

Detailhandelsfachfrau/Detailhandelsfachmann
Detailhandelsassistentin/Detailhandelsassistent

VSSD

Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
Association Suisse des détaillants en jouets

Branche Spielwaren

Leistungsziele Spezielle Branchenkunde

Verteilung der Lektionen:

- 2. Semester: 36 Lektionen
- 3. Semester: 36 Lektionen
- 5. Semester: 18 Lektionen

WARENGRUPPE 1 Modelleisenbahnen und Zubehör / Autorennbahnen

(13 Lektionen)

1a) Modelleisenbahnen

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
3. Semester	X	X		Produkte/Marken	Die Lernenden kennen die grossen Marken-Produkte und können diese den Herkunftsländern zuordnen.	1	1
3. Semester	X			Spurweiten und Masstäbe	Die Lernenden können die Spurweiten den einzelnen Produkten zuordnen. Sie kennen die einzelnen Nenngrössen und können diese dem entsprechenden Masstab und der Spurweite in mm zuordnen.	2	2
3. Semester	X	X		Gleismaterial: Verwendete Metalle, Pflege, Kombinationen, Geleisearten,	Die Lernenden können die besonderen Eigenschaften der verschiedenen Legierungen erklären. Sie kennen die Reinigungsmöglichkeiten. Sie können die Schienenprofile bezeichnen. Sie kennen die Kombinationsmöglichkeiten verschiedener Produkte untereinander. Sie können die Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Geleisearten erklären.	2	2
3. Semester	X	X		Weichen: Weichenarten, Funktionen, Radien Trennungen und Unterbrechungen	Die Lernenden kennen die Arten, Funktionen und Radien der verschiedenen Weichen und Kreuzungen. Sie können die Funktion der Trenn- und Unterbrechergeleisen erklären. Sie können den Anschluss von Weichen vorführen.	1	1
3. Semester		X		Rollmaterial: Lokomotiven, Stromarten, Pflege, Ersatzteile, Wagen, Fabrikat- Kombinationen,	Die Lernenden können den Aufbau und die Funktion der einzelnen Elemente einer Lokomotive erklären. Sie kennen die Fachbezeichnungen und die Bedeutung der technischen Abkürzungen. Sie können die Unterschiede der beiden Stromartensysteme erklären. Sie kennen die Verschleissteile. Sie kennen die Kombinationsmöglichkeiten innerhalb der verschiedenen Marken und Produkten.	2	2
3. Semester		X		Stromspeisung: Transformatoren, Analoge Steuerungsarten, Signale.	Die Lernenden können die Funktion und technischen Unterschiede der verschiedenen Transformatoren erklären. Sie kennen die Sicherheitsvorschriften. Sie können die verschiedenen Stromspeisungssysteme der Analogsteuerung erklären. Sie kennen die Funktion der verschiedenen Signale und können diese in der Beratung praktisch demonstrieren.	2	1
3. Semester		X	X	Digitalsteuerung: Möglichkeiten, technischer Aufbau.	Die Lernenden können den Aufbau, den technischen Ablauf und die Funktion der einzelnen Steuerungselemente erklären.	2	2
3. Semester		X	X	Zubehör: Anlageaufbau, Fachliteratur.	Die Lernenden können die Möglichkeiten des Anlageaufbaus aufgrund von Katalogen erklären.	1	1

VSSD

Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
Association Suisse des détaillants en jouets

1b) Autorennbahnen

3. Semester	X	X		Hersteller und Systeme: System- unterschiede, Fahrbahn- elemente, Handregler, Pflege und Ersatzteile.	Die Lernenden können die verschiedenen aktuellen Systeme erklären. Sie können die Schienenelemente richtig bezeichnen und Ausbaumöglichkeiten erklären. Sie kennen die technischen Funktionen und Unterschiede der Handregler. Sie kennen die Verschleissteile der Fahrzeuge und können diese ersetzen.	2	1
-------------	---	---	--	--	---	---	---

WARENGRUPPE 2 Funktionsmodellbau / Bausätze / Experimentieren / Bauen und Konstruieren / Basteln (19 Lektionen)

2a) Funktionsmodellbau

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
5 Semester	X	X		Flugzeuge: Flugmodellarten, Aufbau und Einzelemente, Fachausdrücke,	Die Lernenden kennen die funktionell grundlegenden Einzelteile von Modellflugzeugen. Sie können die grundlegenden Funktionsarten der einzelnen Modelltypen unterscheiden. Sie kennen den Aufbau der Modelle, die möglichen Bauweisen und die dazu benötigten Baumaterialien. Sie kennen die Fachausdrücke.	2	2
5. Semester	X	X		Flugzeug- Antriebsarten: Gummiband, Elektromotoren, Verbrennungs- motoren, Laden von Akkus, Treibstoffe..	Die Lernenden kennen die Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Antriebsarten und können diese den entsprechenden Flugmodellen zuordnen. Sie können den technischen Aufbau eines Elektromotors erklären und kennen die Unterschiede der verschiedenen Arten von Verbrennungsmotoren. Sie kennen die verschiedenen Lademöglichkeiten von Akkus. Sie kennen die Sicherheitsvorschriften der Flüssigbrennstoffe, deren Lagerung und den korrekten Umgang mit deren Giftigkeit. Sie kennen die Zusammensetzung des Treibstoffes und dessen Anteile.	2	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
LE = Anzahl Lektionen
TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD

Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
Association Suisse des détaillants en jouets

5. Semester		X		Flugzeug-Steuerung: Fernsteuerungsanlagen, Frequenzen, Servos,	Die Lernenden können die einzelnen Elemente und deren Funktion der RC-Fernsteuerung erklären. Sie kennen die für den Modellbau zugeordneten Frequenzbereiche. Sie können die geeigneten Servos den entsprechenden Flugzeugmodellen zuordnen.	1	1
5. Semester	X	X		Fahrzeuge: Fahrzeugtypen, Fahrzeugaufbau, Fachteile.	Die Lernenden können die Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Fahrzeugtypen erklären. Sie kennen den jeweiligen Fahrzeugaufbau. Sie können die verschiedenen Fachteile erklären. Sie können die unterschiedlichen Materialien der Karosserien erklären und kennen die dazugehörigen Farben.	1	1
5. Semester		X		Fahrzeug-Antriebsarten: Elektromotoren, Verbrennungsmotoren	Die Lernenden kennen die Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Antriebsarten für Fahrzeuge und können diese den entsprechenden Modellen zuordnen.	1	1
5. Semester		X		Boote/Schiffe: Boots- und Schiffstypen, Aufbau, Fachteile, Fachausdrücke.	Die Lernenden kennen die verschiedenen Typen von Modellbooten und -Schiffen und deren Einsatzmöglichkeiten. Sie kennen die Arten von Bootskörpern, deren Fachteile sowie die dazu benötigten Fachausdrücke.	1	1
5. Semester		X		Boots- und Schiffs-Antriebsarten:	Die Lernenden kennen die Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Antriebsarten für Modellboote und -Schiffe und können diese zweckentsprechend den jeweiligen Modellen zuordnen.	1	1
5. Semester		X		Boots-Steuerungen.	Die Lernenden können die zweckentsprechenden RC-Steuerungen den einzelnen Boots- und Schiffs-Modellen und deren spezifischen Einsatzmöglichkeiten zuordnen.	1	1
5. Semester			X	Funktions-Modellbau allgemein: Reparaturservice, Einzelteil-Bestellungen.	Sie kennen den Ablauf für die Beschaffung von Einzelteilen.	1	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
LE = Anzahl Lektionen
TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD

Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
Association Suisse des détaillants en jouets

2b) Plastikbausätze / Holzbausätze / Metallbausätze

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
5. Semester	X	X		Bausätze aus Plastik, Holz oder Metall: Material, Klebstoff oder andere Verbindungen, Farben und Lacke, Massstäbe.	Die Lernenden kennen den für das entsprechende Werkmaterial zweckmässigen Klebstoff und können den Klebvorgang erklären. Sie können die dazugehörenden Farben, allfällige Grundierungen oder Lacke zuordnen. Sie kennen den jeweiligen Massstab und können diesen in die Wirklichkeit umrechnen.	1	1

2c) Experimentieren

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
3. Semester		X		Hersteller von Experimentier-Spielmittel.	Die Lernenden kennen die Hersteller von Experimentierspielmittel. Sie können den Spielbereich "Experimentieren" genau abgrenzen.	1	1
3. Semester	X	X	X	Verkaufs-Argumente, Sachgebiete, Produkte-Kentnisse, Vorschriften.	Die Lernenden kennen den generellen Spiel- und Lernwert welche von Experimentierspielmittel erreicht werden und können für diese argumentieren. Sie kennen die verschiedenen Sachgebiete und können die einzelnen Produkte entsprechend zuordnen. Sie können über die einzelnen Experimentierspielmittel, unter Zuhilfenahme der Anleitungsbücher, den Umfang und die Möglichkeiten der Produkte erklären. Sie kennen die Fortsetzungs- und Ergänzungsmöglichkeiten. Sie kennen die gesetzlichen Sicherheitsbestimmungen und Vorschriften über Chemie, Elektrizität und Funkverkehr. Sie kennen die Verbrauchs- und Verschleissteile der Produkte sowie den jeweiligen dafür verwendeten technischen Fachausdruck.	3	3

2d) Bauen und Konstruieren

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
3. Semester		X	X	Bausysteme	Die Lernenden können zwischen einem Bausystem und einem Konstruktionssystem klar unterscheiden. Sie kennen die verschiedenen Baumasse der traditionellen Baukästen und können qualitative Unterschiede erklären. Sie kennen den Aufbau und die Ausbaumöglichkeiten der Baukugelbahnen und können diese dem entsprechenden Alter und den vorauszusetzenden Fähigkeiten anpassen.	1	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen

LE = Anzahl Lektionen

TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD
 Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
 Association Suisse des détaillants en jouets

3. Semester		X	X	Konstruktions-Systeme.	Die Lernenden kennen die verschiedenen Möglichkeiten der bei den Konstruktionssystemen angewandten Verbindungsarten. Sie kennen die notwendigen Voraussetzungen welche an das Kind respektive an den Jugendlichen in Bezug auf das Alter und die spezifischen Fähigkeiten gestellt sind, um mit einem System erfolgreich konstruieren zu können.	2	1
3. Semester	X			Material-Kenntnisse	Die Lernenden kennen die verschiedenen angewandten Materialien wie Holz, Stein, Kunststoff oder Metall. Sie können die verwendeten Holzarten, Kunststoffe und Metall-Legierungen beschreiben, die jeweiligen qualitativen Eigenschaften erklären sowie deren Anwendung an den verschiedenen Produkten begründen.	2	1

