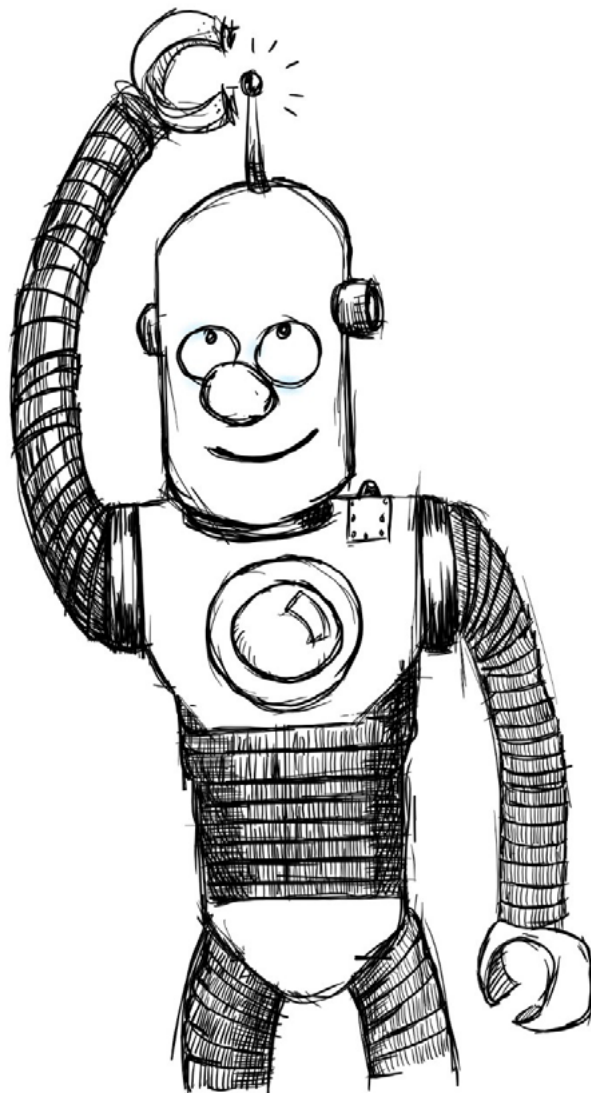


SPK – Spielpädagogische Klassenintervention

www.bildung-in-bielefeld.de



Eine Unterrichtseinheit zum Umgang mit Schülerinnen und Schülern mit besonderen Schwierigkeiten im Bereich der Verhaltenssteuerung und der Konzentration ab dem 4. bis zum 7. Schuljahr.

Über die Autoren

Volker Beckmann

Diplom-Sozialpädagoge und Theaterpädagoge LAG,
seit 2012 Schulsozialarbeiter an der Gesamtschule-Quelle.

Nadine Cremer

M.Sc. Psychologin, seit 2017 in der Regionalen Schulberatungsstelle Bielefeld
tätig, lösungsorientierte Beraterin, MVT-Trainerin und „Ich schaffs“ Coach.

Sevinç Sunar

Leiterin der Regionalen Schulberatungsstelle Bielefeld, Diplom Psychologin,
seit 2006 in der Regionalen Schulberatungsstelle tätig, Krisenbeauftragung für
schulische Krisen seit 2008.

Titelbild: Maik Hejlek, Studienrat

Inhalt

Über die Autoren	2
Inhalt	3
Vorwort	4
1. Einführung	5
2. Ablaufschema unserer SPK (Spielpädagogischen Klassenintervention bei besonderen Schwierigkeiten in der Verhaltenssteuerung und der Konzentration)	7
3. Notwendige Vorüberlegungen	9
4. Warum genau dieses Spiel? Eigenschaften, die durch das Roboterspiel gefördert werden.	10
5. Das Roboterspiel	11
6. Reflexionsrunde mit Leitfragen	13
7. Das Klassengespräch	14
8. Anlage	18
9. Weiterführende Literatur	19

