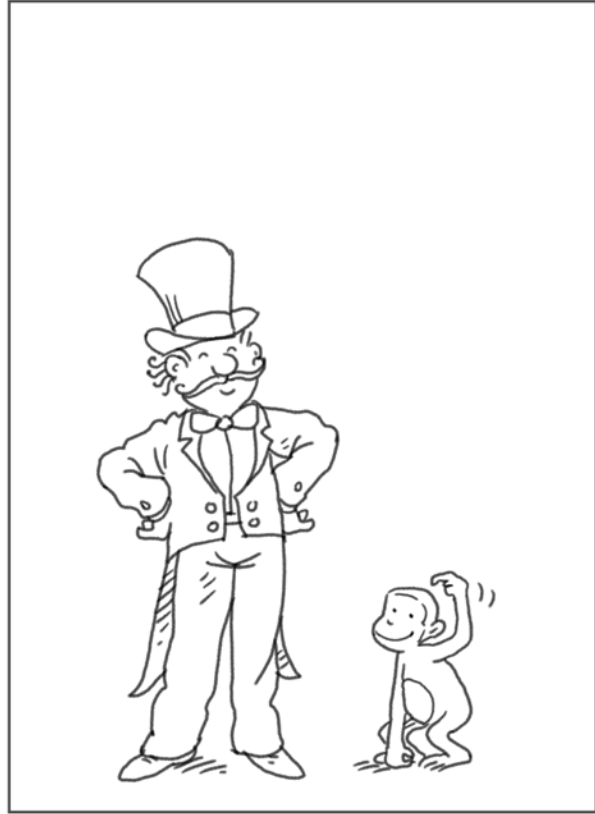
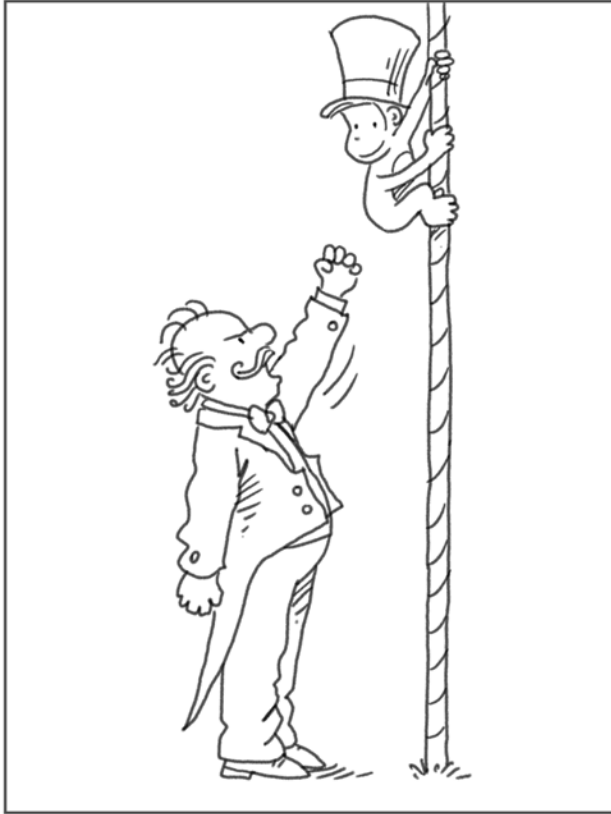
AUSWERTUNG



Zeitbegriff

Das Kind ordnet die Bilder dem zeitlichen Ablauf entsprechend.

Bilder ausschneiden und in veränderter Reihenfolge auflegen.





A11 RHYTHMUS ERFASSEN

ABLAUF: Der Spielleiter trommelt einen Rhythmus vor; das Kind soll den Rhythmus mehrfach nachklatschen oder nachtrommeln

$\frac{1}{\text{lang}}$ $\frac{2}{\text{lang}}$ $\frac{3}{\text{lang}}$ $\frac{\quad}{\text{Pause}}$ $\frac{1}{\text{lang}}$ $\frac{2}{\text{lang}}$ $\frac{3}{\text{lang}}$ $\frac{\quad}{\text{Pause}}$

$\frac{1}{\text{lang}}$ $\frac{2}{\text{kurz}}$ $\frac{3}{\text{kurz}}$ $\frac{4}{\text{lang}}$ $\frac{5}{\text{lang}}$ $\frac{1}{\text{lang}}$ $\frac{2}{\text{kurz}}$ $\frac{3}{\text{kurz}}$ $\frac{4}{\text{lang}}$ $\frac{5}{\text{lang}}$