2e) Handwerkliche Spielmittel

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
3. Semester	X	X	X	Laubsäge und Zubehör. Fertig-Bastel-Packungen.	Die Lernenden kennen die Anwendungsmöglichkeiten der Laubsäge und können die Zusatzgeräte und ihre Einsatzmöglichkeiten erklären. Sie können für die bestimmten Arbeiten das entsprechende Werkmaterial, die Vorlagen sowie Anleitungen zuordnen und erklären. Sie können die Techniken der Komplettpackungen erklären und Zubehör oder Ergänzungen zuordnen.	1	1

WARENGRUPPE 3 Mechanisches Spielzeug / Sammlermodelle / Spielfiguren / Fantasie und Lizenzfiguren / RC-Fertigmodelle / Akkus und Ladegeräte **(5 Lektionen)**

3a) Mechanisches Spielzeug

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester		X	X	Antriebe: Federwerk, Schwungrad, Rückzug, Batterie Fernlenkung. Fernsteuerung	Die Lernenden kennen die verschiedenen Antriebsmöglichkeiten und können die entsprechenden Funktionen und technischen Eigenheiten erklären. Sie können den technischen und funktionellen Unterschied zwischen kabelgesteuerten Fahrzeugen und drahtlosen Systemen erklären.	1	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
 LE = Anzahl Lektionen
 TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

3b) Sammlermodelle

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester	X	X		Modellfahrzeuge und Sammler- Modelle: Marken, Hersteller-Länder, Massstäbe, Materialien.	Die Lernenden kennen die Marken der wichtigsten Hersteller sowie die Hersteller-Länder. Sie können die gebräuchlichen Massstäbe den einzelnen Modellen zuordnen. Sie können die qualitativen Unterschiede in Bezug auf Ausführung, Ausstattung und Material erklären.	1	1

3c) Spielfiguren / Fantasie- und Lizenzfiguren

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester	X	X	X	Spielfiguren, Fantasie- und Lizenzfiguren: Material und Herstellungsart, Trends, Lizenzen, Ausbaumöglichkeiten.	Die Lernenden kennen den Vorgang der Kunststoff-Spritztechnik. Sie kennen die verschiedenen Produkte mit den jeweiligen Spiel- und Ausbaumöglichkeiten. Sie können das Sortiment der Ergänzungs- und Serviceteile mit den Bestellmöglichkeiten erklären. Sie kennen die aktuellen Sortimente der Fantasie- und Lizenzfiguren. Sie kennen die Ausbaumöglichkeiten der verschiedenen Sortimente. Sie kennen die patentrechtlichen Bestimmungen in Bezug auf den Verkauf von Lizenzartikel im Allgemeinen.	2	1

3d) RC-Fahrzeuge Fertigbausätze

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester	X	X		RC-Fahrzeuge Fertigbausätze Antrieb, Lenkung, Störungen, Reparaturen.	Die Lernenden können den Funktionsablauf von Sender, Empfänger und Servo erklären. Sie kennen die Fachausdrücke und spieltechnischen Möglichkeiten des Zwei- oder Vier-Radantriebes. Sie kennen die verschiedenen Arten von Lenkungen und können die spezifischen Eigenarten erklären. Sie können mögliche Störungsquellen beschreiben. Sie kennen die verschiedenen Möglichkeiten der elektrischen Energiequellen und können die Vor- und Nachteile erklären. Sie kennen die wichtigsten Hersteller und ihre Produkte.	2	1

3c) Akkumulatoren und Ladegeräte

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
3. Semester	X	X		Akkumulatoren, Ladegeräte.	Die Lernenden können die qualitativen Unterschiede der verschiedenen Akku-Arten erklären. Sie können die Ladegeräte den entsprechenden Akkumulatoren zuordnen. Sie können die Ladezeiten berechnen.	1	1

WARENGRUPPE 4 Baby- und Kleinkindspielzeug / Holzspielmittel / Rollenspielzeug

(6 Lektionen)

4a) Baby und Kleinkindspielzeug

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester	X	X	X	Babyspielzeug: Entwicklung und Spielbedürfnisse im ersten Lebensjahr, Alle Sicherheit dem Kind. Oberflächenbehandlungen bei Babyspielzeug..	Die Lernenden kennen die einzelnen Entwicklungsschritte des Kindes im ersten Lebensjahr und können die der jeweiligen Stufe entsprechenden Spielmittel zuordnen. Sie kennen die Anforderungen an die Sicherheit, welche für Spielzeug für die ersten drei Lebensjahre gelten. Sie können die am Spielmittel angewandten Sicherheitsmerkmale erkennen und erklären. Sie können die Vor- und Nachteile der verschiedenen möglichen Oberflächenbehandlungen bei Baby-Holzspielzeug erklären.	2	1

