

Erarbeitung von Regeln für ein gutes Miteinander

Material: pro Schülergruppe je eine Klassen-Ampel (siehe Material, S. 15); laminierte Kärtchen mit Verhaltensweisen (siehe Material, S. 20–23); Blanko-Kärtchen (siehe Material, S. 27); Folienstifte

Verschiedene Verhaltensweisen sind auf laminierten Kärtchen vorgegeben, können aber auch auf laminierten Blanko-Kärtchen mit Folienstiften durch eigene Begriffe ergänzt werden.

Die Klasse wird nun in Kleingruppen (3 bis 4 Schüler) aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Ampel, laminierte Kärtchen mit Verhaltensweisen, Blanko-Kärtchen und einen Folienstift. Im Unterrichtsgespräch werden zunächst die Bedeutungen der einzelnen Ampelfarben in diesem Zusammenhang besprochen und an der Tafel festgehalten.



Halt – dieses Verhalten ist unerwünscht!

Vorsicht – dieses Verhalten muss überdacht werden!

Weiter so – dieses Verhalten kann beibehalten werden!

Anschließend ordnen die Schüler im Gespräch mit ihrer Gruppe die Kärtchen mit den Verhaltensweisen den Ampelfarben zu. Manche Begriffe sind sicher nicht eindeutig einer Farbe zuzuordnen, sondern situationsabhängig. Hier wäre es wünschenswert, wenn die Gruppen untereinander über die Zuordnung der Begriffe diskutieren. Als Differenzierung können die Schüler weitere Verhaltensweisen auf leere Kärtchen schreiben und der Symbolampel zuordnen.

Auswertung/Weiterarbeit:

Im 1. Schritt werden die Gruppenteilnehmer befragt, wie sie zu dem Ergebnis gekommen sind: „Wart ihr euch bei der Zuordnung gleich einig?“

Im 2. Schritt dürfen die Schüler die Ergebnisse der anderen Gruppen ansehen und sich Notizen machen, falls ihnen etwas auffällt oder sie Fragen zur Einordnung haben.

Im 3. Schritt erfolgt der Vergleich der verschiedenen Zuordnungen. Das Zustandekommen unterschiedlicher Bewertungen wird hinterfragt. Ergebnis: Die Bewertung erfolgt nach dem subjektiven Gefühl jedes Einzelnen und ist auch immer von der Situation abhängig, in der eine bestimmte Verhaltensweise auftritt. Manche Verhaltensweisen, wie z. B. schlagen, erpressen oder beleidigen, lassen sich allerdings nicht diskutieren.

Im 4. Schritt werden gemeinsam Schwerpunkte gesetzt und grundlegende Klassenregeln erstellt, an die sich alle halten sollen, damit sich jeder in der Klasse wohlfühlt. Dafür kann aus den Verhaltenskärtchen eine Auswahl generell wichtiger Verhaltensweisen getroffen werden.

Für das Erstellen von Klassenregeln ist es wichtig,

- diese mit der Klasse gemeinsam zu erarbeiten,
- Sinn und Wichtigkeit der Regeln zu erkennen,
- Regeln in **Geboten** (weniger in **Verboten**) festzulegen,
- dem Prinzip „Weniger ist mehr“ zu folgen.

1.2 Mithilfe der Klassen-Ampel Störungen entgegenwirken

Die Klassenampel ist eine hilfreiche Methode zur Einübung vereinbarter Klassenregeln. Die Ampel mit GRÜN, GELB und ROT hängt an einer gut sichtbaren und erreichbaren Stelle im Klassenzimmer. Für jeden Schüler gibt es eine Wäscheklammer mit seinem Namen darauf (zur Gestaltung siehe Material, S. 18).

Zum Start des Schultages beginnen alle Schüler auf GRÜN, sämtliche Namensklammern sind also dort befestigt. Dies ist für jeden Einzelnen schon der Ansporn, dass die Namensklammer dort bleibt! Am Ende des Unterrichts erfolgt damit auch für den einzelnen Schüler eine positive Verstärkung, wenn die Klammer bei GRÜN belassen wurde.



Stört ein Kind den Unterricht (siehe Klassenregeln), wird die Wäscheklammer mit dem Namen des Schülers in der Ampel auf GELB gesetzt. Mit der Namensklammer bei GELB ist für den Störer ein stummes Signal gesetzt, das ihn animieren soll, sich besser zu kontrollieren. Bei Erfolg kann die Klammer wieder auf GRÜN gesetzt werden.



