

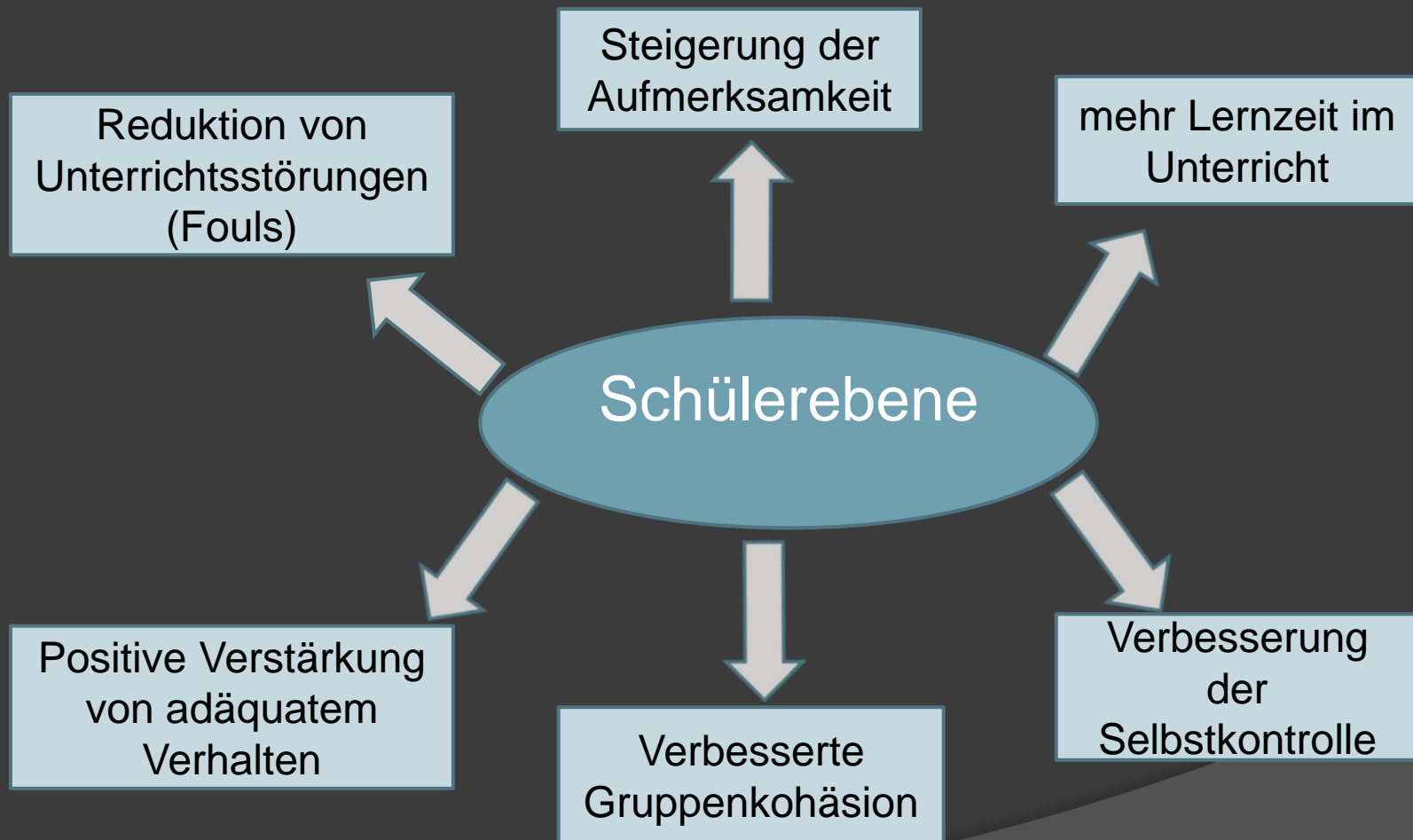
# Das KlasseKinderSpiel

nach Clemens Hillenbrand

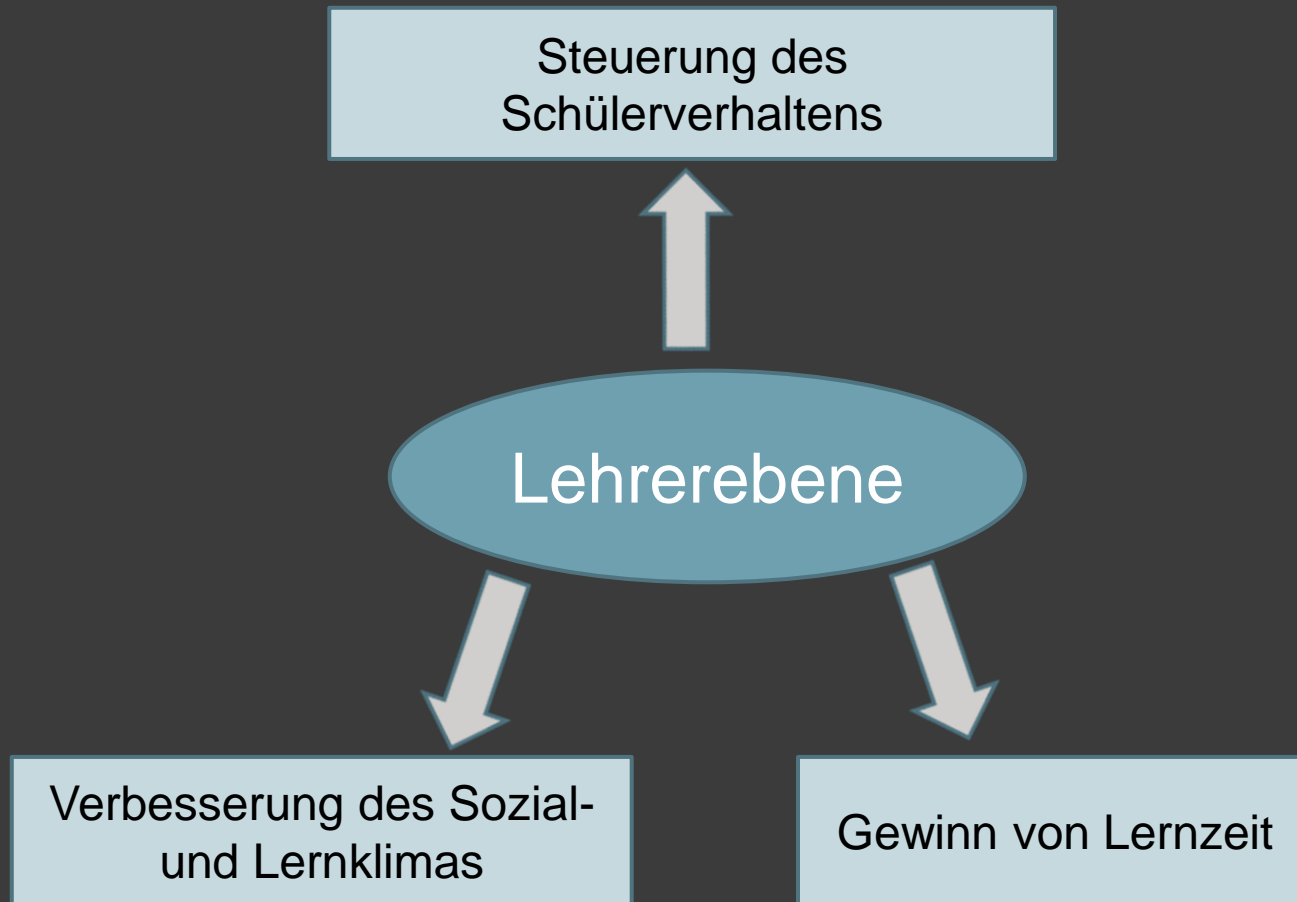
# Das KlasseKinderSpiel ist:

*eine Form der Verhaltenssteuerung  
durch die Belohnung von positivem  
Arbeitsverhalten von Schülern während  
der Spielphasen - auf Gruppenebene!*