4b) Holzspielmittel

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester	X	X		Holzarten für Spielzeug: Vorteile von Hartholz. Für Kleinkind-Spielzeug verwendete Harthölzer. Für Kleinkind-Spielzeug verwendete Weichhölzer.	Die Lernenden können die verwendeten Hartholzarten erkennen und die spezifischen Vorzüge der Holzarten erklären. Sie können anhand der verwendeten Holzarten Spielzeug asiatischer Herkunft erkennen. Sie können die Vorteile beim Einsatz von weichen Hölzern für geschnitzte Figuren und Tiere, Puzzles und Gross-Spielsachen erklären.	2	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
 LE = Anzahl Lektionen
 TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD
 Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
 Association Suisse des détaillants en jouets

2. Semester		X		Oberflächen- Behandlung: Die angewandten Materialien und Produktionsmethoden. Pflege von Holzspielzeug und deren Oberflächenbehandlung..	Die Lernenden erkennen an einem Holzspielzeug die angewandte Oberflächenbehandlung. Sie können die dem behandelten Holz entsprechende Pflege erklären.	1	1
-------------	--	---	--	---	--	---	---

4c) Rollenspielzeug

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester		X		Kaufläden Funktionen, Holzarten Zubehör	Die Lernenden können die Funktion und Montageart von Kaufläden erklären. Sie kennen die verwendeten Holzarten sowie die Oberflächenbehandlungsart und deren Pflege. Sie kennen die Ausstattungsmöglichkeiten und können die Funktion derselben erklären.	1	1
2. Semester		X		Kochherde: Holz, Metall, Kunststoff, elektrisch beheizbar, Material des Koch- und Backgeschirrs, Essgeschirr, Zubehör.	Die Lernenden können die altersgerechten Ausführungsarten bestimmen. Sie kennen die gesetzlichen Bestimmungen des Starkstromgesetzes im Bezug auf die elektrisch beheizten Kochplatten und Kochherde. Sie können das der Wärmeleistung des Herdes angepasste Koch- und Backgeschirr zuordnen. Sie können die qualitativen Unterschiede des Essgeschirrs sowie deren Pflegemöglichkeiten erklären. Sie kennen das Zubehör.	1	1
2. Semester	X	X		Puppenhäuser und Ställe: Holzart, Funktion, Elektrifizierung, Ausbau.	Die Lernenden können die verwendeten Holzarten erkennen und die Vorteile daraus begründen. Sie kennen sämtliche Funktionen sowie die Ausbau-, Umbau- und Ergänzungs-Möglichkeiten. Sie können die Elektrifizierung in Bezug auf die benötigte Energie sowie dem notwendigen Kabel-, Schalter- und Steckmaterial berechnen.	2	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
 LE = Anzahl Lektionen
 TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

WARENGRUPPE 5 Spielpuppen / Puppenzubehör / Künstler- und Designerpuppen / Plüschtiere / Sammlerplüsch
(10 Lektionen)

5a) Spielpuppen

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
3. Semester		X	X	Klassische Spielpuppen: Stoff-, Schlenker- und Werfpuppen. Weichpuppen, Bade- und Trinkpuppen, Stehpuppen	Die Lernenden kennen den jeweiligen Spielsinn der vier klassischen Puppenarten und können diese dem entsprechenden Spielalter zuordnen. Sie kennen die wichtigen Spielpuppenhersteller und die Charakteristiken der einzelnen Marken. Sie können die qualitativ hochstehenden Vorzüge von Markenpuppen erklären.	2	2
3. Semester		X		Herstellungsvorgang von Puppen	Die Lernenden können die Produktionsvorgänge in der Herstellung von Spielpuppen erklären.	1	1
3. Semester		X		Material: verwendete Kunststoffarten, Weichkörper und deren Stopfungen, Verschiedenartigkeit der Augen, Haare und deren Befestigung. Pflege	Die Lernenden kennen den verwendeten Kunststoff und können qualitative Merkmale erklären. Sie können die verschiedenen Stopfungen und deren Vorteile erklären. Sie können die Ausführung der Augen und deren Unterschiede erklären. Sie können die verschiedenen Befestigungsarten der Haare erklären. Sie kennen die Pflegemöglichkeiten der Haare.	2	1
3. Semester		X		Mechanische Puppen	Die Lernenden können die Funktionen der Puppen erklären.	1	1
3. Semester		X		Aktionspuppen	Die Lernenden kennen die aktuellen Trends der Aktionspuppen sowie des Zubehörs.	1	1
3. Semester				Puppenzubehör: Kleider, Schuhe, Strümpfe, Puppenwagen, Stubenwagen, Puppenwagen	Die Lernenden können die Kleider, die Puppenschuhe sowie Socken und Strümpfe der Grösse der Puppe zuordnen. Sie können die qualitativen Unterschiede in Bezug auf Ausführung und verwendetem Peddicrohr bei Stubenwagen erklären. Sie kennen die Funktionen der Puppenwagen.	1	1

5b) Künstler- und Designerpuppen

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
3. Semester		X		Künstlerpuppen Designerpuppen	Die Lernenden können die künstlerischen Details und die Eigenarten der verschiedenen Sammlerpuppen erklären. Sie kennen den Unterschied zwischen einer Künstlerpuppe und einer Designerpuppe. Sie können zwischen Echthaar und Kunsthaar unterscheiden.	2	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
 LE = Anzahl Lektionen
 TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD

Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
Association Suisse des détaillants en jouets

5c) Plüschspieltiere, Sammlerplüsch

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
3. Semester	X	X	X	Plüschspieltiere: Qualitätsunterschiede, Modellgenauigkeit, Sicherheitsvorschriften.	Die Lernenden kennen die renommierten Markenhersteller. Sie können zwischen Wirk- und Webplüsch unterscheiden und die qualitativen Unterschiede erklären. Sie können hochwertigen Plüsch aufgrund der Modellgenauigkeit und Ausführung von Billigplüsch unterscheiden und wegen des Preises argumentieren. Sie kennen die an Plüschspielzeug geforderten Sicherheitsbestimmungen.	2	1
3. Semester	X	X	X	Sammlerplüsch: Geschichte der Hersteller von Sammlerplüsch, Fabrikationsart, Limitierungen, Plüschqualität, Stopfungen, Herstellungsart, Auszeichnungen.	Die Lernenden kennen die firmengeschichtlichen Hintergründe der Hersteller von Sammlerplüsch. Sie kennen die alten Fabrikationstechniken. Sie können über limitierten Sammlerplüsch orientieren. Sie kennen die speziell verwendeten Plüschqualitäten, die verwendeten Materialien des Mischgewebes sowie die Art der Stopfung. Sie kennen die Bedeutung der Auszeichnung als Replik und können die dazugehörige Dokumentation richtig fertig erstellen.	2	1

WARENGRUPPE 6 Vorschulspiele / Lernspiele / Familien- und Erwachsenenspiele / Spielklassiker / Puzzles / Schachcomputer / Elektronik- und Computerspiele / Spiel- und Lernsoftware / Lerncomputer (11 Lektionen)

6a) Vorschulspiele, Lernspiele, Familien- und Erwachsenenspiele, Spielklassiker

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester		X	X	Spielberatung: Beratungsablauf	Die Lernenden kennen den genauen Gesprächsaufbau und den abgestuften Ablauf der Spielberatung.	2	1
2. Semester		X	X	Vorschulspiele: Spielabsichten bei Vorschulspielen. Themen und emotionale Elemente.	Die Lernenden erkennen aus dem einzelnen Spiel den spieldidaktischen Wert und die Spielabsicht. Sie können die Spiele den definierten Spielzielen zuordnen. Sie können den emotionalen Teil aufgrund der Gestaltung und Ausführung erklären.	2	1
3. Semester	X		X	Lernspiele: Lernbehinderungen mit Behandlungsmöglichkeit durch Lernspiele. Lerninhalte.	Die Lernenden kennen die möglichen Lernbehinderungen welche durch gezielt eingesetzte Lernspiele behandelt werden können. Sie kennen die Fachausdrücke dieser Lernbehinderungen. Sie können die Lerninhalte der Spiele erkennen.	2	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
LE = Anzahl Lektionen
TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD

Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
Association Suisse des détaillants en jouets

2. Semester		X	X	Familien- und Erwachsenenspiele: Zuordnung nach Spielziel, Zuordnung nach materieller Ausführung, Verleger, Autor, Spiel des Jahres.	Die Lernenden können die Spiele einem oder mehreren Spielabsichten zuordnen. Sie kennen die Zuordnung aufgrund der materiellen Ausführung. Sie können einen Spieltitel dem Verleger und Autor zuordnen. Sie kennen den aktuellen Titel des Spiel des Jahres. Sie kennen die Auswahlkriterien zur Erreichung einer Auszeichnung im Wettbewerb "Spiel des Jahres".	2	1
3. Semester		X	X	Spielklassiker: Regelkenntnisse, Materialkenntnisse, Fachbücher.	Die Lernenden kennen die Spielabläufe der Spielklassiker. Sie können die materielle Ausstattung und qualitativen Besonderheiten erklären. Sie kennen die Literatur und Regelwerke über die einzelnen Spielklassiker.	2	1

6b) Puzzles

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester	X	X	X	Kinder-Einlegespiele und Holzpuzzles: Material, Alter und Fähigkeiten,\$ didaktische Puzzles. Kinderpuzzles aus Karton.	Die Lernenden können die Vorteile von Holz, Kunststoff oder Duraboard gegenüber konventionellen Kartonpuzzles erklären. Sie können die Schwierigkeitsstufen dem Alter und den spezifischen Fähigkeiten des Kindes zuordnen. Sie können die didaktischen Zielsetzungen bei Lernpuzzles erklären. Sie können die Schwierigkeitsstufe erkennen und dem Alter zuordnen. Sie können spezielle Spieleffekte erklären.	1	1
2. Semester		X		Erwachsenenpuzzles Schwierigkeitsstufen, Fixiermöglichkeiten. Spezielpuzzles: 3D, spezielle Farbeffekte, Spezialformate, Kugelpuzzles u.a.m.	Die Lernenden können die Schwierigkeitsstufen aufgrund der Stückzahlen und der Art der Bilder erklären. Sie können den Platzbedarf berechnen. Sie kennen die Aufbewahrungs- und Fixiermöglichkeiten. Sie können die speziellen Anforderungen und anzuwendenden Techniken erklären.	1	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
LE = Anzahl Lektionen
TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

6c) Schachcomputer, Elektronik- und Computerspiele, Lerncomputer, Spiel- und Lernsoftware

