



## Kurzbeschreibung

### Das Präventionsspiel KLASSE KLASSE<sup>1</sup>

#### a. Beschreibung des Spiels

Der Grundgedanke hinter dem Präventionsspiel KLASSE KLASSE besteht darin, ganzheitliche Prävention in spielerischer Form im schulischen Rahmen umzusetzen. Die zu erreichenden Kompetenzen wurden hierbei in drei Bereiche unterteilt.



Bei der Sucht- und Gewaltprävention geht es unter anderem darum, Regeln zu etablieren, Vertrauen aufzubauen oder die Klassengemeinschaft zu stärken. Die Bewegungsförderung bringt den Schülern, neben der Ausbildung ihrer körperlichen Fertigkeiten, Entspannungsverfahren näher. Im Rahmen der Genuss- und Ernährungsbildung erfahren die Kinder, dass Ernährung mehr ist als die Aufnahme von Nährstoffen.



Das ganzheitliche Präventionsspiel KLASSE KLASSE beinhaltet eine Vielzahl unterschiedlicher Möglichkeiten, mit denen Kinder im Alter von 6 bis 11 Jahren in den Bereichen Sucht- und Gewaltprävention, Bewegungsförderung und Ernährungsbildung auf spielerische Weise im Rahmen des Grundschulunterrichts gestärkt werden. Das Konzept sieht vor, dass sowohl die Kinder und Eltern als auch die Lehrkräfte in das präventive Handeln miteinbezogen werden.

#### b. Spielvorbereitung

Der magnetische Spielplan wird für alle gut sichtbar an einer Wand im Klassenzimmer angebracht. Die Lehrkraft wählt die für ihre Klasse passenden Bewegungs- und Ereigniskartensätze, passt diese gegebenenfalls durch hinzufügen eigener Karten oder herausnehmen einzelner Karten an seine Klasse an und stellt sie im Kartenaufsteller in den Klassenraum.



Nun werden gemeinsam mit der Klasse die möglichen Belohnungen besprochen und vorübergehend in die dafür vorgesehenen Platzhalter auf dem Spielplan eingetragen. Die „Belohnungsfelder“ dienen im Spiel als Motor, denn die selbst gewählten Belohnungen wie Hausaufgabenfrei, gemeinsames Frühstück, zusätzliche Sportstunde o.ä. bieten den Kindern einen hohen Anreiz, ihre Spielfigur über den Spielplan zu ziehen.

#### c. Spielverlauf

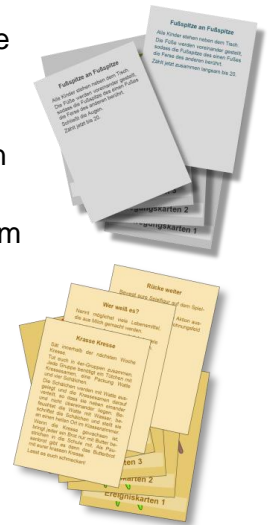
Die Durchführung einer gemeinsamen Bewegungseinheit erlaubt den Kindern auf dem Spielplan ein Feld weiter zu rücken. Hierbei bestimmt die Bewegungskarte, die vom Stapel gezogen wurde, welche Bewegungseinheit ausgeführt wird. Für jede Klassenstufe wurden entsprechende Bewegungskarten erarbeitet, deren Gleichgewichts- und Balanceübungen aufeinander aufbauen, sodass sich die Bewegungskompetenz der Schülerinnen und Schüler im Laufe der Jahre steigert. Die Lehrkraft hat die Möglichkeit, aus der Fülle der Bewegungskarten einen eigenen Kartensatz zusammenzustellen und diesen durch hinzufügen eigener Bewegungsideen zu erweitern.

<sup>1</sup> Hopf A., Knoll K., Stecher L.; Evaluation des Einsatzes des Präventionsspiels KLASSE KLASSE an Grundschulen (Abschlussbericht); 2016; Justus-Liebig-Universität Gießen; S.13-15

## Kurzbeschreibung

Jeden Tag zieht ein Kind der Klasse eine Bewegungskarte vom Stapel und die darauf beschriebene Bewegungseinheit wird durchgeführt. Anschließend darf das Kind die Spielfigur auf dem Spielplan ein Feld weiter bewegen. Pro Tag wird mindestens eine Bewegungskarte gezogen. Durch das Ziehen der Karten können die Kinder auf unterschiedliche Felder gelangen. Felder, die nicht gekennzeichnet sind, ziehen keine weitere Aktion nach sich. Felder, die mit einem „E“ gekennzeichnet sind, sind Ereignisfelder und berechtigen die Schüler dazu, eine Ereigniskarte zu ziehen.

Die Ereigniskarten beinhalten sowohl einfache Spiel-Ereignisse als auch Fragen zur kognitiven Ernährungsbildung oder Aufgaben zur sensiblen Genussbildung. Auch hier steht für jede Klassenstufe ein spezifischer Kartensatz zur Verfügung, der thematisch dem Entwicklungsstand der Kinder angepasst ist und dessen Karten aufeinander aufbauen.



Die magnetischen Thementafeln nutzt die Lehrkraft um eines der 20 ausgearbeiteten Themen im Unterricht zu „spielen“. Anhand der aktuellen Situation in der Klasse werden die verschiedenen Themen eingesetzt. Rückt die Klasse auf das besonders gekennzeichnete Feld der Thementafel, so wird die oberste Themenkarte gezogen und die beschriebene Übung in der Klasse durchgeführt. So entscheidet die Lehrkraft, welche Themenkarten und wie viele bzw. welche in den Aufsteller gelangen.

Folgende Themen bzw. Lerneinheiten stehen aktuell zur Verfügung:

### Sucht- und Gewaltprävention

- Regeln etablieren
- Vertrauen aufbauen
- Klassengemeinschaft stärken
- Wahrnehmung schärfen
- Gefühle verstehen
- Menschen, die ich lieb habe
- Freizeit gestalten
- Miteinander kooperieren
- Klassenrat einführen
- Konflikte lösen lernen
- Werte und Normen entwickeln
- Probleme lösen lernen
- Rollen finden
- Freundschaft pflegen
- Werbung verstehen
- Meine neue Schule

### Bewegungsförderung

- Entspannung erfahren

### Ernährungsbildung und Genussförderung

- Klasse Trinken
- Klasse Frühstücken
- Klasse Genießen



Hat die Klasse einen Themenbereich bearbeitet, kann sofort zum nächsten Thema übergegangen werden. Möglich ist auch, zwei Themen gleichzeitig zu bearbeiten. Insgesamt kann mit den Thementafeln sehr variabel umgegangen werden und entweder die Häufigkeit der Einheiten reduziert, oder eine Intensivierung der Themen im Rahmen des Spiels vorgenommen werden.