

KlasseKinderSpiel

Spielerisch Verhaltensregeln lernen
Stufe 3: Effektivität nachgewiesen

Programminformationen

Ziel

Auf der Gruppen-Ebene soll die gegenseitige Unterstützung der Schülerinnen und Schüler bei der Beachtung von Regeln gefördert, die Lernzeit im Unterricht optimiert werden und die Gruppenkohäsion verbessert werden.
Auf der Schüler-Ebene sollen Unterrichtsstörungen reduziert sowie die Aufmerksamkeit im Unterricht optimiert werden. Das Spiel soll darüber hinaus mehr Lernzeit im Unterricht ermöglichen sowie die Selbstkontrolle der Schüler verbessern. Es trägt zu einer Motivationssteigerung sowie einem Erfolgserleben bei adäquatem Verhalten bei.
Auf der Lehrer-Ebene bietet das Spiel praxisnahe Strategien zur Steuerung des Schülerverhaltens. Gleichzeitig trägt es zu einem Gewinn von Lernzeit sowie der Verbesserung des Sozial- und Lernklimas in der Klasse bei.

Zielgruppe

Grund- und Förderschüler verschiedener Altersgruppen

Methode

Das KlasseKinderSpiel basiert auf lerntheoretischen Grundlagen und wurde vor mehr als 35 Jahren von einem Lehrer in den USA entwickelt (Good Behavior Game). Es ist eine Form der Verhaltenssteuerung durch die Belohnung von positivem Arbeitsverhalten von Schülern während der Arbeitsphasen im Unterricht. Nach einem Gespräch mit der Klasse, wie eine optimale Zusammenarbeit in der Gruppe aussehen sollte, werden störende Verhaltensweisen („Fouls“) genau festgelegt. Dazu zählen z. B. ohne Erlaubnis den Arbeitsplatz verlassen, dazwischen sprechen, spielen, Zettel verteilen. Das Wichtige: Fouls müssen so klar definiert sein, dass sie vom Lehrer und auch von den Schülern eindeutig erkannt werden. Die Klasse wird in zwei oder mehrere Teams geteilt. Für jede inadäquate Verhaltensweise („Foul“) eines ihrer Mitglieder erhält das Team einen Punkt. Das Team mit der geringsten Anzahl von Punkten am Ende der Spielzeit gewinnt eine Gruppenbelohnung, die in den ersten Wochen unmittelbar erfolgt, später dann zeitlich verzögert, z.B. am Ende des Schultags, gegeben wird. Wenn beide Teams ihre Punkte unter einem vorher gesetzten Niveau halten, können beide Gruppen die Belohnung bekommen. Diese wird verbindlich angekündigt: z. B. Zeit für Brettspiele am Ende des Schultags.

Lehrer/ Lehrerinnen bekommen in einer halbtägigen Veranstaltung die Inhalte des KlasseKinderSpiels durch Videopräsentationen, Impulsreferate oder Kleingruppenarbeiten vermittelt.

Material / Instrumente

Buch „KlasseKinderSpiel“

Programmbeschreibung

Heilpädagogische Akademie für Erziehungshilfe & Lernförderung e.V.,
<http://www.heilpaedagogische-akademie.de/angebot/klassekinderspiel.html>
Zentralverein der Wiener LehrerInnen:

<https://www.yumpu.com/de/document/view/36398934/belohnung-statt-gardinenpredigt>

Hillenbrand, C., Pütz, K. (2008): KlasseKinderSpiel, Spielerisch Verhaltensregeln lernen, edition Körber Stiftung, Hamburg.

weiteres Material: Tingstrom u.a. (2006): The Good Behavior Game: 1969-2002

Ansprechpartner

Heilpädagogische Akademie für Erziehungshilfe & Lernförderung e.V., Klosterstraße 79 c, 50931 Köln,
Prof. Dr. Clemens Hillenbrand; Kathrin Pütz; Tobias Hagenfon, Tel. +49 (0) 22 1 - 470 - 79 20, Fax +49 (0) 22 1 - 470 - 20 88,
e-mail: info@heilpaedagogische-akademie.de

Evaluation

Kellam, S. G., Hendricks Brown, C., Poduska, J. M., Ialongo, N. S., Wang, W., Toyinbo, P., Petras, H., Ford, C., Windham, A., Wilcox, H. C. (2008). Effects of a universal classroom behaviour management program in first and second grades on young adult behavioral, psychiatric, and social outcomes. In: Drugs and Alcohol Dependence, An International Journal on Biomedical and Psychosocial Approaches, Vol. 95, Suppl. 1, Elsevier Ireland Ltd., pp. 5-28.