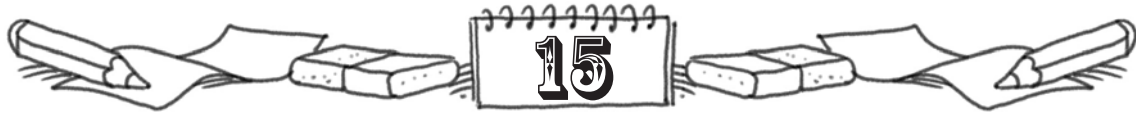
Material: falls vorhanden Trommel oder Tamburin

Bereich: Rhythmus erfassen und wiedergeben

AUSWERTUNG

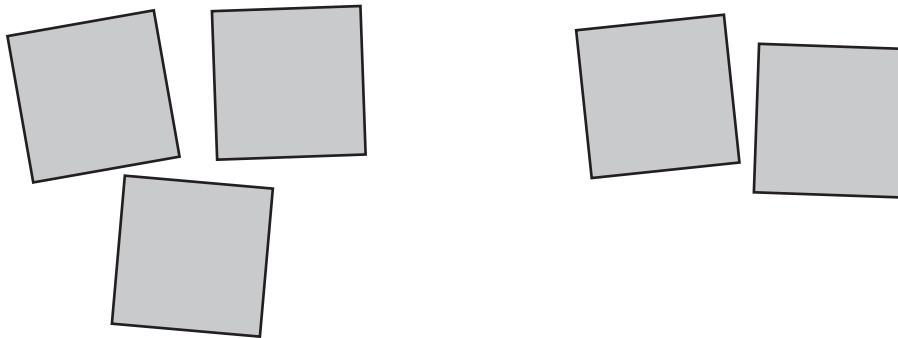


Rhythmus erfassen und wiedergeben



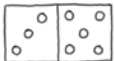
A15 ERFASSEN EINER MENGE BIS VIER

ABLAUF: „Die Tiere warten auf ihren Auftritt. Wie viele sind es?“
Der Spielleiter legt zwei, ein, zwei, vier, drei, drei, ein.... Plättchen auf den Tisch, deckt sie mit einem Blatt ab und zeigt dem Kind die einzelnen Gruppierungen nur kurz. Das Kind soll die Anzahl der Elemente ganzheitlich erfassen und nicht zählen.

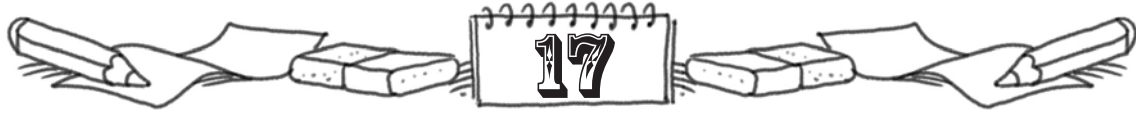


Material: Alle Plättchen, A4- Blatt
Bereich: Erfassen einer Menge bis vier

AUSWERTUNG

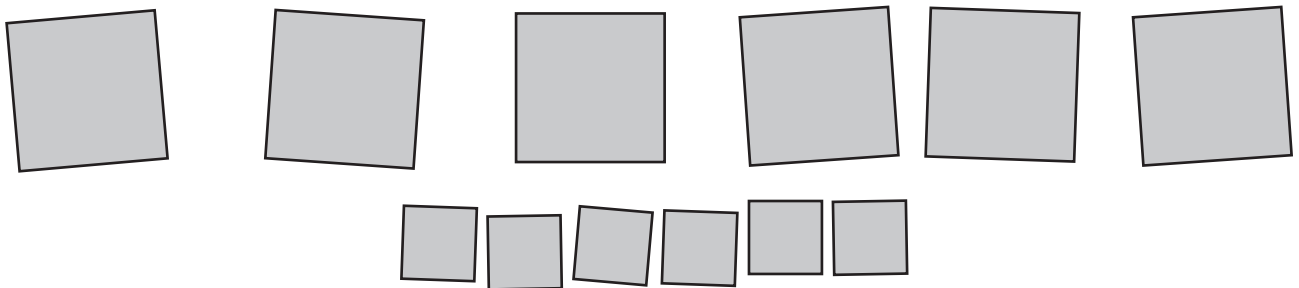


Erfassen einer Menge bis vier



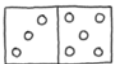
A17 VERGLEICHEN VON MENGEN

ABLAUF: „Für die verschiedenen Kunststücke stehen Elefanten und Mäuse immer in einer anderen Anordnung.“ Der Spielleiter schiebt die großen Plättchen auseinander, die kleinen Plättchen schiebt er eng zusammen und stellt dem Kind die Frage: „Sind bei diesem Kunststück noch immer gleich viele Elefanten und Mäuse in der Manege? Oder sind jetzt mehr Elefanten in der Manege?“



