

Kategorien: Luuise, Klasse 1-2, Deutsch als Zweitsprache

Luuise unterstützt die Emotionsregulierung beim Spielen



Abbildung 1 Datenerhebungsprozess (Selbsteinschätzung durch SuS) nach der Spielzeit

Methode	Selbsteinschätzung mit Ampelfarben beim Spiel
Fragestellung	Wie kann erreicht werden, dass Schüler und Schülerinnen beim Spielen ihre Selbststeuerung behalten und sich an Vereinbarungen und Vorgaben halten?
Ziel	9 von 11 Schüler*innen (SuS) aus der 2. Klasse können zu zweit das Spiel «brain box» spielen und dabei ihre Gefühle regulieren, so dass eine entspannte Spielatmosphäre herrscht.
Zeitbedarf	<u>Durchführung:</u> 3 Spielanlässe über 1,5 Monate
Material	Ein Spiel (hier: «brain box»), Klammern, Papierstreifen (grün, gelb und rot), Vorlage für die Datenerhebung in der Klasse (Abb. 1)
Methode detailliert	Zunächst bespricht die Lehrperson mit den SuS die zentralen Fragen und die dazugehörigen Strategien zur Emotionsregulierung. Die Lehrperson hält auf einer PowerPoint fest, wie die SuS beim Spielen vorgehen können: 1. Schaffe ich es ruhig zu warten, wenn andere Spieler*innen das Bild anschauen? Tipp: Bei Ablenkung schaue ich auf das Spiel und atme zweimal tief durch. 2. Schaffe ich es so zu würfeln, dass der Würfel auf dem Tisch bleibt? Tipp: Ich dosiere meine Kraft. 3. Wie gut kann ich mich während dem Spiel beruhigen? Tipp: Ich halte meinen Zeigefinger (Mutfinger) einige Minuten fest, bis ich ein Pulsieren spüre. (Quelle: Meine Hände helfen und heilen: Jin Shin Jyutsu Selbsthilfe für Kinder und Jugendliche. Autorin: Tina Stumpf-Rüdiger. Verlage: Via Nova. 2. Auflage 2011) Nach der Spielzeit von ca. 20 Minuten werden die zentralen Fragen nochmals betrachtet jede*r SuS überlegt sich individuell, wie gut ihr/ihm die Emotionsregulierung während dem Spielen gelungen ist. Jede*r SuS erhält drei Papierstreifen in den Farben Grün, Gelb und Rot. Sie wählen die passende Farbe aus (Grün: sehr gelungen, Gelb: mittelmässig gelungen, Rot: nicht gelungen) und befestigen ihre Klammer an dem Streifen, der ihrer Einschätzung entspricht, wie gut sie die zentralen Fragen umgesetzt haben. Sie lassen die Einschätzung auf ihrem Tisch liegen. Die Lehrperson sammelt diese ein.

Kategorien: Luise, Klasse 1-2, Deutsch als Zweitsprache

	Im Anschluss überträgt die Lehrperson die Klammern der einzelnen Papierstreifen und Klammern der SuS auf die gemeinsamen Sprechblasen in grün, gelb oder rot. So wird das Klassenergebnis sichtbar (Abb. 1). Besprechung der Daten: Die farbigen Sprechblasen und die angeklebten Klammern werden mit den SuS besprochen. Die Lehrperson nutzt Impulsfragen wie: <i>Wie gut ist es gelungen, das Spiel mit Emotionsregulierung zu spielen?</i> <i>Welche Strategien zur Emotionsregulierung wurden angewendet?</i> <i>Worauf können wir stolz sein?</i> <i>Was können wir das nächste Mal besser machen?</i>
Erfolg	Während der gesamten Durchführung gelingt es den SuS, ihre Emotionen sehr gut zu kontrollieren. Bei der letzten Datenerhebung schätzen 9 von 11 SuS ihre Emotionsregulierung sehr gelungen ein. Nur 2 SuS schätzen ihre Emotionsregulierung weniger gelungen ein. Somit ist das gesetzte Luise-Ziel erfolgreich erreicht worden.
Herausforderungen	Damit ein Nachahmungseffekt beim gemeinsamen Setzen der Klammern im Kreis ausgeschlossen werden kann, setzt jedes Kind die eigene Klammer zuerst individuell am Platz auf einen farbigen Papierstreifen. Später überträgt die Lehrperson alle Klammern auf die gemeinsamen Sprechblasen.
Rückmeldungen SuS	Anhand der farbigen Sprechblasen wird sichtbar, wie gut die SuS ihre Gefühle während des Spiels regulieren können. Durch das Betrachten der Sprechblasen können sie beim nächsten Mal bewusster darauf achten und sich weiter verbessern.
Hinweise der LP	<u>Informationsgewinn für LP:</u> Erst nach einer vertieften Analyse der auffälligen Spielsituation kristallisierte sich die Fragestellung nach der Emotionsregulierung heraus. Es lohnt sich genau darüber nachzudenken, wo die Knacknuss wirklich ist. Da die 2er-Teams mit den Klammern gezogen wurden, spielten auch Kinder miteinander, welche sich nicht gewählt hätten. Je nach Gruppenzusammensetzung kamen Charaktereigenschaften der Kinder zum Vorschein (z.B. rechthaberisch etwas behaupten, etc.) welche sich negativ auf das Spielgeschehen und das spätere Auswerten auswirkten. Grundsätzlich gilt es zu überlegen, auf welchem Wege die Gruppen zustande kommen. <u>Gewinn für SuS/Unterricht:</u> Diese Spielsituationen sind angenehmer geworden.
Urheberschaft	Die Methode wurde entwickelt, erprobt und dokumentiert von Heidi Bernhardsgrütter im Fach Deutsch als Zweitsprache (DaZ) mit SuS der 2. Klasse an der Schule Hof in St. Gallen.

Einverständniserklärung zur Nutzung des Fact-Sheets im LLSM-Netzwerk:

☐ nein

☐ ja, ohne meinen Namen

☒ ja, mit meinem Namen: