GAME OF MIND

Wochenplan

Sieben Tage, eine Hauptquest. Der Frosch ist die Aufgabe, die du am liebsten aufschiebst.

WOCHE VOM

BIS



HAUPTQUEST DER WOCHE

Wenn ich nur eine Sache schaffe, dann diese:

DARUM IST SIE WICHTIG

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
FROSCH	FROSCH	FROSCH	FROSCH	FROSCH	FROSCH	FROSCH
TERMINE	TERMINE	TERMINE	TERMINE	TERMINE	TERMINE	TERMINE
AUFGABEN	AUFGABEN	AUFGABEN	AUFGABEN	AUFGABEN	AUFGABEN	AUFGABEN

ROUTINEN

	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

DAS LIEF GUT

DAS ÄNDERE ICH NÄCHSTE WOCHE



Haku

Der Frosch kommt zuerst. Danach ist der Tag schon gewonnen.

LEVEL UP YOUR MIND.

Am Vorabend planen entlastet den Kopf (Masicampo & Baumeister, 2011). Kostenlose Vorlage, privat, in Workshops und im Unterricht frei kopierbar.