




Spielerisch Verhaltensregeln lernen

mit dem

KLASSE-KINDER-SPIEL

DIE WILDEN KERLE	DIE COOLEN	DIE JEDI RITTER
		

Ablauf



Blitzlicht - Vorstellungsrunde

- Name
- Schule
- KlasseKinderSpiel – Erfahrungen?
- Erwartungen?

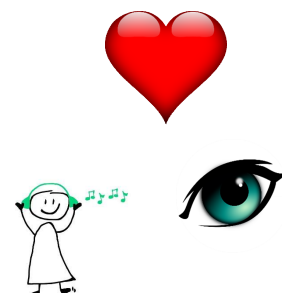
Meine Schule ...

Ich heiße ...

KlasseKinderSpiel ...

Was würden SIE in Ihrer „Klasse!Schule“

- gerne **weniger** sehen, hören und fühlen?
- gerne **mehr** sehen, hören und fühlen?



Die Kurzanleitung zum

KLASSE-KINDER-SPIEL

Montag			
Dienstag			
Mittwoch			
Donnerstag			
Freitag			

Grundstruktur des KlasseKinderSpiels

- Form des Lernens sozialer Regeln durch die Belohnung von positivem Lern- und Arbeits- und Sozialverhalten von SuS
- Regeln und Beispiele für Verstöße (Fouls) werden gemeinsam entwickelt/gesucht.
- Die Klasse wird in mehrere Teams aufgeteilt.
- In der Spielzeit erhält die Gruppe für jedes inadäquate Verhalten einen Punkt (Foul).
- Das Team mit den wenigsten Punkten gewinnt am Ende der Spielzeit eine Belohnung oder wenn beide Teams unter dem vorher festgelegten Foul-Niveau bleiben, gewinnen beide Teams.



<https://www.youtube.com/watch?v=Xqw5flex2TQ>

Grundlagen zum KlasseKinderSpiel

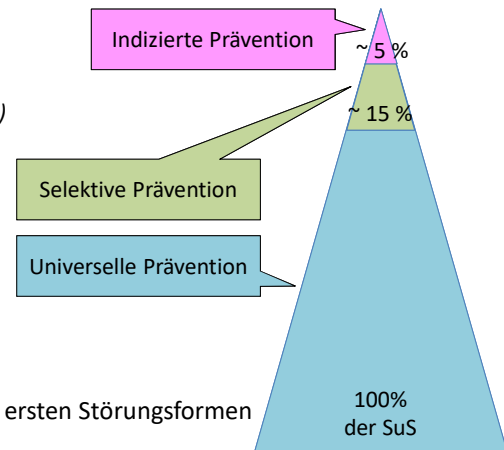
- von einer Lehrkraft entwickelte Maßnahme zur Prävention von Verhaltensstörungen
 - kindorientiert
 - unimodal
 - universell-präventiv
- erstmals evaluiert in den 1960ern (Barrish, Saunders & Wolf, 1969)
- interdependentes Gruppenkontingenzverfahren
- zahlreiche Untersuchungen belegen die positive Wirkung des Spiels
- wenig Zeit- und Materialaufwand → große Akzeptanz



Klassifikation präventiver Maßnahmen

„Durch vorbeugende Maßnahmen können die Verfestigung sozial unangemessener Handlungsmuster frühzeitig verhindert, erwünschte angebahnt und dadurch die schulische Entwicklung positiv beeinflusst werden.“ (KMK-Empfehlungen zum FS ESE, 2000, S.3)

- ➔ • **Universelle Prävention:**
 - Schulweite/Klassenweite Maßnahmen für alle SuS
- ➔ • **Selektive Prävention:**
 - Hilfen/Maßnahmen für SuS mit Risikobedingungen
- ➔ • **Indizierte Prävention:**
 - Spezielle Hilfen/Maßnahmen für Hoch-Risiko-Kinder mit ersten Störungsformen



