KlasseKinderSpiel

Spielerisch Verhaltensregeln lernen

Stufe 3: Effektivität nachgewiesen

Programminformationen

Ziel
Auf der Ebene der Gruppen: 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 Ebene der Schülerinnen und Schüler: sollen Unterrichtsstörungen reduziert sowie die Aufmerksamkeit im Unterricht optimiert werden. Das Spiel soll darüber hinaus mehr Lernzeit im Unterricht ermöglichen sowie die Selbstkontrolle verbessern. Es trägt zu einer Motivationssteigerung sowie einem Erfolgserleben bei adäquatem Verhalten bei.
Auf der Ebene der Lehrkräfte: bietet das Spiel praxisnahe Strategien zur Verhaltenssteuerung. Gleichzeitig trägt es zu einem Gewinn von Lernzeit sowie der Verbesserung des Sozial- und Lernklimas in der Klasse bei.

Zielgruppe
Schülerinnen und Schüler in Grund- und Förderschulen (verschiedene Altersgruppen)

Verhalten/Verhältnis
ausschließlich verhaltensbezogen

Ausschließlich verhaltensbezogene Programme setzen die Maßnahmen direkt am Individuum an, um gesundheitsbezogenes Verhalten zu beeinflussen. Dabei sollen für die Gesundheit riskante Verhaltensweisen (z.B. Rauchen, riskanter Alkoholkonsum) vermieden bzw. verändert werden sowie gesundheitsförderndes Verhalten unterstützt werden (z.B. gesunde Ernährung, Bewegung).

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 Schülerinnen und 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 von der Lehrkraft und auch von den Schülerinnen und 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.

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

weiteres zur Zielgruppe
Das Programm ist auch in Förderschulen anwendbar: KlasseKinderSpiel- Spielerisch Verhaltensregeln lernen: Anwendbarkeit in Förderschulen.pdf Teilnehmende in Förderschulen können auch älter sein.

Material
Buch „KlasseKinderSpiel“: Hillenbrand, C. und Pütz, K. (2008). KlasseKinderSpiel- Spielerisch Verhaltensregeln lernen. Hamburg: Körber Stiftung.

Kosten und Aufwand
mit (€) gekennzeichnete Posten erfordern finanzielle Leistungen an Externe

Halbtägige Kollegiumsfortbildung (Inhouse): 675€ zzgl. Reisekosten, Buch „KlasseKinderSpiel“ (€)

weitere Programminformationen
Heilpädagogische Akademie für Erziehungshilfe & Lernförderung e.V.:
https://www.heilpaedagogische-akademie.de/fortbildung/4/Das+KlasseKinderSpiel+
Präsentation der Uni Siegen:
https://www.bildung.uni-siegen.de/foerderpaed/forum_foerderpaed2016/files/fofoe_ws_b_klassekinderspiel.pdf
Zentralverein der Wiener Lehrerinnen und Lehrer:
https://www.yumpu.com/de/document/view/36398934/belohnung-statt-gardinenpredigt
Hillenbrand, C., Pütz, K. (2008). KlasseKinderSpiel- Spielerisch Verhaltensregeln lernen. Hamburg: Körber Stiftung.
weiteres Material: Tingstrom u.a. (2006): The Good Behavior Game: 1969-2002

Ansprechperson
Prof. Dr. Clemens Hillenbrand
Institut für Sonder- und Rehabilitationspädagogik
Carl von Ossietzky Universität Oldenburg
26111 Oldenburg
E-mail: c.hillenbrand@uni-oldenburg.de
Webseite:https://www.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. Drugs and Alcohol Dependence, 95(Suppl. 1), 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. Drugs and Alcohol Dependence, 95(Suppl. 1), 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. Drugs and Alcohol Dependence, 95(Suppl. 1), 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. Drugs and Alcohol Dependence, 95(Suppl. 1), 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. Drugs and Alcohol Dependence, 95(Suppl. 1), 74-104.

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

Programmbewertung

Konzeptqualität
Kriterien sind erfüllt.

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 Schülerinnen und Schüler verschiedenen Alters von der Vorschule bis zum Jugendalter).

Kellam 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 & Pütz 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.

Kellam 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.

Ergebnisbewertung
(überwiegend) positiv

Evaluationsniveau und Beweiskraft
5 Sterne, sehr starke Beweiskraft

Zeit bis zu erwartbaren Auswirkungen auf Risiko- bzw. Schutzfaktoren

kurzfristig (bis 1 Jahr)

Programmumsetzung

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

Unterstützung bei der Umsetzung
Kurzsteckbrief der Antworten des Programmanbietenden auf eine Umfrage des Landespräventionsrates Niedersachsen.

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

UK- Datenbank: Early Intervention Foundation Guidebook:Good Behaviour Game

EU-Datenbank: Xchange: Good Behaviour Game

US-Datenbank: Blueprints- Promising Program: Good Behaviour Game

Suchzugänge

Präventionsthema

Gewalt / Delinquenz (inkl. Mobbing)
Alkohol- oder Drogenmissbrauch, Rauchen
Schulabbruch

CTC-Risikofaktoren

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

Kinder / Jugendliche
früher Beginn des Problemverhaltens: antisoziales Verhalten

CTC-Schutzfaktoren

Kinder / Jugendliche
Moralische Überzeugungen und klare Normen

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

Präventionsebene (nach Zielgruppe)

universell

Lebensumfeld

Schule

Geschlecht

alle Geschlechter

Alter der Zielgruppe

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Das Programm wurde am 25.05.2011 in die Datenbank eingestellt und zuletzt am 20.11.2024 geändert.