Poduska, J. M., Kellam, S. G., Wang, W., Hendricks Brown, C., Ialongo, N. S., Toyinbo, P. (2008). Impact of the Good Behavior Game, a universal classroom-based behaviour intervention, on young adult service use for problems with emotions, behaviour, or drugs or alcohol. In: Drugs and Alcohol Dependence, An International Journal on Biomedical and Psychosocial Approaches, Vol. 95, Suppl. 1, Elsevier Ireland Ltd., pp. 29-44.

Petras, H., Kellam, S. G., Hendricks Brown, C., Muthén, B. O., Ialongo, N. S., Poduska, J. M. (2008). Developmental

epidemiological courses leading to antisocial personality disorder and violent and criminal behaviour: Effects by young adulthood of a universal preventive intervention in first- and second-grade classrooms. In: *Drugs and Alcohol Dependence, An International Journal on Biomedical and Psychosocial Approaches*, Vol. 95, Suppl. 1, Elsevier Ireland Ltd., pp. 45-59.

Wilcox, H. C., Kellam, S. G., Hendricks Brown, C., Poduska, J. M., Ialongo, N. S., Wang, W., Anthony, J. C. (2008). The impact of two universal randomized first- and second-grade classroom interventions on young adult suicide ideation and attempts. In: *Drugs and Alcohol Dependence, An International Journal on Biomedical and Psychosocial Approaches*, Vol. 95, Suppl. 1, Elsevier Ireland Ltd., pp. 60-73

Hendricks Brown, C., Wang, W., Kellam, S. G., Muthén, B. O., Petras, H., Toyinbo, P., Poduska, J., Ialongo, N., Wyman, P. A., Chamberlain, P., Sloboda, Z., MacKinnon, D. P., Windham, A. (2008). Methods for testing theory and evaluating impact in randomized field trials: Intent-to-treat analyses for integrating the perspectives of person, place, and time. In: *Drugs and Alcohol Dependence, An International Journal on Biomedical and Psychosocial Approaches*, Vol. 95, Suppl. 1, Elsevier Ireland Ltd., pp. 74-104.

Hillenbrand, C., Pütz, K. (2008). Die Kölner Evaluationsstudie zum KlasseKinderSpiel, in: Hillenbrand, C., Pütz, K., (Hrsg.), *KlasseKinderSpiel, Spielerisch Verhaltensregeln lernen*, edition Körber-Stiftung, Hamburg, S. 145-153.

Das Programm wurde am 25.05.2011 in die Datenbank eingestellt und zuletzt am 01.07.2021 geändert.

Kommentar der Programm-Verantwortlichen (0000-00-00)

Die Darstellung entspricht auch meinem Kenntnisstand. Wir sind noch dabei, Detailauswertungen durchzuführen, die dann auch publiziert werden sollen. Zudem läuft ein weiteres Experiment in 5. Jahrgangsstufen der Hauptschulen in Köln sowie in 5. Jahrgangsstufen von Förderschulen in Niedersachsen.

Mail von Prof. Dr. C. Hillenbrand vom 20.06.2011

Umsetzung und Evaluation

Evaluation

veröffentlicht

Evaluationsmethode und Ergebnisse

Das Spiel wurde vor mehr als 35 Jahren entwickelt und besitzt eine lange Forschungsgeschichte. Es wurde vielfach erprobt und evaluiert (mehr als 20 Studien in verschiedenen Schularten und mit Schülern verschiedenen Alters von der Vorschule bis zum Jugendalter).