Zeitraumen	K K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
5. Semester		X	X	Schachcomputer: Sensortechniken, Feldanzeigen, Spielstärken, ELO-Bewertung, Spielstufen, Memory, Lernprerograme, Ausbaumodule.	Die Lernenden kennen die verschiedenen Sensortechniken und die möglichen Arten der Feldanzeigen. Sie kennen das System der ELO-Bewertung und können die Spielstärke des Kunden grob einschätzen. Sie können die Funktion und Grösse des Memory-Speichers und die Anwendung von Lernprogrammen erklären. Sie kennen die Vorteile der Schachcomputer mit Ausbaumodulen.	2	1
5. Semester		X		Elektronikspiele, elektronische Spiele, elektronische Spieltiere.	Die Lernenden können die Funktionen und Programme der elektronischen Spiele erklären. Sie kennen die Funktionen der elektronischen Spielfiguren und Spieltiere.	1	1
5. Semester		X		Spiel- und Lerncomputer. Handhabung, integrierte Programme, Programmerweiterungen.	Die Lernenden können die Handhabungen erklären und kennen den Umfang der integrierten Programme. Sie kennen die allfällig möglichen Programmerweiterungen.	1	1
5. Semester			X	Spiel- und Lernsoftware: Systemvoraussetzung, Spielprogramme, Lernprogramme.	Die Lernenden können die Systemvoraussetzungen mit dem Kunden klären. Sie können die Spielprogramme dem Alter und den Fähigkeiten des Kindes zuordnen. Sie kennen die Vorteile der Software-Lernprogramme gegenüber den traditionellen Lehrmitteln und können die Dialogmöglichkeiten erklären.	2	1

WARENGRUPPE 7 Kinderfahrzeuge, Sandspielzeug, Wasserspielzeug, Sportspiele, Jonglierspiele, Kinder- und Sportdrachen
(26 Lektionen)

7a) Kinderfahrzeuge

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester		X	X	Kinderfahrzeuge: Anforderungen an das Alter, die Kraft und die Geschicklichkeit. Spiel und Sicherheit.	Die Lernenden kennen die Anforderungen eines Fahrzeuges an das Alter, die Körpergrösse, die benötigte Kraft sowie die motorischen Fähigkeiten. Sie können die der Sicherheit dienenden Elemente des Fahrzeuges erklären.	1	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
 LE = Anzahl Lektionen
 TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD
 Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
 Association Suisse des détaillants en jouets

2. Semester	X	X	X	Gehwagen und Rutscherfahrzeuge: Altersgerechten Einsatz, Material, Sicherheit,	Die Lernenden können den altersgerechten Einsatz von Gehwagen und Rutscherfahrzeugen erklären. Sie kennen die Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Materialien. Sie kennen die Anforderungen an die Sicherheit von Kleinkindfahrzeugen.	1	1
2. Semester	X	X		Dreirad: Konstruktionsaufbau, Material, Lackierung, Bereifung, Lager, Reparaturservice.	Die Lernenden können den Konstruktionsaufbau und die daraus erreichte Kippstabilität erklären. Sie kennen das Material und die Qualität des Rahmenaufbaus und dessen Lackierungsart. Sie kennen die Unterschiede der verschiedenartigen Bereifungen und deren Auswirkungen beim Spielen. Sie kennen die Fachausdrücke der Einzelelemente und können diese als Reparaturservice mit den entsprechenden Werkzeugen auswechseln.	1	1
2. Semester		X		Zweiradlaufräder: Konstruktionsart, Material, Alter,	Die Lernenden können die verschiedenen Konstruktionsarten und deren Anforderungen an das Alter, an die Geschicklichkeit sowie dem zu befahrenden Spielgelände zuordnen. Sie kennen die Unterschiede der verschiedenen Bereifungsarten. Sie können die der Sicherheit dienenden Details erklären.	1	1
2. Semester	X	X		Trottinets (Roller) Lager, Verstellbarkeit, Bereifung, Bremsen, Sicherheit für Kinder-Trottinets.	Die Lernenden kennen die Unterschiede der Lauflager und können diese erklären. Sie können die Trottinets der Kindergrösse entsprechend einstellen. Sie können die Vor- und Nachteile der verschiedenen Arten der Bereifung erklären. Sie können die Bremsen kindergerecht einstellen. Sie kennen die Unterschiede in Bezug auf die Sicherheit zwischen Kinder- und Erwachsenenroller.	1	1
2. Semester	X	X	X	Go-Carts: Alter, Material, Lager, Mechanik,	Die Lernenden können einen Go-Cart montieren. Sie kennen die Voraussetzungen und Anforderungen der verschiedenen Ausführungen an das Alter und die Kraft des Kindes. Sie kennen die verschiedenen Bereifungsarten, Lauflager und Mechaniksysteme und können die Vor- und Nachteile erklären.	1	1
2. Semester	X	X		Traktoren: Kunststoff, Tretlager, Lauflager, Grösseneinstellungen, Zubehör, Reparaturservice.	Die Lernenden kennen die verschiedenen Qualitäten der bei Traktoren verwendeten Kunststoffe und können in Bezug auf Alterung und Resistenz gegen Sonneneinfluss darüber argumentieren. Sie kennen die qualitativen Unterschiede bei Tret- und Lauflager und können diese erklären. Sie kennen die möglichen Kombinationen des Zubehörs mehrerer Produkte untereinander. Sie können den Reparaturablauf selbständig durchführen.	1	1
2. Semester	X	X		Schneefahrzeuge: Kufenschlitten, Kunststoff-Bobs	Die Lernenden kennen die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten und das gegensätzliche Schneesverhalten der beiden Schlittenarten und können die qualitativen Unterschiede in Bezug auf das Material erklären.	1	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
 LE = Anzahl Lektionen
 TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD
 Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
 Association Suisse des détaillants en jouets