# Effekte



# Effekte



# Baustein eines schulischen Präventionskonzepts

# Spielregeln

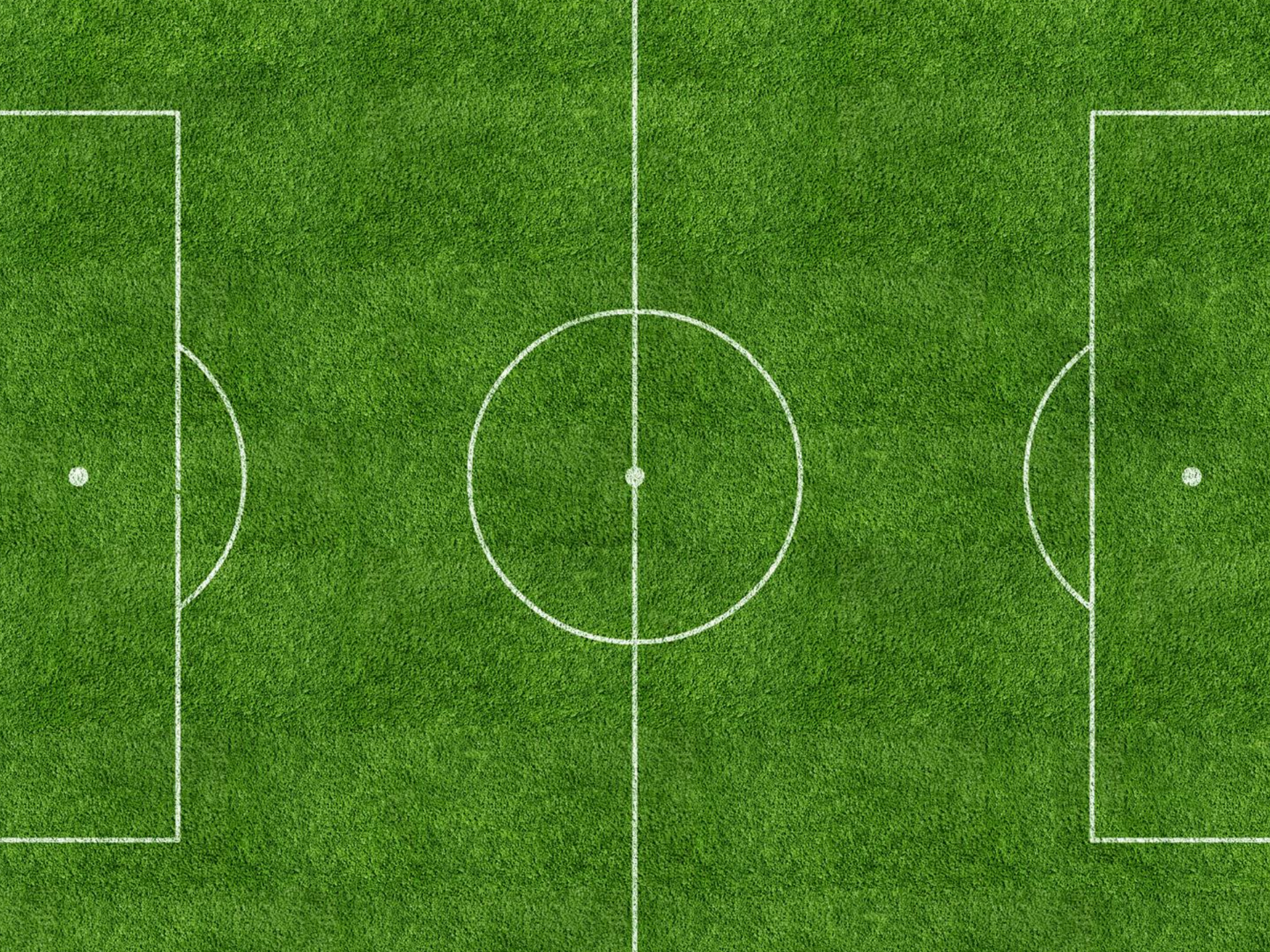
- 2 oder 3 Klassenteams
- Fouls eines Teams werden durch Striche oder Punkte im Spielplan dokumentiert
- Fouls ergeben sich durch ein inadäquates Arbeitsverhalten in einer Arbeitsphase
- Niveau festlegen bis zu dem ein Gewinn möglich ist oder
- Team mit der geringsten Punktzahl gewinnt
- Ziel: Gruppenbelohnung