Stört das Kind weiterhin den Unterricht, wird die Wäscheklammer auf ROT gesetzt. Bei körperlicher Gewalt oder anderen massiven Störungen kann direkt von GRÜN auf ROT gesetzt werden. Mit der Namensklammer bei ROT werden nach vorher im Klassenverband festgelegten Regeln die Konsequenzen aus negativem Verhalten gezogen.



Auf Störungen reagieren

Material: eine große Klassen-Ampel (siehe Einleger sowie Bastelanleitung, S. 17); Namens-Wäscheklammern (zur Gestaltung siehe Material, S. 18)



Namensklammer bei ROT: Die zweite Ermahnung bedeutet für den Störer, dass sein Verhalten Folgen haben wird.

Namensklammer bei GELB: Die erste Ermahnung bedeutet ein Verhalten, das die anderen bereits stört und das geändert werden sollte.

Alle Namensklammern (schon zu Unterrichtsbeginn) bei GRÜN: Alles im grünen Bereich!

Konsequenzen können beispielsweise sein:

- eine Zusatzaufgabe bekommen
- bei Schulschluss das Klassenzimmer als letzter Schüler verlassen
- bei einem Spiel nicht mitmachen
- das Klassenzimmer aufräumen
- zum Ende der Woche eine geübte Geschichte vorlesen/erzählen
- dem Hausmeister helfen
- zusätzlicher Pausenhofdienst
- Klassenregeln einmal abschreiben
- Überdenken des Fehlverhaltens mithilfe eines Arbeitsblattes, ggf. mit Unterstützung der Lehrkraft, da einige Schüler damit überfordert sein könnten (siehe Material, S. 30)
- Mitteilung an die Eltern im Hausaufgabenheft

Wie oft hörst du das Wort?

Der Lehrer liest eine Geschichte vor, in der auf ein bestimmtes Wort (z. B. „und“ ...) geachtet werden soll. Die Schüler machen Striche auf einem Blatt, so oft sie das Wort hören.

Schwieriger wird es, wenn zugleich im Hintergrund Musik eingespielt wird.

1.4 Mithilfe der Klassen-Ampel Stimmungen wiedergeben

Besonders in der Grundschule geht es nicht nur um Wissenserwerb, sondern auch um die Persönlichkeitsentwicklung. Dazu gehört unter anderem, die eigenen Gefühle wahrzunehmen und zu reflektieren sowie Gefühle anderer zu erkennen, sie zu akzeptieren und damit umzugehen. Wird das nicht gelernt, kann das zu Problemen und sogar Konflikten führen.

Untersuchungen zeigen, dass positive Gefühle das Lernen erleichtern können, während negative Gefühle das Lernen behindern oder verhindern. Kinder, denen es schlecht geht, die traurig sind oder Angst haben, tun sich schwerer, dem Unterricht zu folgen. Als Lehrkraft kann man solche Probleme und die damit verbundenen Stimmungen nicht einfach aus der Welt schaffen, aber man kann Rücksicht nehmen, wenn man darum weiß.

Gerade in der Grundschule kann/soll die Lehrkraft sich den Gemütslagen ihrer Schüler nicht verschließen. Es wirkt sich nur positiv auf die Lehrer-Schüler-Beziehung aus, wenn im Unterricht Zeit eingeplant ist, um auf die Stimmungen der Kinder einzugehen.

Die Klassen-Ampel als Stimmungsbarometer

Material: eine große Klassen-Ampel (siehe Einleger sowie Bastelanleitung, S. 17); Namens-Wäscheklammern (zur Gestaltung siehe Material, S. 18)

Die Ampel hängt gut sichtbar im Klassenzimmer. Die Schüler zeigen gleich in der Früh durch Markieren mit ihrer „Namens-Wäscheklammer“ die jeweilige eigene Stimmung an. So können sie darauf aufmerksam machen, dass sie z. B. schlecht gelaunt sind und von Mitschülern in Ruhe gelassen werden möchten.



„Heute geht es mir gar nicht gut!“

„Heute geht es mir einigermaßen gut.“

„Heute geht es mir gut.“

Diese Methode macht Stimmungen für alle transparent. Hier steht die Person im Mittelpunkt und nicht die schulische Leistung.