7b) Sandspielzeug,

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester	X	X		Sandspielgeräte: Eimer, Formen, Handschaufeln, Siebe. Material.	Die Lernenden kennen die qualitativen Unterschiede bei Sandspielartikel aus Kunststoff oder Metall und können die Sicherheitsaspekte und verlängerte Lebensdauer der qualitativ hochstehenden Materialien erklären.	1	1
2. Semester		X		Sandfahrzeuge: Kunststoff, Holz, Funktionen, Reinigungsmöglichkeiten.	Die Lernenden können die Vorzüge oder Nachteile der beiden Materialien Kunststoff oder Holz für den Spiel-Einsatz als Sandspielmittel erklären. Sie kennen die wichtigen Qualitätsmerkmale bezüglich Material und Ausführung um den Einflüssen von Wasser, Sonne und Sand zu widerstehen.	1	1
2. Semester		X		Sandkästen: Material, Ausstattung, Verderben des Sandes.	Die Lernenden kennen die Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Arten von Sandkästen und können diese erklären. Sie kennen die Ursachen des raschen Verderbens des Sandes und können die entsprechend richtige Ausstattung erklären um dies zu verhindern.	1	1

7c) Wasserspielzeug

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester		X		Aufblasbare Badespielsachen: Sicherheit.	Die Lernenden kennen die gesetzlichen Sicherheitsvorschriften von aufblasbarem Badespielzeug.	1	1
2. Semester		X		Badeboote: Sicherheitsventile, Mehrkammersystem, Pflege, Reparatur. Zubehör.	Die Lernenden kennen die Vorschriften über das höchstzulässige Aufblasvolumen, über das Mehrkammersystem, über die maximale Nutzlast sowie die Bestimmungen über die Beschaffenheit der Sicherheitsventile. Sie können die Pflege und Reparaturmöglichkeiten erklären. Sie kennen das dem Boot entsprechende Zubehör.	2	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
 LE = Anzahl Lektionen
 TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD
Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
Association Suisse des détaillants en jouets

2. Semester	X	X		Wasserspielzeug: Planschbecken, Wasser-Kanalspiele.	Die Lernenden kennen die verschiedenen Arten und Ausführungen von Planschbecken und können diese dem vorgesehenen Spieleinsatz zuordnen. Sie können das Gewicht des gefüllten Planschbeckens berechnen. Sie kennen die verschiedenen qualitativen Ausführungen von Wasserkanalsystemen und können über diese argumentieren. Sie kennen die Ergänzungen und Verschleissteile.	2	1
-------------	---	---	--	---	--	---	---

7c) Sportspiele

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
2. Semester		X		Spiel-Bälle: Softbälle Bunte PVC-Bälle, Kunstlederbälle.	Die Lernenden kennen die qualitativen Unterschiede der Schaumstoffbälle in Bezug auf die Zellstruktur und die Oberflächenbeschichtung und können die dafür geeigneten Einsatzmöglichkeiten erklären. Sie kennen die zeitlich beschränkte Lagerungsmöglichkeit und die qualitativ unterschiedlichen Lackierungen von bunten Saisonbällen. Sie können die Vor- und die Nachteile der Kunstleder- gegenüber den Echtlederbällen erklären.	1	1
2. Semester	X	X		Sportbälle: Kinder-Fussball, -Volleyball -Streetball -Basketball.	Die Lernenden können die Qualitätsunterschiede durch die Anzahl der Panels, der Festigkeit des Synthetik-Leders, der Lackierung sowie der Verarbeitung erkennen. Sie kennen die Unterschiede des Fussballs gegenüber dem Volleyball. Sie kennen bei allen Arten von Kindersportbällen die grundsätzlichen Unterschiede zu den Wettkampfbällen im Sportbereich.	1	1
2. Semester		X	X	Sitzbälle, Hüpfbälle: Balldurchmesser im Verhältnis zur Körpergrösse. PVC oder ABS?	Die Lernenden können die Sitzballdurchmesser der Körpergrösse der Kunden zuordnen. Sie kennen das unterschiedliche Ballverhalten und die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten bei Sitzbällen aus PVC gegenüber denjenigen aus ABS. Sie können die Körpergrösse des Kindes dem Balldurchmesser zuordnen.	2	1
2. Semester	X	X	X	Petanque/Boule, Krocket: Spielbezeichnungen, Spielabläufe, Material, Zubehör.	Die Lernenden kennen die Spielarten und Unterschiede zwischen Petanque/Boule zu Bocchia. Sie kennen die Unterschiede im Spielverhalten von Kugeln aus Kunststoff, Metall oder Holz und können diese den Spielansprüchen des Kunden zuordnen. Sie können bei Petanque/Boule aufgrund der spielerischen Ansprüche des Kunden von den Freizeitkugeln bis zu den Wettkampfkugeln die passenden Kugeln zuordnen. Sie kennen die verschiedenen Arten, Gewichte und Durchmesser der Wettkampfkugeln. Sie können das benötigte Spielterrain für Petanque/Boule oder Krocket erklären.	2	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
LE = Anzahl Lektionen
TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD
 Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
 Association Suisse des détaillants en jouets