Material: 6 große und 6 kleine Plättchen, eventuell Aufkleberbogen in den Kopiervorlagen
Bereich: Mengenkonzanz

AUSWERTUNG



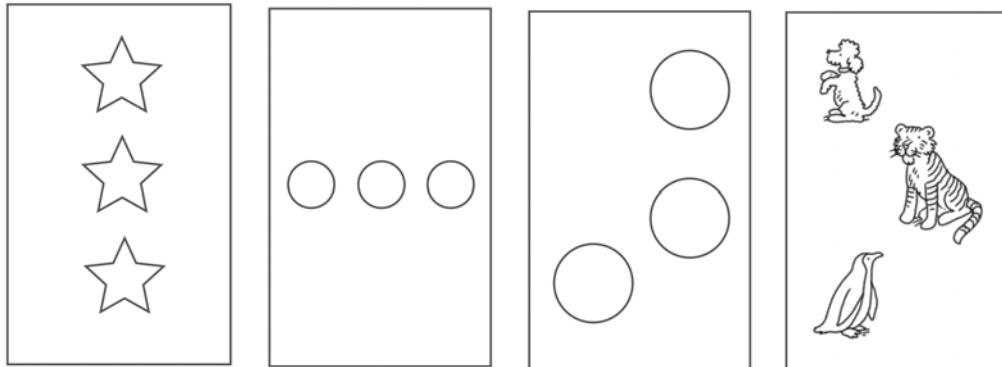
Mengenkonstanz

Ist das Kind überzeugt, dass beide Mengen die gleiche Anzahl an Elementen haben, oder hält das Kind nach der Umordnung der Elemente eine der Mengen für größer / kleiner?



A19 ERKENNEN GLEICH MÄCHTIGER MENGEN

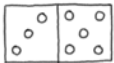
ABLAUF: „Der Dompteur hat sich aufgezeichnet, wie die Tiere bei den einzelnen Kunststücken stehen müssen. Für jedes Tier hat er sich ein einfaches Symbol ausgedacht. Die Karten mit den Symbolen sind durcheinander geraten. Bitte lege alle Karten mit der gleichen Menge von Symbolen aufeinander.“



Material: Arbeitsblatt 19.1, 19.2 und 19.3: Mengenkarten mit unterschiedlichen Anordnungen von Elementen bis zu einer Menge von 5

Bereich: Erkennen von gleich mächtigen Mengen in der Schreibebeine

AUSWERTUNG



Erkennen gleich mächtiger Mengen

Die Karten werden richtig zugeordnet.

Auswertungsbogen

Name des Kindes: _____

Bitte kreuzen Sie an, welche Fähigkeiten oder Auffälligkeiten das Kind aufweist.

AUFGABE	ausgesprochen gute Fähigkeiten 1	die Aufgabe kann erfüllt werden 2	leichte Auffälligkeiten 3	große Auffälligkeiten 4
---------	--	---	--	--------------------------------------

1) BILDBESCHREIBUNG				
a)  Visuelle Wahrnehmung				
b)  Figur-Grund-Wahrnehmung				
c)  Detailerfassung				
d)  Sprachlicher Ausdruck				
e)  Selektive Aufmerksamkeit				
f)  Mengenbegriff viel und wenig				

2) EINZELNE BUCHSTABEN UND WÖRTER LESEN UND SCHREIBEN				
a)  Phonologische Bewusstheit				
b)  Phonologische Bewusstheit				
c)  Hand-Augen-Koordination				

3) BILD VERVOLLSTÄNDIGEN UND ANMALEN				
a)  Wahrnehmungskonstanz				
b)  Wahrnehmungskonstanz				
c)  Hand-Augen-Koordination				
d)  Taktil-kinästhetischer Bereich				
e)  Überkreuzen der Körpermittellinie				

4) WEGE NACHFAHREN				
 Hand-Augen-Koordination				

5) BEWEGUNGSSPUREN WIEDERGEHEN				
a)  Schwungrichtung im Uhrzeigersinn				
b)  Schwungrichtung gegen den Uhrzeigersinn				

6) MERKVERMÖGEN				
a)  Auditive Merkfähigkeit: sofort				
b)  Visuelle Merkfähigkeit: sofort				

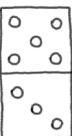
7) ORIENTIERUNG AM EIGENEN KÖRPER				
a)  Taktil-kinästhetischer Bereich				
b)  Körperorientierung				
c)  Taktil-kinästhetischer Bereich				
d)  Körperschema erkennen				

8) GLEICHGEWICHT UND KÖRPERKOORDINATION				
a)  Gleichgewicht				
b)  Körperkoordination				

Profilbogen

Name des Kindes: _____

Bitte kreuzen Sie an, welche Fähigkeiten oder Auffälligkeiten das Kind aufweist.