Mit der Klassen-Ampel den Tag reflektieren

Material: eine große Klassen-Ampel (siehe Einleger sowie Bastelanleitung, S. 17); Namens-Wäscheklammern (zur Gestaltung siehe Material, S. 18)

Man kann auch an jedem Schultagende im Sinne einer Tagesrückschau die Schüler mithilfe der Ampel bewerten und begründen lassen, ob dieser Tag für sie positiv (GRÜN), negativ (ROT) oder mittelmäßig (GELB) war. Natürlich müssen die Schüler realistisch bewerten: Sie können den Tag nicht deswegen mit ROT bewerten, weil sie in der Schule lernen und sich anstrengen mussten!

Stimmungen zu bestimmten Situationen in der Klasse sichtbar machen

Material: eine große Klassen-Ampel (siehe Einleger sowie Bastelanleitung, S. 17); Namens-Wäscheklammern (zur Gestaltung siehe Material, S. 18)

Mithilfe der Stimmungsampel kann sich die Lehrkraft einen Überblick über die „Stimmung“ innerhalb der Klasse zu einer bestimmten Frage/einem bestimmten Erlebnis usw. verschaffen. Dazu befestigt jeder Schüler seine Wäscheklammer bei der entsprechenden Ampelfarbe. Unterschiedliche Wahrnehmungen werden so mit geringem Zeitaufwand sowohl für den Lehrer als auch für die Schüler sichtbar gemacht. Durch ungefähres Abschätzen der Farbwerte kann der Lehrer ermessen, wie die Frage insgesamt bewertet wurde.

Beispiele:

- „Wie fandest du den Ausflug?“
- „Wie erging es dir heute während der Klassenarbeit?“
- „Wie schätzt du die Zusammenarbeit in der Klasse ein?“
- „Wie fandest du die Diskussion zu dem Thema X?“
- „Wie findest du den Vorschlag X zur Lösung des Problems Y?“

Die Stimmungsampel ist somit ein Instrument, das bei geringem Zeit- und Ressourcenaufwand dazu dienen kann, einen Überblick über persönliche Einstellungen zu erhalten und ggf. darauf zu reagieren.

Mit einem ausführlicheren Stimmungs-Fragebogen kann auch ein differenzierteres Feedback zur allgemeinen Klassenatmosphäre eingeholt werden (siehe Material, S. 29).

Wenn PC-Erfahrung bei den Schülern vorliegt, kann alternativ oder ergänzend der Klassencheck „Du bist der Checker!“ hinzugezogen werden: <http://grafstat-daten.uni-muenster.de/klassencheckup.htm>.

Mit diesem Fragebogen soll untersucht werden, wie das „Klima“ – die Stimmung in der Klasse – aussieht. Eine Rückmeldung erfolgt für die Lehrkraft/Klasse per PC.

Name: _____

Datum: _____

Fehlverhalten überdenken*

1. Was ist genau passiert?

2. Gegen welche unserer Klassenregeln hast du verstoßen? Formuliere die Regel.

3. Welche Probleme sind durch dieses Verhalten entstanden für ...

- dich? _____
- deine Mitschüler? _____
- deine Lehrer? _____

4. Was wolltest du mit deinem Verhalten erreichen? Formuliere deine Absicht.

5. Wie kannst du dieses Ziel erreichen, ohne dass die genannten Probleme entstehen?
Mache einen kurzen Plan, der dir dabei hilft, die Klassenregel zu beachten.

6. Wie können dir deine Mitschüler und dein Lehrer dabei helfen?

- Mitschüler: _____
- Lehrer: _____

7. Jetzt tritt eine Entscheidung:

„Ich werde mein Bestes tun, den oben beschriebenen Plan umzusetzen und die Klassenregeln zu beachten!“

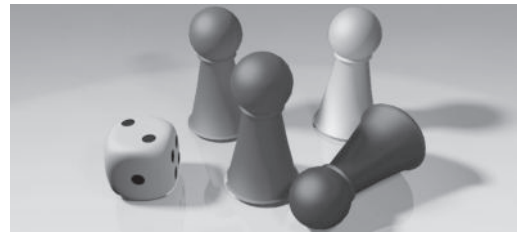
Datum: _____ Unterschrift: _____

* In Anlehnung an: <https://www.lernfoerderung.de/blog/schulstrafe-fehlverhalten-ueberdenken/>

Respekt!

