



Verhaltensauffällige Kinder – Anregungen zum Umgang im Unterricht

Verstärker-Entzugs-Systeme

Bisher wurden Möglichkeiten aufgezeigt, die helfen, das Verhalten eines Kindes zu verändern, indem das Kind belohnt wurde, wenn es ein problematisches Verhalten nicht zeigt. Durch diese Methoden lassen sich viele Probleme vermindern. Manchmal ist es jedoch notwendig, dass auf problematische Verhaltensweisen auch negative Konsequenzen folgen. Wahrscheinlich haben sie selbst schon häufig versucht, problematische Verhaltensweisen durch verschiedene Formen der Bestrafung zu verändern. Vermutlich haben Sie auch die Erfahrung gemacht, dass Bestrafungen oft nur kurzfristig helfen. Dies ist immer dann der Fall, wenn Kinder für problematisches Verhalten nur bestraft werden und für unproblematisches und angemessenes Verhalten nicht belohnt werden oder wenn Bestrafungen und Belohnungen nicht konstant und regelmäßig erfolgen.

Verstärker-Entzugs-Systeme sind vor allem dann angebracht, wenn Verhaltensauffälligkeiten sehr häufig auftreten. Bei Verstärkerplänen erhält das Kind einen Punkt, wenn es in einer bestimmten Situation kein auffälliges Verhalten zeigt und sich angemessen verhält. Dies hat jedoch den Nachteil, dass die positive Rückmeldung erst am Ende dieser Situation gegeben werden kann. Bei einigen Verhaltensauffälligkeiten, die sehr häufig auftreten und bei denen ein unmittelbares Feedback wichtig ist, reicht daher ein Verstärkersystem nicht aus. In diesem Fall haben sich Verstärker-Entzugs-Systeme als sehr effektiv herausgestellt (z.B. bei sehr ausgeprägter Unruhe bei bestimmten Aufgaben, bei häufigen Beschimpfungen oder Streitigkeiten zwischen Geschwistern etc.) Eine Methode, die eine negative Konsequenz bei problematischem Verhalten mit Belohnungen für unproblematisches Verhalten in spielerischer Weise verbindet, stellt der Wettkampf um lachende Gesichter dar (Döpfner, Schürmann und Frölich, 1997). Er ist ähnlich aufgebaut wie der weiter oben beschriebene Punkteplan, bei dem ein Kind einen Punkt erhält, wenn es sich in einer sonst schwierigen Situation angemessen verhält. Beim Wettkampf um lachende Gesichter hingegen wird dem Kind ein Punkt entzogen, wenn es ein bestimmtes problematisches Verhalten zeigt. Dieses System ist besonders gut geeignet, um sehr häufig auftretende Verhaltensprobleme zu beeinflussen. Die einzelnen Regeln, die beim Aufbau und bei der Durchführung des

Wettkampfes um lachende Gesichter zu beachten sind, sind ähnlich den Regeln des Verstärker-Plans.

Entwicklung des Wettkampfes um lachende Gesichter

1. Wählen Sie ein Problemverhalten aus, welches verändert werden soll.
2. Beschreiben Sie dieses Problemverhalten und die Situation, in der das Verhalten auftritt, möglichst genau!
3. Wählen Sie den Beginn und das Ende der „Spielzeit“ aus! Für jede „Spielzeit“ stehen zehn Gesichter zur Verfügung. Überlegen Sie, wie häufig in etwas das problematische Verhalten in dieser Situation auftritt. Der Beginn und das Ende sollte von Ihnen so gewählt werden, dass das Kind auch eine wirkliche Chance hat, lachende Gesichter für sich zu gewinnen. Das problematische Verhalten sollte deshalb innerhalb der als „Spielzeit“ vorgesehenen Zeit normalerweise nicht mehr als zehnmal auftreten.
4. Erklären Sie dem Kind die Spielregeln.
5. Legen Sie gemeinsam mit dem Kind eine Wunschliste für Sonderbelohnungen an.
6. Bestimmen Sie die für die Sonderbelohnungen notwendigen lachenden Gesichter (achten Sie darauf, sowohl kleinere als auch größere Belohnungen auszuwählen).

Durchführung des Wettkampfes um lachende Gesichter

1. Fertigen Sie zusammen mit dem Kind Plakate für den Spielplan (z.B. Wochenplan, pro Tag Kreise für die Anzahl der möglichen lachenden Gesichter) und die Spielregeln an.
2. Befestigen Sie den Spielplan mit den lachenden Gesichtern an einer gut sichtbaren Stelle in der Klasse bzw. Wohnung!
3. Erinnern Sie das Kind an den Wettkampf!
4. Markieren Sie sich unmittelbar ein Gesicht, wenn das Kind eines der im Spielplan beschriebenen Verhaltensprobleme zeigt! Sagen Sie dem Kind, dass jetzt ein Gesicht Ihnen gehört und kennzeichnen Sie es sofort mit einem „traurigen“ Gesicht (Mundwinkel nach unten). Machen Sie dies in einem neutralen Ton und ermuntern Sie das Kind, sich jetzt wieder anzustrengen, indem sie auf die noch nicht verteilten Gesichter verweisen.






















5. Besprechen Sie am Ende der Spielzeit mit dem Kind das Ergebnis des Wettkampfes um lachende Gesichter! Das Kind darf sich zunächst alle Gesichter, die noch übrig sind, als lachende Gesichter in seiner Farbe malen. Dann zählen Sie gemeinsam, wie viele Gesichter Sie und wie viele das Kind gewonnen hat. Sie können anschließend den Sieger ermitteln bzw. besprechen, welche Belohnung das Kind eintauschen möchte.

6. Halten Sie sich streng an die Spielregeln! Sie dürfen sich nur dann ein Gesicht markieren, wenn innerhalb der vereinbarten Spielzeit das Problemverhalten auftritt, das im Spielplan festgelegt wurde. Wenn Ihr Kind außerhalb der Spielzeit diese problematischen Verhaltensweisen zeigt, dürfen Sie keine Spielmarke für sich ankreuzen. Das selbe gilt, wenn während der Spielzeit andere Verhaltensprobleme auftreten, die nicht im Spielplan erfasst sind.

7. Tauschen Sie die lachenden Gesichter in Sonderbelohnungen um!

8. Keine zu hohen Erwartungen! Das Kind wird nicht von Anfang an alle Gesichter bekommen. Erfahrungsgemäß erreichen die meisten Kinder jedoch in den ersten Wochen fast die Hälfte aller möglichen Spielmarken. Das bedeutet einen großen Fortschritt! Wenn das Kind innerhalb der ersten drei Tage kein Gesicht erreicht, wurde ein Fehler bei der Entwicklung des Spielplanes gemacht und dieser sollte so schnell wie möglich verändert werden.

Wettkampf um lachende Gesichter

Wettkampf um lachende Gesichter	
Datum	Spieler 1 (Kind)  Spieler 2 (Lehrkraft, Eltern) 
	         
	        

Literaturangaben:

Döpfner, M., Schürmann, S., Frölich, J. (2019). Therapieprogramm für Kinder mit hyperkinetischem und oppositionellem Problemverhalten. Weinheim: Beltz-PsychologieVerlagsUnion

Krowatschek, D. (2002). Überaktive Kinder im Unterricht. Dortmund: Borgmann.