Grundlagen zum KlasseKinderSpiel

- von einer Lehrkraft entwickelte Maßnahme zur Prävention von Verhaltensstörungen
 - kindorientiert
 - unimodal
 - universell-präventiv
- erstmals evaluiert in den 1960ern (Barrish, Saunders & Wolf, 1969)
- interdependentes Gruppenkontingenzverfahren
- zahlreiche Untersuchungen belegen die positive Wirkung des Spiels
- wenig Zeit- und Materialaufwand → große Akzeptanz



Ziele des KlasseKinderSpiels

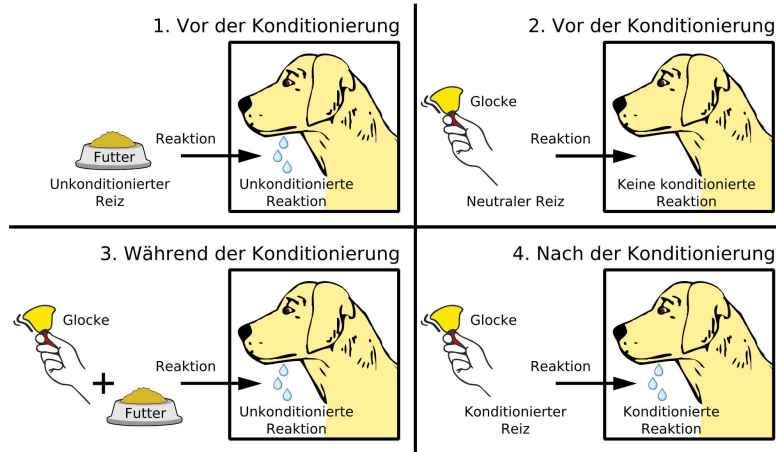
- Reduktion von Unterrichtsstörungen
- SuS unterstützen sich gegenseitig in der Beachtung von Regeln
- Verbesserung der Selbstkontrolle der SuS
- höhere Motivation und Erfolgserleben bei adäquatem Verhalten
- Gewinn von Lernzeit
- Verbesserung des Sozial- und Lernklimas in der Klasse



Lerntheoretische Grundlagen zum KlasseKinderSpiel

- **Behaviorismus:** Jedes Verhalten ist erlernt worden, sowohl erwünschtes als auch abweichendes Verhalten.
- → Daher: Abweichendes Verhalten kann auch wieder verlernt/verändert werden oder angemessenes Verhalten hinzugefügt werden
- Modelle der Klassischen Konditionierung, Operanten Konditionierung und Modelllernen

Modell der Klassischen Konditionierung

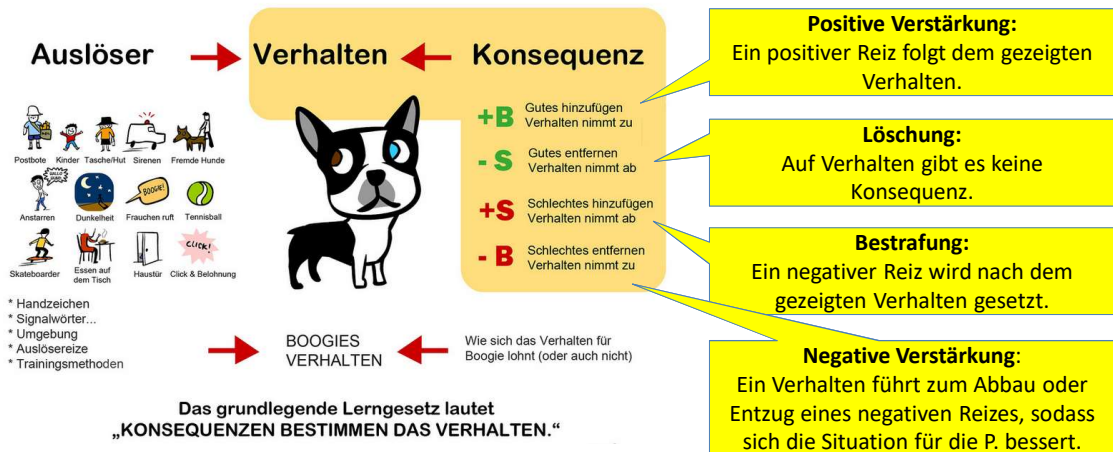


„Lernen am Modell“ (Bandura)

- Der Mensch lernt viele Verhaltensweisen (Ketten), indem er andere Menschen beobachtet und dann selbst das beobachtete Verhalten erprobt.
- Ob beobachtetes Verhalten in das eigene Verhaltensrepertoire aufgenommen wird, hängt von den Merkmalen des Modells (Attraktivität) ab und dem Erfolg/Misserfolg bei der eigenen Erprobung.



