



EUROPA-FACHBUCHREIHE  
für Berufe in der Sozialpädagogik

Frank Wachsmann  
Lena Subucz  
Ümmü Gülsüm Bayir

# Lernspiele Sozialpädagogik

VERLAG EUROPA-LEHRMITTEL · Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG  
Düsselberger Straße 23 · 42781 Haan-Gruiten

**Europa-Nr.: 60699**

**Autoren:**

Frank Wachsmann      Peine  
Lena Subucz            Hildesheim  
Ümmü Gülsüm Bayir   Hannover

**Verlagslektorat:**

Tanja Löhr-Michels

**Zeichnungen:**

Wolfgang Herzig, 45134 Essen  
Punkt für Punkt GmbH · Mediendesign, 40549 Düsseldorf

**Quellenangabe:**

Verwendung der UNO®-Aktionskarte „Joker“ mit freundlicher Genehmigung der Mattel GmbH

1. Auflage 2021  
Druck 5 4 3 2 1

Alle Drucke derselben Auflage sind parallel einsetzbar, da sie bis auf die Korrektur von Druckfehlern identisch sind.

ISBN 978-3-7585-6069-9

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

© 2021 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten  
[www.europa-lehrmittel.de](http://www.europa-lehrmittel.de)

Umschlagbilder: © Robert Kneschke – stock.adobe.com; Jacob Ammentorp Lund-stock.adobe.com; BOOCYS – stock.adobe.com;  
Punkt für Punkt GmbH (Grafik Schiffe versenken)  
Umschlag und Satz: Punkt für Punkt GmbH · Mediendesign, 40549 Düsseldorf  
Druck: RCOM Print GmbH, 97222 Würzburg-Rimpar

**Lernspiele Sozialpädagogik** richtet sich an alle Lehrerinnen und Lehrer, die ihren Unterricht durch 22 vollständige Wiederholungsspiele noch abwechslungsreicher, motivierender und zielgruppengerechter gestalten möchten. Die Spiele orientieren sich konsequent an den **curricularen Vorgaben** der sozialpädagogischen Schulformen an berufsbildenden Schulen.

Durch das Spielen wiederholen Ihre Schülerinnen und Schüler aktiv und selbstständig Unterrichtsinhalte. Fachinhalte werden mit bekannten Gesellschaftsspielen verbunden – Gelerntes wird dadurch angewendet, gesichert und vertieft. Die Konsequenz: Ihre Lernenden haben Spaß und Sie erhalten eine Rückmeldung über Ihren Lehrerfolg.



Jedem Spiel ist eine **Kurzvorstellung** über das Spiel und die vorausgesetzten Lerninhalte vorangestellt.



Eine nachfolgende **Materialienbox** informiert Sie übersichtlich und präzise darüber, welche Materialien Sie in welcher Anzahl kopieren bzw. ausdrucken müssen. Eventuelle Zusatzmaterialien werden gesondert aufgeführt.



Anschließend erhalten Sie **didaktische** und die Spielregeln ergänzende **Hinweise**, die Ihnen die erstmalige Durchführung des jeweiligen Spieles erleichtern.



Weitere **Tipps** mit Erfahrungen und Hinweisen aus der Praxis runden den Einstieg in die Methode ab. Wir empfehlen Ihnen, die **Spielregeln** für die Schüler\*innen parallel zu den didaktischen Hinweisen zu lesen.

Mit **Lernspiele Sozialpädagogik** können Sie unterschiedliche Unterrichtsinhalte auf originelle Weise wiederholen – hier einige Beispiele:

**Lernspiele Sozialpädagogik** enthält gleich mehrere vollständige Kartenspiele, mit denen Sie in Ihrem Unterricht Kopf, Herz und Hand Ihrer Lerngruppe ansprechen können. Ein **UNO®**-Spiel greift schülernah **sozialpädagogische Arbeitsfelder** und deren wesentliche Unterscheidungskriterien auf. Mit einem weiteren **UNO®**-Spiel wiederholen Ihre Schülerinnen und Schüler unterschiedliche **pädagogische Handlungskonzepte**.

Mit dem Spiel **Schwarzer Peter** festigen Sie die Inhalte zum Thema **Wahrnehmungsprozesse** oder mit dem an ein Skat-Blatt angelehntes **Schwimmen** die **Phasen der Gruppenentwicklung**.