Spielmaterial für 4 Spieler:

- Spielfeld
- 4 Spielfiguren
- Würfel
- Spielkarten



Spielvorbereitungen:

Die Spielkarten sind alle ausgeschnitten und liegen umgedreht und nach Farben/Kategorie sortiert auf dem Tisch.

Alle Spielfiguren stehen auf dem Startfeld des Spielfeldes.

Spielablauf:

In der Gruppe wird festgelegt, wer beginnt. Dann würfeln die Spieler der Reihe nach und ziehen mit ihren Spielfiguren von Start in Richtung Ziel. Wer auf eine farblich markierte Fläche kommt, nimmt eine entsprechende Karte und liest den Text laut vor.

• GELBE Karte: Schwierige Situation! 😐

Eine Situation, in der der Spieler seinen Mitspielern erklären muss, wie er in dieser Situation mit anderen respektvoll umgehen kann.

Wenn die anderen Mitspieler damit einverstanden sind, geht das Spiel weiter. Wenn kein Einverständnis der anderen Spieler erfolgt, muss der Spieler eine Runde aussetzen. Die Situationskarte wird wieder unter den Stapel gelegt. Der nächste Spieler ist mit dem Würfeln an der Reihe.

• ROTE Karte: Stopp! 😞

Eine Situation mit unangemessenem Verhalten, hier läuft etwas falsch – der Spieler geht die angegebenen Felder zurück.

• GRÜNE Karte: Vorbildlich! 😊

Eine Situation mit positivem Verhalten, das zu einem guten Miteinander beiträgt – der Spieler darf die angegebenen Felder vorrücken.

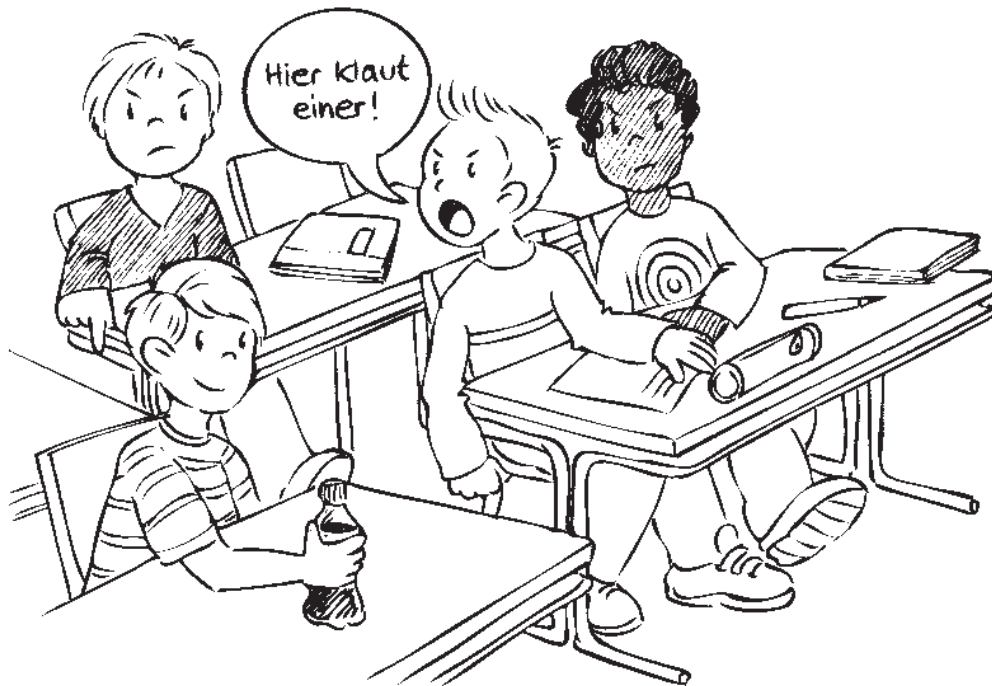
Wer als Erster im Ziel ist, hat gewonnen.

GELBE Karten: Schwierige Situation!