3. Semester		X	X	Sport-Dart: Klassische und elektronische Darts, Aufbau des Darts, Verschleissteile und Ersatzteilservice, Zubehör.	Die Lernenden kennen den Spielablauf des Dart. Sie können die verschiedenen Ansprüche an das Material der klassischen und elektronischen Darts einordnen. Sie kennen den Aufbau eines Darts und können Verschleissteile auswechseln. Sie kennen die Gewichtslimiten der Darts. Sie kennen die Einsatzmöglichkeiten des Dart-Zubehörs.	2	1
2. Semester			X	Zielwurfspiele: Motorik, Spielalter.	Die Lernenden kennen den Spielwert und die Ansprüche an die Motorik und an das Spielalter der verschiedenartigen Zielwurfspiele.	1	1
3. Semester		X	X	Wurf- und Fangspiele: Frisbee und ähnliche Wurfspiele, Bumerang.	Die Lernenden können das Flugverhalten und die Spielmöglichkeiten der verschiedenen Arten von Frisbees und ähnlichen Wurfscheiben und Ringe erklären. Sie kennen die Unterschiede im Flugverhalten von Bumerangs aufgrund ihrer Form und Grösse. Sie können die Unterschiedlichen Ausführungen in Holz oder Kunststoff erklären. Sie kennen die Anforderungen der Wurfspiele an das Alter, die Kraft und die Körpergrösse.	1	1
2. Semester	X	X	X	Jongliermaterial: Jonglier-Bälle, -Tücher, -Ringe, -Keulen, Diabolos, Devill-Sticks und weitere. Fachliteratur.	Die Lernenden kennen die Anforderungen der verschiedenen Jonglierartikel an die koordinativen Fähigkeiten. Sie können die Spielmöglichkeiten der einzelnen Artikel erklären. Sie können den Jonglierablauf mit drei Bällen sowie das Rotieren des Diabolos vorführen. Sie können die den spielerischen Anforderungen entsprechende Literatur erklären.	2	1
2. Semester	X	X	X	Yo-Yo's Modelle, Einsatzmöglichkeiten, Ersetzen von Verschleissteilen, Vorführen einfacher Tricks. Fachliteratur.	Die Lernenden kennen die verschiedenen Arten und Qualitäten von Yo-Yo's. Sie können aufgrund der Form und Ausführung des Modells dessen Spielmöglichkeiten erklären. Sie können die einfachen Einhandtricks vorführen. Sie können defekte Verschleissteile ersetzen. Sie kennen die dem Spieler entsprechende Fachliteratur.	2	1

7d) Kinder- und Sportlenkdrachen

Zeitraumen	F K	M K	S K	Lernbereiche Themen	Kompetenzen Ziele	T A	L E
5. Semester	X	X	X	Kinderdrachen, Einleiner: Drachentypen, Altersstufen, Materialien, Ersatzteile, Sicherheitsbestimmungen.	Die Lernenden kennen die funktionellen Möglichkeiten sowie die fachliche Benennung der verschiedenen Arten von Einleiner-Drachen. Sie können diese den einzelnen Kinderaltersstufen zuordnen. Sie kennen die verschiedenen für Einleiner verwendeten Stoffarten und die Materialien und Dimensionen der Stäbe. Sie können defekte oder verlorene Teile selbständig ersetzen und montieren. Sie kennen die Sicherheitsbestimmungen im Umgang mit Flugdrachen.	2	1

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
 LE = Anzahl Lektionen
 TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren

VSSD

Verband Schweizerischer Spielwarendetaillisten
Association Suisse des détaillants en jouets

5. Semester	X	X	X	Sportlenkdrachen: Drachentypen, Grössen, Zugkraft, Altersstufen, Fachbezeichnungen, Materialkenntnisse, Leinen, Windkenntnisse, Zubehör, Reparaturen und Ersatzteile.	Die Lernenden kennen die verschiedenen Lenkdrachentypen. Sie können diese nach Leicht- bis Starkwinddrachen einordnen. Sie können für Kinder und Jugendliche geeignete Modelle entsprechend dem Alter, der benötigten Körperkraft sowie der manuellen Geschicklichkeit zuordnen. Sie kennen die Fachbezeichnung der einzelnen Drachenelemente und ihre Funktion. Sie kennen die verschiedenen Qualitäten der verwendeten Materialien. Sie können die Drachen und Leinen den Angaben über Windstärken in Beaufort oder Km/h entsprechend zuordnen. Sie können die Leinen entsprechend der Zugkraft des Drachens zuordnen. Sie kennen das Zubehörsortiment und können Reparaturen mittels Ersatzteilen durchführen.	3	2
-------------	---	---	---	---	---	---	---

FK = Fachkompetenzen MK = Methodenkompetenzen SK = Sozial- und Selbstkompetenzen
 LE = Anzahl Lektionen
 TA = Taxonomie/Bewertung: 1. Wissen 2. Verstehen 3. Anwenden 4. Analysieren