Die **Erste Hilfe am Kind** ist für Ihre Lernenden wesentlicher Bestandteil des Berufsalltags und zugleich relevanter Unterrichtsinhalt. Mit einem ansprechenden **Dominospiel** wiederholen Sie dieses Thema mit Ihrer Klasse.

Sie haben in Ihrer Schulzeit auch **Schiffe versenken** gespielt? Verbinden Sie diesen Spielespaß mit den Begriffen rund um die **Grundlagen der sozialen Arbeit** auf vier unterschiedlichen Spielbrettern und lockern Sie so den Unterricht auf.

Mit dem Legespiel **Lotto** werden Inhalte zu den **Grundlagen der klinischen Psychologie** und der **partizipativen pädagogischen Arbeit** spielerisch wiederholt.

Die **Gestaltung von Bildungsarbeit und Bildungsangeboten** sind in Ihrem Unterricht ein Thema? Das beiliegende **Puzzle** ist in kurzer Zeit durchführbar und eignet sich daher auch als didaktische Reserve oder als Möglichkeit der Binnendifferenzierung. Hier geben wir Ihnen, wie in einem weiteren gruppendynamischen Puzzle, einen Lösungsvorschlag zu Ihrer Arbeitserleichterung an die Hand.

In einigen dieser Spiele kann, je nach Niveau Ihrer Klassen, der Einsatz eines Lösungsblattes als Hilfestellung sinnvoll sein (siehe auch „Didaktische Hinweise“ in den jeweiligen Spielen). Das vorliegende Werk verzichtet weitestgehend auf Lösungsschemata, da die geforderten Erklärungen und Kriterien stark von der im Unterricht behandelten Tiefe abhängen. Bitte nutzen Sie in diesen Fällen Ihre Unterrichtsergebnisse oder tabellarische Darstellungen einschlägiger Zeitschriften oder Bücher.

**Höchstgebot** orientiert sich an den Regeln einer bekannten Internet-Auktionsplattform und thematisiert die **Aufsichtspflicht**. Dieses motivierende Spiel bieten wir Ihnen ebenfalls zur **Entwicklung im Jugendalter** an.

Ein Spiel zu den **Lerntheorien** finden Sie als **Memory®** in den Kopiervorlagen. Mehr Bewegung bringen Sie mit einem **Bodenmemory** in Ihre Klasse. Dazu nutzen Sie die Materialien des digitalen **Zusatzmaterials** dieses Werkes.

**Stadt, Land, Kita** ist wie das ebenfalls enthaltene **Stadt, Land, Gesundes Kind** unter anderem für eine spontane Vertretungsstunde geeignet, um bei gezielter Besprechung der verwendeten Begrifflichkeiten auch solche Stunden mit entsprechendem Lernerfolg zu versehen.

Das an das Spiel „Tabu“ angelehnte Spiel **Einspruch** bietet Ihnen in Spiel 1 eine Zusammenstellung wesentlicher sozialpädagogischer Begrifflichkeiten. Mit Spiel 22 erinnert unser **Quickword** zur **menschlichen Entwicklung** an Spieleabende mit „Outburst“. Genießen Sie Tempo und Action in Ihrem Klassenraum!

Als alternative Form der **Prüfungsvorbereitung** bietet es sich an, mehrere Themen durch die Eröffnung eines „Sozialpädagogik-Casinos“ mit verschiedenen Spielen dieses Werkes parallel zu wiederholen.

Bei Lernspielen steht die fachliche Wiederholung von Unterrichtsinhalten im Mittelpunkt. Die hohe Selbstständigkeit der Schüler\*innen bei den hier veröffentlichten Spielen birgt die Gefahr, dass Sie als Lehrkraft zum Teil nur schwer die Richtigkeit von Erklärungen und Definitionen überwachen können. Die jeweiligen didaktischen Hinweise geben Ihnen Tipps, wie Sie auch bei hohen Klassenstärken die korrekte Beantwortung der Spielfragen überwachen können. Wichtig ist, dass alle während des Spiels erkannten fachlichen Probleme nach der Spielphase aufgegriffen und abschließend geklärt werden.



Zu **Lernspiele Sozialpädagogik** gibt es neben den Kopiervorlagen **digitales Zusatzmaterial**, in dem Sie unter anderem **editierbare Vorlagen** zu vielen Spielen finden. Auf der vorderen Umschlaginnenseite finden Sie Hinweise, wie Sie das digitale Zusatzmaterial nutzen können. Auf einfache Art und Weise erstellen Sie individuell auf Ihre Lerngruppe zugeschnittenes Unterrichtsmaterial im Design dieses Buches.