(auf gelbes Papier kopieren)

<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Selma macht Unsinn bei der Gruppenarbeit und lenkt damit dich und die anderen Kinder von der Arbeit ab. Was tust du?</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Helene hat einen neuen Haarschnitt. Deine Freundinnen ziehen sie damit auf. Was machst du?</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Anna hält ihr Referat. Dein Nachbar Klaus macht Geräusche.</p>
<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Hannah ärgert dich, zwickt dich oder verschmiert dein Heft. Was tust du?</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Einige hänseln ihre Mitschülerin aus Syrien wegen ihres Aussehens und ihrer undeutlichen Aussprache. Du bekommst das mit!</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Deine Freundin Samar will der Lehrerin petzen, dass Peter seine Hausaufgaben vor dem Unterricht abgeschrieben hat.</p>
<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Konstantin hat das Gefühl, dass ihn keiner mag und versteht. Die anderen Kinder sind ihm zu laut und zu unruhig. Er sitzt immer allein. Was kannst du tun?</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Frank fällt vom Stuhl und schreit vor Schmerz auf. Dein Nachbar Nizar zeigt mit dem Finger auf Frank und ruft laut: „Das ist doch ein Trottel!“</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Joel will dir während der Gruppenarbeit seine Fußballsticker zeigen.</p>
<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Carla macht Phionas Lineal kaputt und gibt es ihr grinsend zurück. Du siehst das!</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Auf dem Schulhof herrscht dichtes Gedränge. Tim rempelt Julia an, sie fällt hin.</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Kilian, ein Mitspieler in deinem Team, foult beim Fußballspiel einen aus der gegnerischen Gruppe. Der Lehrer hat es nicht gesehen, aber du! Was machst du?</p>
<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Dein Freund Mikka will dich überreden, dass du beim Lehrer für ihn lügst und sagst, dass er krank sei.</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Hamid, Timo und Jan lauern einem schüchternen, etwas schwächlichen Mitschüler auf dem Schulweg auf und erpressen von ihm Geld. Du bekommst das mit!</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Du hast Material von deinem Banknachbarn unerlaubt verwendet. Als er es bemerkt, ist er sehr ärgerlich und beschimpft dich. Was machst du?</p>
<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Carsten wird von Nikos immer „Schimmel“ genannt, weil seine Haare fast weiß sind. Das ärgert ihn gewaltig. Du stehst dabei und bekommst das mit.</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Sandra und Lotta streiten sich. Beide wollen am gleichen Platz sitzen. Sandra zerreit Lottas Namensschild. Wie würdest du dich als Lotta verhalten?</p>	<p>Schwierige Situation! 😊</p> <p>Alle in deiner Gruppe wollen, dass Clemens nicht mehr mit euch spielen soll. Du findest Clemens ganz in Ordnung. Was machst du?</p>

Wie würdest du dich verhalten?



Seit Neuestem gibt es in der Pausenhalle der Schule einen Getränkeautomaten. Tim und Harun möchten sich für den Heimweg ein Getränk kaufen, haben aber nicht genug Geld dabei. Tim lässt seinen Ärger darüber an dem Automaten aus und gibt ihm einen heftigen Tritt. Na sowas, eine Flasche Apfelschorle rutscht in das Ausgabefach! Die beiden schauen sich an und haben den gleichen Gedanken: Das probieren wir gleich nochmal! Und tatsächlich – ein Tritt, eine Apfelschorle! Dieser Trick soll ihr Geheimnis bleiben, vereinbaren sie.

Eines Morgens will Harun eine seiner gebunkerten Flaschen aus dem Fach unter seiner Bank nehmen – und greift ins Leere! „Hier klaut einer!“, ruft er empört. Er schaut sich um; Leon am Nachbartisch wird rot, er hat gerade eine Flasche Apfelschorle in der Hand! Harun schreit ihn an: „Du hast meine Apfelschorle gestohlen! Du kannst was erleben!“

► Besprich mit deinem Partner:

- Was geht in den zwei Jungen vor, als sie sich mit einem zweiten Tritt eine Flasche aus dem Automaten holen?
- Weshalb ärgert sich Harun darüber, dass Leon „seine Flasche“ gestohlen hat?
- Worin liegt der Unterschied zwischen dem Handeln der beiden und dem von Leon?

► Bewerte das Verhalten von Tim, Harun und Leon mit den Ampelfarben.

► Hast du Ähnliches schon mal erlebt?