Kellam, S. G. et al. (1994): Längsschnittstudie mit Experimental- und Kontrollgruppe zur Untersuchung von Effekten des Good Behavior Games auf aggressives Verhalten. Kinder, die in der 1. und 2. Klasse am Good Behavior Game teilnahmen, wurden in der 6. Klasse erneut befragt.

Kellam, S. G. et al. (2008): Randomisierte Kontrollstudie, die fünf städtische Gebiete umfasste, 19 Schulen, 41 Klassen und 1196 Kinder. Untersucht wurde die langfristige Auswirkung des Good Behavior Games auf soziale, psychische und verhaltensbezogene Faktoren des Verhaltens junger Erwachsener zwischen 19-21 Jahren, die in der 1. und 2. Klasse am Good Behavior Game teilgenommen hatten.

Hillenbrand, C., Pütz, K. (2008): Feldstudie mit experimentellem randomisierten Kontrollgruppendesign. 12 Grundschulen aus dem Kölner Raum wurden im Schuljahr 2006/ 2007 zufällig ausgewählt. Die Experimentalgruppe umfasste 282 und die Kontrollgruppe 232 Kinder. Die beiden Gruppen unterscheiden sich zu Beginn des Programms nicht signifikant voneinander. Die Datenerhebung erfolgte zu drei Zeitpunkten: Vor Einsatz des KlasseKinderSpiels (Pretest); fünf Monate nach Einsatz des Spiels (Posttest) und zum Ende des Schuljahres, ca. elf Monate nach Beginn des Programms (FollowUp). Die Auswertung des FollowUp steht noch aus.

Konzeptqualität

Kriterien sind erfüllt

Evaluationsergebnisse

(überwiegend) positiv

Evaluationsniveau und Beweiskraft

5 Sterne, sehr starke Beweiskraft

Aufwand

mit (€) gekennzeichnete Posten erfordern finanzielle Leistungen an Externe

Halbtägige Kollegiumsfortbildung (€), Buch „KlasseKinderSpiel“ (€)

erforderliche Kooperationspartner

Heilpädagogische Akademie für Erziehungshilfe & Lernförderung e.V. als Fortbildungsveranstalter; Lehrkräfte

Zeit bis zu erwartbaren Auswirkungen auf Risiko- bzw. Schutzfaktoren

kurzfristig (bis 1 Jahr)

Erfahrungen mit dem Programm

Programm probiert in

Köln und Umgebung, an ca. 23 Grundschulen, in den USA weit verbreitet

Programm aufgenommen in anderen Datenbanken, best-practice-Listen o.ä.

Die Initiative

Datenbank der Preisträger des transatlantischen Ideenwettbewerbs USable

<http://www.koerber-stiftung.de/gesellschaft/transatlantischer-ideenwettbewerb-usable/preistraeger/datenbank.html>

Blueprint- Promising Programs: <http://www.colorado.edu/cspv/blueprints/promisingprograms.html>

Niederländische Datenbank effektiver Interventionen: <http://www.nji.nl/eCache/DEF/1/12/951.html>

Forschungs- und Projektdatenbank humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität Köln

<http://www.hf.uni-koeln.de/30013>

Good Behaviour Game in der EU-Datenbank Xchange

Suchzugänge

Problemverhalten

Gewalt
Delinquenz
Alkohol- und Drogenmissbrauch
Schulabbruch

Risikofaktoren

Schule
Lernrückstände schon seit der Grundschule
fehlende Bindung zur Schule
frühes und anhaltendes antisoziales Verhalten

Kinder / Jugendliche

früher Beginn des Problemverhaltens: antisoziales Verhalten

Schutzfaktoren

Kinder / Jugendliche
Moralische Überzeugungen und klare Normen

Schule

Gelegenheiten zur pro-sozialen Mitwirkung
Anerkennung für die pro-soziale Mitwirkung

Programmtyp

universell

Institutionen

Schule
Jugendliche

Geschlecht

beide

Alter der Zielgruppe

6
7
8
9