Viel Spaß und Erfolg beim Einsatz der Lernspiele in Ihrem Unterricht. Kritische Hinweise und Vorschläge, die der Weiterentwicklung des Buches dienen, nehmen wir dankbar entgegen.

Vorwort .....	3
<b>1</b> Rund um Erziehung und Bildung (Einspruch) .....	7
<b>2</b> Sozialpädagogische Arbeitsfelder (UNO®).....	25
<b>3</b> Grundlagen der Sozialen Arbeit (Schiffe versenken) .....	35
<b>4</b> Beobachtung und Dokumentation (Domino) .....	43
<b>5</b> Bildungsarbeit gestalten/Bildungsangebote (Puzzle).....	51
<b>6</b> Phasen der Gruppenentwicklung (Schwimmen) .....	55
<b>7</b> Alltagsgestaltung in der Kindertagesstätte (Stadt, Land, Kita).....	65
<b>8</b> Wahrnehmungsprozesse (Schwarzer Peter).....	69
<b>9</b> Kommunikation (Memory®/Boden-Memory®).....	79
<b>10</b> Pädagogische Handlungskonzepte (UNO®) .....	87
<b>11</b> Kindeswohlgefährdung (Schwimmen).....	97
<b>12</b> Aufsichtspflicht (Höchstgebot) .....	107
<b>13</b> Partizipation (Lotto).....	115
<b>14</b> Bedürfnisse von Kindern (Schiffe versenken).....	125
<b>15</b> Spielformen und Spielverhalten im Kindesalter (Puzzle).....	133
<b>16</b> Vielfalt der Lebenswelten (Schwarzer Peter).....	137
<b>17</b> Erste Hilfe am Kind (Domino).....	147
<b>18</b> Gesundheit von Kindern (Stadt, Land, Gesundes Kind) .....	155
<b>19</b> Lerntheorien (Memory®/Boden-Memory®).....	159
<b>20</b> Entwicklung im Jugendalter (Höchstgebot).....	167
<b>21</b> Grundlagen der klinischen Psychologie (Lotto).....	175
<b>22</b> Menschliche Entwicklung (Quickword) .....	185



## Kurzvorstellung und Inhalt

Die Lernenden wiederholen in geteilter Klassenstärke, also in zwei Großgruppen, Begriffe rund um die Erziehung und Bildung. Das Spiel orientiert sich am Gesellschaftsspiel „Tabu“. Folgende Lerninhalte werden vorausgesetzt: Grundlagen des Erzieher\*innenberufs, Arbeitsfelder in der Sozialpädagogik, Bildungsbereiche in sozialpädagogischen Einrichtungen, pädagogische Konzepte, Anforderungen und Herausforderungen an die Erzieher\*innenrolle.



## Materialienbox

- M1 Spielregeln (visualisiert im Plenum)
- M2–M14 Einspruch-Spielkarten (ein Komplettsatz)
- M15 Rückseite Spielkarten

### Zusatzmaterial

- Hupe/Klingel und Sand-/Stoppuhr



## Spielanleitung und didaktische Hinweise

Die Klasse wird in zwei Teams aufgeteilt. Die Spielregeln sind einfach und werden im Plenum visualisiert und besprochen. Besonders in den ersten Spielminuten bewährt es sich, die Regeln parallel zum Spiel zu visualisieren, damit eventuell auftretende Rückfragen zur Vorgehensweise leicht geklärt werden können.

Der Spielverlauf ergibt sich aus den Spielregeln (M1). Ziel des Spiels ist es, als Team die meisten Begriffe in der vorgegebenen Zeit zu erraten.

Ist die Klassenstärke sehr hoch, kann das Spiel auch mit jeweils zwei oder drei gegnerischen Parteien gespielt werden, was die Aktivität der Einzelnen erhöht. Die Spielregeln geben vor, dass jede\*r Spieler\*in nur einmal „weiter“ sagen darf. Auf die Einhaltung dieser Regel ist unbedingt zu achten, da auf diese Art und Weise die Lernenden motiviert werden, Erläuterungen und Umschreibungen auch wirklich zu suchen. Andernfalls läuft man als Lehrkraft Gefahr, dass besonders leistungsschwächere Schüler\*innen sehr schnell das komplette Kartenset mit den gesuchten Begriffen „abarbeiten“.

Sie als Lehrkraft können sich während des Spiels Notizen machen und gewünschte Themen oder Begriffe nach der Spielphase gemeinsam mit den Lernenden reflektieren.