Modell der Operanten Konditionierung



FAQ's zum KlasseKinderSpiel

- ? Geltende Regeln während des Spiels
- ? Einsatz des Spiels
- ? Häufigkeit
- ? Gruppenzusammenstellung
- ? Schwierige SuS
- ? Negativer Gruppendruck



FAQ 1

- **Einsatz des Spiels:**

- Zunächst in Unterrichtssituationen, in denen es SuS leicht fällt, sich an vereinbarte Arbeitsregeln zu halten
- Kann auch bei Leistungsabfragen gut eingesetzt werden
- Bei Gruppen-/Partnerarbeiten müssen die Regeln genau geklärt werden
- Einsatzsituationen können/sollen variiert werden (**)



FAQ 2

- **Angemessene Häufigkeit:**

- Eher häufiger als länger spielen
- Zu Beginn: 10 Minuten (später: erhöhen bis zu 20 Minuten)
- Wichtig: Immer die Spielzeit transparent machen!



FAQ 3

- **Regeln:**

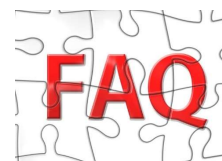
- Nicht mehr als drei, mit einer eher offenen Kategorie
- Werden gemeinsam erarbeitet/besprochen
- Vorherige Beobachtung hilft (welche Störungen gibt es häufig?)
- Müssen den SuS zu jeder Zeit klar sein
- Werden nach Beschluss nicht mehr diskutiert
- Sollen positiv formuliert werden
- Lehrer fungiert sozusagen als „Schiedsrichter“



FAQ 4

- **Gruppenzusammenstellung:**

- Einfache Lösung: nach Sitzordnung
- Kleine Merkmale, die die Zugehörigkeit anzeigen, helfen den Überblick zu behalten
- Gruppen geben sich selbst Namen
- Zusammenstellung sollte immer wieder mal wechseln



FAQ 5

- **Schwierige SuS:**
 - Niveau festlegen, bei dem alle Gruppen gewinnen können
 - Gruppenzusammensetzung variieren
 - Im Notfall: Schüler/in bildet eigene Gruppe
 - Idee bei Boykottierung: Karteikarte mit Pluspunkten



FAQ 6

- **Negativer Gruppendruck**
 - Positives Verhalten loben
 - Auf spielerischen Charakter hinweisen
 - Niveau festlegen, sodass beide/alle Gruppen gewinnen können
 - Thematisierung der Konsequenz auf lautstarken Gruppendruck
 - ...



Belohnungen

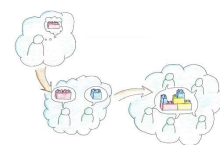
- relevant für Erfolg des Spiels
- passgenau auswählen (realistisch, für alle reizvoll)
- SuS nach und nach in die Belohnungen einbeziehen (Rahmen vorgeben)
- Motivationskriterium: zeitliche Nähe
- von materiellen Verstärkern hin zu sozialen Verstärkern
- generell gilt: der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt



Belohnungen

Think – Pair – Share

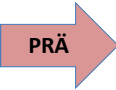


1. Think: Denken Sie an Ihre Lerngruppe und überlegen Sie sich mögliche Belohnungen (*ca. 3 min*)
2. Pair: Stellen Sie Ihrem Sitznachbarn Ihre Belohnungsideen vor (*ca. 3 min*)
3. Share: Sammeln aller denkbaren Belohnungen