# Gedanken zur Umsetzung

# 1. Vorbereitung des Spiels

- ⦿ In welcher Phase soll das Spiel eingesetzt werden?
- ⦿ Gespielt wird anfangs 10 (– 20) Minuten
- ⦿ Einsatz eines akustischen Signals
- ⦿ Spielplan erstellen







**FAIRPLAY**

statt

Fouls

Fouls

## 2. Definition des inadäquaten Verhaltens

- ⦿ Klassenregeln sind zuvor mit den Schülern erarbeitet worden
- ⦿ 1 bis 3 Fouls festlegen

# 3. Belohnung auswählen

- Belohnung soll Motivation zur Teilnahme am Spiel auslösen
- Möglicherweise Belohnungsvorschläge von Schülern sammeln
- Nichtmaterielle und materielle Belohnungen sind möglich

<b>LEVEL 14</b>	Tagesausflug, den die Gruppe mitplanen darf
<b>LEVEL 13</b>	Hausaufgabengutschein für das Team/die Teams
<b>LEVEL 12</b>	Planen eines kleinen Events (Herbstfest/Weihnachtsfeier/Faschingsparty/ Frühlingsfest)
<b>LEVEL 11</b>	Die Gruppe darf selbst eine Unterrichtsstunde gestalten
<b>LEVEL 10</b>	Eigene Klassenbücherei
<b>LEVEL 9</b>	Gemeinsames Frühstück
<b>LEVEL 8</b>	Witzwettbewerb
<b>LEVEL 7</b>	Die Gruppe darf sich ein Lied für die nächste Musikstunde aussuchen
<b>LEVEL 6</b>	Die Gruppe darf sich ein Spiel für die nächste Stunde aussuchen
<b>LEVEL 5</b>	Eine Weile falsch herum auf dem Stuhl sitzen
<b>LEVEL 4</b>	Papierflieger basteln und im Klassenzimmer fliegen lassen
<b>LEVEL 3</b>	In einer Stunde Kaugummikauen dürfen
<b>LEVEL 2</b>	Das Team darf 3 Minuten eher in die Pause gehen
<b>LEVEL 1</b>	Gummibärchen

# 4. Erhebung der Ausgangslage

- Welche Unterrichtsstörungen finden statt?
- Wie oft finden sie statt?
- Wann finden sie statt?

# 5. Einführung des Spiels in der Klasse

- Spielregeln erklären
- Klasse in 2 (oder 3) Gruppen einteilen
- Gruppen geben sich einen Namen
- Fouls mit den Schülern besprechen
- Für jedes Foul erhält die Gruppe einen Strich oder Punkt – Lehrer = Schiedsrichter
- Das Gewinnerteam zeigt am wenigstens Fouls oder beide Teams gewinnen, wenn sie eine festgelegte Grenze nicht überschreiten.

# 6. Durchführung in der Klasse

- ⦿ Ankündigung der Spielzeit
- ⦿ Fouls werden sichtbar notiert und anfangs verbal angezeigt
- ⦿ Konsequente Reaktion auf Fouls
- ⦿ Lob und Belohnung noch am selben Tag



# Anwendung des Spiels im Alltag

- ⦿ Einzelarbeit
- ⦿ Lesen
- ⦿ Übungsphase
- ⦿ Freiarbeit

Schüler:  
adäquates Verhalten fällt leicht

Lehrer:  
konsequente Reaktion einfach

Alternativer Einsatz:

- ⦿ Hausaufgaben

# Lehrerinnen und Lehrer in pädagogischen Grenzsituationen

Lehrerinnen und Lehrer sind häufig mit herausforderndem Verhalten von Schülerinnen und Schülern konfrontiert.

Die vorliegende Handreichung soll dazu beitragen, diese Situationen besser zu bewältigen und den beteiligten Lehrkräften Mut zu machen.

Link zur Handreichung:

[http://www.bezreg-detmold.nrw.de/500\\_Service/011\\_Broschueren/broschueren/010paedagogischeGrsi.pdf](http://www.bezreg-detmold.nrw.de/500_Service/011_Broschueren/broschueren/010paedagogischeGrsi.pdf)