BEWERTUNG		ausgesprochen gute Fähigkeiten	die Aufgabe kann erfüllt werden	leichte Auffälligkeiten	große Auffälligkeiten
Bereich:	Thema: Aufgaben-Nr.:	1	2	3	4
 Wahrnehmung	Visuelle Wahrnehmung	1a			
	Figur-Grund-Wahrnehmung	1b			
	Wahrnehmungskonstanz	3a			
	Wahrnehmungskonstanz	3b			
	Taktil-kinästhetischer Bereich	3d			
	Taktil-kinästhetischer Bereich	7a			
	Taktil-kinästhetischer Bereich	7c			
	Differenzierungsfähigkeit	20a			
 Integration	Detailerfassung	1c			
	Überkreuzen der Mittellinie	3e			
	Schwungrichtung	5a			
	Schwungrichtung	5b			
	Körperorientierung	7b			
	Körperschema erkennen	7d			
	Körperkoordination	8b			
 visueller Bereich	Selektive Aufmerksamkeit	1e			
	Fixieren	12a			
	Augenfolgebewegung	12b			
 zusätzliche Teilleistungen	Hand-Augen-Koordination	2c			
	Hand-Augen-Koordination	3c			
	Hand-Augen-Koordination	4			
	Auditive Merkfähigkeit: sofort	6a			
	Visuelle Merkfähigkeit: sofort	6b			
	Gleichgewicht	8a			
	Zeitbegriff	9			
	Intermodale Verbindung	10a			
	Raum-Lage-Bewusstsein	10b			
	Rhythmus	11			
	Raum-Lage-Bewusstsein	20b			
	Merkfähigkeit: später	21			
 Phonologische Bewusstheit	Sprachlicher Ausdruck	1d			
	Einzelne Buchstaben lesen	2a			
	Lautisolierung, Lautposition	2b			
	Zerlegen in Silben	13			
	Reimwörter finden	14			
 Mengenbegriff	Mengenbegriff viel & wenig	1f			
	Erfassen einer Menge	15			
	Eins-zu-Eins-Zuordnung	16			
	Mengenkonstanz	17			
	Mächtigkeitsvergleich	18			
	Erkennen gleichm. Mengen	19			



DER GROSSE SCHULFÄHIGKEITSTEST

Schulreif? Mit dem **KLIPP und KLAR Schulfähigkeitstest**

finden Sie die Antwort. In 21 Aufgaben werden Teilleistungen überprüft, die für den Schrift-Spracherwerb, das Lesen und für Rechenoperationen im Zahlenraum bis 20 verfügbar sein müssen. Eingebunden in ein Spiel werden bei einem Ausflug in die Welt des Zirkus die Fähigkeiten des angehenden Schülers in folgenden Bereichen überprüft:

- KÖRPERKOORDINATION
- FEINMOTORIK
- INFORMATIONSVERARBEITUNG
- VORZÄHLIGE EINSICHTEN
- PHONOLOGISCHE BEWUSSTHEIT
- MERKFÄHIGKEIT

Durch eine einfache Auswertung können Sie schnell entscheiden, ob das Kind fit für die Schule ist oder ob und in welchen Bereichen das Kind noch gefördert werden soll.

Der **KLIPP und KLAR SCHULFÄHIGKEITSTEST** (Download) beinhaltet:

- SPIELPLAN (PDF)
- ANLEITUNGSHEFT (PDF)
- ARBEITSBLÄTTER (PDF)
- VORLAGEN FÜR SPIELSTEINE (PDF)

Zusätzlich benötigte Alltagsmaterialien

Für einzelne Aufgaben brauchen Sie einen **Luftballon** sowie einen einfachen „**Zauberstab**“. Ein normaler Luftballon und ein Stift, Essstäbchen oder ein kleines Holzstäbchen eignen sich hervorragend.

K2-Nr. 90000

ISBN 978-3-03722-230-0



K2-Verlag

www.k2-verlag.ch www.k2-verlag.de www.k2-verlag.at