Das Spiel orientiert sich am Gesellschaftsspiel „Tabu“. Ziel des Spiels ist es, aus den Bereichen Erziehung und Bildung so viele Begriffe wie möglich zu umschreiben, ohne dabei die auf einer Karte notierten Wörter oder Wortvariationen zu verwenden. Dazu wird die Klasse in gegnerische Parteien (Team 1 ist das Team mit dem\*der ältesten Schüler\*in) aufgeteilt. Auf dem Tisch Ihrer Lehrkraft wird der Stapel mit den Spielkarten verdeckt platziert und eine Sanduhr gut sichtbar aufgestellt (Zeit pro Spieler\*in zum Erklären der Begriffe: 1 Minute). Jedes Team startet mit 10 Punkten, die an der Tafel notiert werden. Es beginnt Team 1.

- 1. Vorbereitung:** Team 1 entsendet ihre\*n erste\*n Spieler\*in, der\*die nach einem Startsignal mit der Umschreibung eines vorgegebenen Begriffs beginnt. Damit keines der angegebenen Einspruchswörter verwendet wird, schickt Team 2 ebenfalls eine Person zur Überwachung. Diese bekommt ein Signal (Hupe, Glocke o. ä.), die sie bei einer Regelverletzung betätigt. Alle anderen Schüler\*innen dürfen die Karte nicht einsehen.
- 2. Spielbeginn:** Team 2 gibt das Startsignal, dreht die Sanduhr um und achtet auf den Ablauf der Sanduhr. Der\*Die erste Schüler\*in von Team 1 umschreibt nun den fettgedruckten Begriff, ohne irgendeine Form des Begriffs oder der Einspruchswörter zu verwenden (siehe 3.). Das eigene Team versucht, den gesuchten Begriff zu erraten.
- 3. Weitere Regeln:**
  - a) Es darf kein Teil oder eine andere Form eines auf der Karte stehenden Wortes verwendet werden.  
Beispiel 1: Der Oberbegriff lautet „Kindertagesstätte“. Verboten sind jetzt z. B. Wörter wie „Kindergarten“, „Kinder“ oder „Stätte“.  
Beispiel 2: Das Einspruchswort lautet „Familie“. Verboten sind nun beispielsweise „Mutter“ oder „aufwachsen“.
  - b) Geräusche oder pantomimische Darstellungen sind nicht erlaubt.
  - c) Abkürzungen oder Übersetzungen sind verboten.
  - d) Reime oder ähnliche Hinführungen sind untersagt.
- 4. Punkte:** Jeder Begriff, den das eigene Team errät, zählt einen Punkt. Benutzt der\*die erklärende Schüler\*in ein verbotenes Wort, wird der Gruppe ein Punkt abgezogen (die entsprechende Karte kommt wieder unter den Spielkartenstapel). Kann ein Begriff nicht erklärt werden, darf jede\*r Schüler\*in nur einmal passen. Die entsprechende Karte wird ebenfalls unter den Stapel gelegt und der eigenen Gruppe wird ein Punkt abgezogen.
- 5. Weiterer Verlauf:** Erratene Karten werden zur Seite gelegt, nicht erratene oder nicht in der zur Verfügung stehenden Zeit erratene Karten werden unter den Spielkartenstapel gelegt. Ist die Zeit für Team 1 abgelaufen, sendet Team 2 eine\*n Spieler\*in zum Umschreiben und Team 1 eine\*n Kontrolleur\*in an den Spieltisch. So wechseln sich die Teams ab. Dabei achten die Teams darauf, dass niemand doppelt nach vorne kommt, bevor nicht alle einmal an der Reihe waren.
- 6. Spielende:** Das Spiel ist beendet, wenn eine Gruppe 25 Punkte erreicht hat. Das Spiel endet ebenfalls, wenn keine Karten mehr zur Verfügung stehen. Gewonnen hat dann die Gruppe mit den meisten Punkten.