Evaluation

- Nachgewiesene Effektivität des Good Behavior Game (US)
- Deutschsprachige Adaption des Good Behavior Game auch mehrfach evaluiert → Effektivität auf mehreren Ebenen
 - Lern- und Arbeitsverhalten
 - Sozial-emotionale Kompetenzen
 - Prosoziales Verhalten
 - Problematische Verhaltensweisen
 - Ablehnungsstatus

Selbstevaluation

- Professionelles Handeln: Kritische Überprüfung der eigenen Wirkungen
-  **PRÄ** • *Durchführung von 2-3 Unterrichtsbeobachtungen (20 min) während einer Stillarbeit*
-  **KKS** • *Einführung/Durchführung des KlasseKinderSpiels (3 Monate)*
-  **POST** • *Durchführung von 2-3 Unterrichtsbeobachtungen (20 min) während einer Stillarbeit*

Beobachtungsbogen

Klasse		Schuljahr		Wochentag/ Datum	
Fach		Situation T1:	T2:	T3:	

Beobachtungszeiten Dauer in Minuten	T1:	T2:	T3:	Gesamtwert
----------------------------------------	-----	-----	-----	------------

Kategorie/ Störendes V. z. B. Aufstehen	T1	T2	T3	Σ Kategorien
Σ Fouls				Gesamt:
Fouls/Minute				

Noch Fragen?



Bei weiteren Fragen:

Pascal.Kleeberg@uni-siegen.de

Isabelle.Erbsloeh@uni-siegen.de

• Literaturverzeichnis

- Hillenbrand, C. & Pütz, K. (2008): KlasseKinderSpiel – Spielerisch Verhaltensregeln lernen. Hamburg: edition Körber Stiftung.
- <https://www.kmk.org/dokumentation-und-statistik/beschluesse-und-veroeffentlichungen/bildung-schule/allgemeine-bildung.html#c1315> (Stand, 29.11.2016)

• Bilderverzeichnis

- <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/32/Craps.jpg>
- <https://pixabay.com/de/st%C3%BChle-stuhlkreis-therapie-58475/>
- <https://pixabay.com/de/notizzettel-notiz-gelb-pin-359755/>
- <https://pixabay.com/de/auge-wimperntusche-make-up-iris-149604/>
- <https://pixabay.com/de/herz-liebe-rot-valentine-157895/>
- <https://pixabay.com/de/musik-notizen-ton-noten-1700490/>
- <https://pixabay.com/de/dart-spiel-bull-s-eye-ziel-155726/>
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/d7/Pavlov's_dog.svg/2000px-Pavlov's_dog.svg.png
- https://c1.staticflickr.com/7/6035/6999103395_55001c6f36_b.jpg
- https://pixabay.com/p-1576456/?no_redirect
- <https://pixabay.com/de/faq-puzzle-puzzleteile-fragen-463379/>
- <https://pixabay.com/de/medaille-gewinner-golden-farbband-157974/>
- https://c1.staticflickr.com/3/2851/10003586804_041245a5a3_b.jpg

Weitere Literatur zum KlasseKinderSpiel

- Barrish, H.H./ Saunders, M./ Wolf, M.M. (1969): Good behaviour game: Effects of individual contingencies for group consequences on disruptive behaviour in a classroom. Journal of applied Behaviour Analysis, 2, S. 119-124.
- Hillenbrand, C./ Hennemann, T. (2005): Prävention von Verhaltensstörungen im Vorschulalter: Überblick und theoretische Grundlegung. In: Vierteljahresschrift für Heilpädagogik und ihre Nachbargebiete 74. S. 129-144.
- Hillenbrand, C./ Hennemann, T. (2006): Präventive Erziehungshilfe in der Grundschulstufe. In: Zeitschrift für Heilpädagogik 57 (2006). S. 42 - 51.
- Hillenbrand, C./ Pütz, K. (2007): Klassenregeln machen Spaß – das KlasseKinderSpiel zur Prävention von Verhaltensstörungen. Schule NRW, Mai 2007, S. 241-243.
- Hillenbrand, C./ Pütz, K. (2008): KlasseKinderSpiel. Spielerisch Verhaltensregeln lernen. Hamburg: edition Körber-Stiftung.