<p><b>Erziehung</b></p> <p>Kinder Beruf Benehmen Bildung</p>	<p><b>Bildung</b></p> <p>Schule Wissen Erziehung Lehrer*in</p>	<p><b>Handlungsfeld</b></p> <p>Arbeitsplatz Kinder Tätigkeit Praktikum</p>
<p><b>Erziehungsstile</b></p> <p>Erzieher*in Pädagogik Eltern Einstellung</p>	<p><b>Familie</b></p> <p>Mutter Vater biologisch aufwachsen</p>	<p><b>Sozialisation</b></p> <p>Gesellschaft Individuum Verhaltensweise Eingliederung</p>
<p><b>Entwicklung</b></p> <p>körperlich Entfaltung Ausbau Kind</p>	<p><b>Methoden</b></p> <p>Angebote Wege Ziele Pädagogik</p>	<p><b>Ziele</b></p> <p>Absicht Intentionen Interessen Plan</p>

<b>Bestrafung</b> Maßregelung Schläge Konsequenz Gewalt	<b>Wertschätzung</b> Achtung Bedeutung Anerkennung Bewertung	<b>Partizipation</b> Teilhabe Beteiligung Mitbestimmung Handeln
<b>Empathie</b> Einstellung Einfühlen Bereitschaft Empfindungen	<b>Kindheit</b> Phase Zeitspanne Geburt Mensch	<b>Jugendalter</b> Altersstufe Phase Kindheit Erwachsensein
<b>Kindertagesstätte</b> Einrichtung Krippe Erzieher*in Tätigkeitsfeld	<b>Erzieher*in</b> Fachkraft Kindergarten Ausbildung Kinder	<b>Krippe</b> Erzieher*in Pikler Einrichtung Kleinkinder

**Gesellschaft**

Menschen  
Handeln  
Interaktion  
Sammelbegriff

**Lebenswelt**

Umfeld  
Familien  
Krisen  
Alltag

**Selbstwirksam**

Kognition  
Person  
Bewältigung  
Herausforderungen

**Pädagogische Grundhaltung**

Empathie  
Echtheit  
Akzeptanz  
Transparenz

**Menschenbild**

Vorstellung  
Anthropologie  
Wesen  
Ganzheitlich

**Emotionen**

Gefühl  
Wut  
Angst  
Empfindungen

**Sprache**

Kommunikation  
Interaktion  
Akzent  
Artikulation

**Echtheit**

Übereinstimmung  
Persönlichkeit  
Authentizität  
Ehrlichkeit

**Beziehungsgestaltung**

Kind  
Erzieher\*in  
Familie  
Instrument

<b>Rituale</b> Handlungen Feierlichkeit wiederkehrend Tradition	<b>Institutionen</b> Hort Krippe Kindergarten Kindertagesstätte	<b>Erziehungsberechtigte</b> Rechte Pflichten elterliche Sorge Personensorge
<b>Einflussfaktoren</b> Einfärben Merkmale Kriterien Veränderung	<b>Erziehungsmittel</b> Handlungen Methoden Ziele Bestrafung	<b>Lehrer*in</b> Unterricht Klassenarbeit nett streng
<b>Vorurteile</b> Objektivität Meinung Erfahrung Voreingenommen	<b>Authentizität</b> Echtheit Glaubwürdigkeit Wahrheit Sicherheit	<b>Exploration</b> Entfaltung Erkundung Erkenntnisgewinn Entdeckung

<p><b>Elternarbeit</b></p> <p>Mütter Väter Gespräch Entwicklung</p>	<p><b>Kommunikation</b></p> <p>Sprache nonverbal verbal Sender</p>	<p><b>Autoritärer Erziehungsstil</b></p> <p>Zurechtweisung Struktur Hierarchien Anforderungen</p>
<p><b>Permissiver Erziehungsstil</b></p> <p>laissez-faire antiautoritär Eltern Form</p>	<p><b>Autoritativer Erziehungsstil</b></p> <p>demokratisch Partizipation Stil Mittelweg</p>	<p><b>Vernachlässigender Erziehungsstil</b></p> <p>Zuwendung Liebe Eltern Stil</p>
<p><b>Persönlichkeit</b></p> <p>Gesamtheit Charakter Individuum Eigenschaften</p>	<p><b>Dokumentation</b></p> <p>Beobachtung Entwicklung Informationen Austausch</p>	<p><b>Werte</b></p> <p>Orientierung Haltung Normen Vorstellungen</p>

<b>Kreativität</b> Basteln Malen Gestalten Kunst	<b>Tagesablauf</b> Struktur Tageszeiten Morgenkreis Freispiel	<b>Freispiel</b> Außengelände Räume Spielen Kinder
<b>Montessori</b> Maria Handlungskonzept Reformpädagogin Ärztin	<b>Pestalozzi</b> Kopf Herz Hand Elementarbildung	<b>Fröbel</b> Stern Kindergarten Menschenbild Bauklötze
<b>Rudolf Steiner</b> Waldorfschule Struktur Natur Raum	<b>Entwicklungsphasen</b> Zeitabschnitte Kriterien Tabellen Kind	<b>Erik Erikson</b> Stufenmodell psychosozial Ich-Entwicklung Umwelt

**Loris Malaguzzi**

Reggio  
Italien  
Piazza  
Region

**Konzeption**

Programm  
Leitfaden  
Einrichtung  
Grundidee

**Rollenkonflikte**

Beziehung  
Erwartungen  
Anforderungen  
Herausforderungen

**Gruppen**

Personen  
Regeln  
Beziehungen  
Umfeld

**Reflexion**

Betrachtung  
Nachdenken  
Alternativen  
Bewusstmachung

**Erziehungs- und  
Bildungspartner-  
schaften**

Augenhöhe  
Perspektivwechsel  
Erfahrung  
Form

**Heimerziehung**

Hilfe  
Einrichtung  
Betreuung  
Wohnform

**Pflege**

Krippe  
Beziehung  
Gesundheit  
Intimität

**Betreuung**

Arbeitsfeld  
Recht  
Aufsicht  
Menschen

<b>Kinder- und Jugendhilfegesetz</b> Vernachlässigung Rechte Pflichten Sozialgesetzbuch	<b>Hort</b> Einrichtung Schule Hausaufgaben Nachmittag	<b>Wahrnehmung</b> Auge Sinnesorgane Reize Impulse
<b>Beobachtung</b> Auge Beschreibung Deutung Dokumentation	<b>Motorik</b> Bewegung Körper Sport Entwicklung	<b>Bewegung</b> Körper Fortbewegung Laufen Gesundheit
<b>Gesundheit</b> Ganzheitlich Wohlbefinden Wohlsein Krankheit	<b>Bedürfnisse</b> Maslow Pyramide Wunsch Lebensnotwendigkeit	<b>Musik</b> Tanz Bewegung Rhythmik Instrumente

**Naturwissenschaft**

Erkundung  
Experimente  
Bildung  
Technik

**Medien**

Bücher  
Computer  
Handy  
Fernsehen

**Lernumgebung**

Räume  
Materialien  
Impulse  
Reize

**Kinderliteratur**

Bücher  
Aufklärung  
Literacy  
Sprache

**Sinnesorgane**

Augen  
Nase  
Ohren  
Haut

**Spiel**

Entwicklung  
Bauklötze  
Autos  
Naturmaterialien

**Sprachliche  
Entwicklung**

Stimme  
Kindheit  
Kommunikation  
Organe

**Motorische  
Entwicklung**

Körper  
Bewegung  
Laufen  
Krabbeln

**Kognitive  
Entwicklung**

Denken  
Wissen  
Moral  
Fähigkeit

<b>Kultur</b> Gesamtheit Mensch Epoche Zivilisation	<b>Integration</b> Gesellschaft Minderheit Eingliederung System	<b>Inklusion</b> Gesellschaft Gleichwertigkeit Normalität Vielfalt
<b>Fremd- wahrnehmung</b> Objektivität Körpersprache Erwartungen Sichtweise	<b>Selbst- wahrnehmung</b> Bewusstseinsbildung Reflexion Sichtweise Störung	<b>Pränatale Entwicklung</b> Gehirn Mutterleib Vorgeburtlich Geschlecht
<b>Resilienz</b> Widerstandsfähigkeit Lebenssituation Beeinträchtigung Gesundheit	<b>Bindung</b> Beziehung Emotion Neugeborenes Qualität	<b>Körperliche Entwicklung</b> Kleinkind Knochen Muskeln physisch

### Sozial-Emotionale Entwicklung

Miteinander  
Kontakt  
Bedürfnis  
Bindung

### Moralische Entwicklung

Piaget  
Denken  
Handeln  
Kohlberg

### Psychosexuelle Entwicklung

Lust  
Geschlecht  
Freud  
Phasen

### Lernen

Wissen  
Schule  
Kenntnisse  
Gedächtnis

### Gedächtnis

Funktion  
Fähigkeit  
Nervensystem  
Informationen

### Motivation

Antrieb  
Einflüsse  
Entscheidungen  
Handlungen

### Lerntechniken

Erfolg  
Methode  
Typen  
Wiederholen

### Individualisierung

Lebenskonzepte  
Prozess  
Selbstbestimmung  
Modernisierung

### Pluralisierung

Lebensformen  
Vielfalt  
Mehrzahl  
Individualisierung