Vorwort

Sehr geehrte Schulleiterinnen und Schulleiter,

Sehr geehrte Lehrerinnen und Lehrer,

Sehr geehrte Schulsozialarbeiterinnen und Schulsozialarbeiter,

aus unserer langjährigen Tätigkeit im Schulsystem wissen wir, dass Kinder mit besonderen Schwierigkeiten im Bereich der Konzentration oder mit herausfordernden Verhaltensweisen im schulischen Alltag hohe Anforderungen an alle Beteiligten stellen können. An dieser Stelle werden wir jedoch nicht auf die Aufklärung über Konzentrationsschwierigkeiten, Konzentrationschwäche oder Aufmerksamkeitsdefizite eingehen. Daher finden Sie in dieser Broschüre keine detaillierten Hintergrundinformationen zur Entstehung oder Aufrechterhaltung von Konzentrations- und Verhaltensproblemen. Im Literaturverzeichnis finden Sie jedoch Hinweise für weitergehende Informationen und Vertiefung.

Wir bieten Ihnen in dieser Broschüre eine auf Erfahrung basierende spielpädagogische Klassenintervention an, bei der es um die Darstellung einer möglichen Intervention zur Stärkung des „Wir-Gefühls“ in der Klasse geht, indem das Verständnis der Mitschülerinnen und Mitschüler für Kinder mit Aufmerksamkeitsproblemen oder herausforderndem Verhalten gefördert wird. Für

die Durchführung benötigen Sie kein Expertenwissen. Diese Methode ist eine Unterrichtseinheit, die ab dem vierten Schuljahr im Klassenverband eingesetzt werden kann. Dabei soll der aktuelle Umgang mit Schülerinnen und Schülern, die besondere Schwierigkeiten im Bereich der Konzentration oder Verhaltenssteuerung zeigen, hinterfragt und besprochen werden.

Das spielpädagogische Klassenspräch wurde bereits mehrfach erfolgreich in Zusammenarbeit von Volker Beckmann (Schulsozialarbeiter an der Gesamtschule Quelle), Nadine Cremer und Sevinç Sunar (Schulpsychologinnen) durchgeführt. Eine systematische Evaluation des Konzepts steht noch aus; die positiven Erfahrungen aus unserer bisherigen Reflexion haben uns jedoch dazu bewogen, die Methode weiterzugeben.

Sevinç Sunar

Leiterin der Regionalen Schulberatungsstelle,
im Januar 2026

1. Einführung

In dieser Broschüre erwartet Sie eine detaillierte Beschreibung unserer erprobten Klassenintervention. Dabei legen wir besonderen Wert auf einen spezifischen Aspekt im Umgang mit konzentrationsschwachen Schülerinnen und Schülern: die Stärkung des „Wir-Gefühls“ in der Klasse. Gleichzeitig soll das Verständnis der Mitschülerinnen und Mitschüler für Kinder mit Aufmerksamkeitsproblemen oder herausforderndem Verhalten gefördert werden. Ziel der Intervention ist es, die Ausgrenzung von Kindern mit Konzentrationsproblemen und Verhaltensschwierigkeiten zu verhindern, Mitschülerinnen und Mitschüler als Unterstützende für diese Kinder zu gewinnen sowie Akzeptanz und Empathie durch Perspektivübernahme zu fördern.

Kommen Ihnen die folgenden Sätze bekannt vor?

„Sie/Er kann nicht einmal fünf Minuten ruhig sitzen. Sie/Er beginnt nicht mit der Aufgabe. Sie/Er macht den Klassenclown. Sie/Er nervt, macht komische Geräusche, versteckt sich unter dem Tisch, geht über Tische und Bänke.“


Solche Reaktionen von Lehrerinnen und Lehrern, aber auch von Mitschülerinnen und Mitschülern, sind häufig, wenn es um das Verhalten von Kindern mit Aufmerksamkeitschwierigkeiten geht. Verhaltensauffällige Der Umgang mit Kindern im schulischen Alltag stellt hohe Anforderungen, da ihr Verhalten sehr vielfältig sein kann. Manche Kinder neigen zu Tagträumereien und schweifen mit ihren Gedanken immer wieder ab, während andere durch schwer zu kontrollierende Impulsivität den Unterricht stören und häufig bespro-

chene Grenzen überschreiten, was die Arbeitsatmosphäre in der Klasse belastet.

Diese Kinder erleben oft ablehnende Reaktionen seitens der Klasse, da Mitschülerinnen und Mitschüler häufig frustriert sind, weil sie keine Aufgaben, Spiele oder Experimente „in Ruhe“ bearbeiten können. Freundschaften in der Klasse leiden unter der Impulsivität und den Stimmungsschwankungen der betroffenen Kinder, und Mitschülerinnen und Mitschüler vermeiden manchmal sogar, neben diesen Kindern zu sitzen. Nicht selten beschwerten sich auch Eltern bei der Lehrkraft über die Unruhe und die dadurch eingeschränkten Lernmöglichkeiten ihrer Kinder.

In vielen Fallbesprechungen wurden folgende Wünsche geäußert:

- Es wäre schön, wenn die Mitschülerinnen und Mitschüler verstehen könnten, warum Kinder mit Konzentrationsschwierigkeiten sich so verhalten, wie sie es tun.
- Es wäre schön, wenn das (schulische) Umfeld mehr nachfühlen könnte, was es bedeutet, sich nicht lange konzentrieren zu können.
- Es wäre schön, wenn man durch eine Selbsterfahrung nachempfinden könnte, wie es sich anfühlt, sich nicht richtig kontrollieren zu können, obwohl man sich sehr anstrengt.



Nach der Durchführung der Klassenintervention mit spielpädagogischen Elementen konnten wir eine gesteigerte Empathie der Klasse gegenüber den betroffenen Schülerinnen und Schülern beobachten. Bei auftretenden Problemen zeigten sich die Mitschülerinnen und Mitschüler offener und bewusster im Umgang mit der Situation – nach dem Motto: „Ja, es ist manchmal schwierig mit dir, aber du bist okay, so wie du bist, und wir unterstützen dich gerne. Wir wollen ein gutes Klassenklima.“

Besonders erfreulich war, dass die Klasse gemeinsam mit den Lehrkräften aktiv nach Lösungen in den jeweiligen Situationen suchte. Jede Schülerin und jeder Schüler überprüfte das eigene und das gemeinschaftliche Verhalten innerhalb der Klasse. So ermöglichte die Unterrichtseinheit den Beteiligten, sich ohne Gesichtsverlust auf Lösungen einzulassen und diese gemeinsam zu tragen.

2. Ablaufschema unserer SPK (Spielpädagogischen Klassenintervention bei besonderen Schwierigkeiten in der Verhaltenssteuerung und der Konzentration)

Lernziel	Inhalt	Info/Bemerkung	Material	Dauer
	Begrüßung und Vorstellung	Lehrkraft, Schulpsychologin/ Schulpsychologe Schulsozialarbeiter/in, ggf. FSJler/in		5 min
Wahrnehmung, Selbsterfahrung	Roboterspiel	3 bis max. 4 Durchgänge mit Erhöhung des Schwierigkeitsgrades (mehr Roboter), Anleitung durch Spielleiter/in	<ul style="list-style-type: none"> Anleitung Spiel, Moderationskarten, Stifte 	25 min
Empathie schaffen, Einfühlungsvermögen stärken	Filmausschnitt: „Front of the Class, Brad Cohen“ oder „I Wonder“	Link siehe 8. Anlagen/Materialien	<ul style="list-style-type: none"> Laptop mit Internet Verbindung zu YouTube Beamer Je nach Kenntnisstand ggf. Übersetzung des Film- Ausschnitts 	90 min (inkl Pause)
	Frage an Klasse	Wenn ich Brad aus dem Film wäre, wie hätte ich mich gefühlt und was hätte ich mir an seiner Stelle gewünscht?	<ul style="list-style-type: none"> Karteikarten zum Sammeln der Ergebnisse 	
Kenntnisse und Verständnis über Verhaltens-/Konzentrations-schwierigkeiten fördern (Warum? Keine Absicht, manchmal schwer zu kontrollieren etc.)	Was wisst ihr über besondere Schwierigkeiten sich zu konzentrieren?	Sammeln von Antworten	<ul style="list-style-type: none"> Flip Chart Bilder zur Erklärung von Aufmerksamkeit Ggf. zusätzliche Karteikarten zum Sammeln der Ergebnisse 	
Selbsterfahrung, Verständnis aktivieren, ggf. Lösungen bzw. Handlungsmöglichkeiten für Konflikte in der Klasse entwickeln	Erinnerung/Bezug auf Roboterspiel	Übergang/Überleitung theoretische Infos zum Thema Konzentration	<ul style="list-style-type: none"> Flipchart Papier Bilder zur Erklärung 	

Beschreibungen der Filme

Aus den folgenden Filmen haben wir die Ausschnitte verwendet:

„**Front of the Class**“ ist ein biografischer Film aus dem Jahr 2008, der die inspirierende Lebensgeschichte von Brad Cohen erzählt. Cohen, der seit seiner Kindheit am Tourette-Syndrom leidet, lässt sich trotz zahlreicher Herausforderungen nicht von seinem Traum abbringen, Lehrer zu werden. Der Film zeigt seinen unermüdlichen Kampf gegen Vorurteile und Missverständnisse sowie seine Entschlossenheit, seine Schüler zu inspirieren und ihnen beizubringen, niemals aufzugeben. „Front of the Class“ basiert auf Cohens gleichnamiger Autobiografie und ist eine bewegende Geschichte über Durchhaltevermögen, Mut und die Macht der Bildung.

Cohen, Brad. *Front of the Class: How Tourette Syndrome Made Me the Teacher I Never Had*. Sterling Publishing Co., Inc., 2005.

Eine Übersetzung des Ausschnittes befindet sich auf Seite 18.

<https://www.youtube.com/watch?v=R9rLslyqsBM>
abrufbar am 20.01.2026

„**I Wonder**“ ist ein Film, der sich mit den Herausforderungen und Erlebnissen von Menschen mit Legasthenie auseinandersetzt. Produziert vom Bundesverband Legasthenie und Dyskalkulie e.V. (BVL), zielt der Film darauf ab, das Verständnis und die Sensibilität für Legasthenie zu erhöhen. Er zeigt die täglichen Hürden, die Betroffene in Schule und Beruf überwinden müssen, und hebt die Notwendigkeit individueller Förderungen und gesellschaftlicher Akzeptanz hervor. Durch persönliche Geschichten und Expertenmeinungen bietet der Film wertvolle Einblicke und sensibilisiert für die Schwierigkeiten und Potenziale von Menschen mit Legasthenie.

I Wonder – Kurzfilm – Bundesverband Legasthenie & Dyskalkulie e.V. (bvl-legasthenie.de)

<https://www.youtube.com/watch?v=uDo7u4QMs88>
abrufbar am 20.01.2026

3. Notwendige Vorüberlegungen

Folgende Aspekte sollten vor der Durchführung bedacht und besprochen werden:

In einem **vorbereitenden Gespräch** mit dem betroffenen Kind oder auch mehreren betroffenen Kindern, den Eltern und den Klassenlehrkräften wird die Idee und der Ablauf der Veranstaltung (Dauer ca. vier Schulstunden) kurz dargestellt. So werden Ängste und Vorbehalte abgebaut, Rückfragen geklärt und Transparenz geschaffen. Mindestens eine Klassenlehrkraft sollte bei der Durchführung dabei sein.

Es sollte ebenso ein kurzes, vorbereitendes Gespräch mit der Klasse geben, um in die Thematik einzuführen. Auch die unterrichtenden Lehrkräfte der Klasse sollten informiert und ggf. mit Beobachtungs- und Rückmeldeaufträgen ausgestattet werden.

Die betroffenen Kinder, um die es geht, **dürfen selbst entscheiden, ob sie bei der Veranstaltung dabei sein wollen** oder in dieser Zeit lieber einen betreuten Rückzugsraum nutzen möchten. Vielleicht möchten sie auch nur einen Teil miterleben.

Es müssen unter Beachtung verschiedener Aspekte **Räumlichkeiten für die Durchführung geschaffen** werden: Erstens benötigt man genug, aber dennoch eingegrenzten Platz für das Roboterspiel und zweitens muss die Möglichkeit der Präsentation und Nachbesprechung der Filmausschnitte und Flipcharts gegeben sein. Der Einsatz von Medien (Smartboard, Tablet) muss vorbereitet werden. Möglicherweise müssen die betreffenden Fachkollegen und Fachkolleginnen über den Entfall der Unterrichtsstun-

den informiert werden. Das Durchführen einer (Frühstücks-) Pause hat sich bisher immer nach der Besprechung des Roboterspiels bewährt und konnte so gut für den Aufbau der weiteren Medien genutzt werden.

Die **Regeln des Roboterspiels** sollten vor jedem Durchgang durch zwei/drei Erwachsene (Spielführer mit Klassenlehrer/in, Schulpsycholog/in oder FsJler/in) vorgeführt werden. Ein besonderer Aspekt ist das Einholen der Erlaubnis, dass die Roboter vom Roboterlenker zur Angabe der Richtungslenkung berührt werden können. Sollte das Kind diese Berührung nicht wünschen, muss sie durch mündliche Befehle ersetzt werden.

Vorüberlegungen zur Auswahl des Filmausschnittes:

Je nach Kenntnisstand der englischen Sprache, sollte der Ausschnitt von „In Front of the Class“ inhaltlich konkret nachbesprochen werden. Gibt es vielleicht Kinder, die **ähnliche Symptome** haben wie die Darsteller im Film?

In so einem Fall sollte gezielt besprochen werden, dass es inhaltlich nicht um die „Ticks“ bzw. die „Legasthenie“ an sich geht, sondern um das „Anderssein“. Notfalls sollte man auch in Betracht ziehen, die Filmsequenzen wegzulassen.

Die Klassenlehrkräfte sollten **Zeit für die Nachbereitung** einplanen und die angestoßenen Gespräche und Ideen in konkrete Handlungsschritte überführen.

4. Warum genau dieses Spiel?

Eigenschaften, die durch das Roboterspiel gefördert werden.

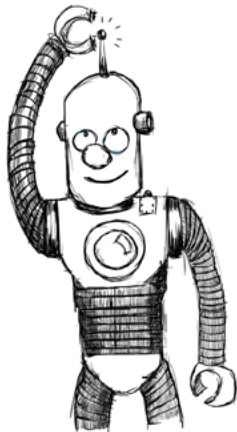
Das im Anschluss beschriebene Spiel eignet sich in vielerlei Hinsicht besonders gut für eine Klassenintervention zum Thema Konzentrations-schwierigkeiten. Im Folgenden werden Kriterien und Herausforderungen aufgeführt, die gestärkt und bewältigt werden.

Schülerinnen und Schüler sollen:

- **Verantwortung** füreinander und für sich selbst übernehmen. Auf der einen Seite sollten sie versuchen, Sorge für den/die eigenen „Roboter“ zu tragen, um diese vor Schaden zu bewahren. Auf der anderen Seite müssen sie gleichzeitig selbstverantwortlich Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden lernen.
- die eigene **Überforderung** spüren lernen und dadurch üben, adäquat darauf zu reagieren, indem sie vorausschauend und im Sinne ihrer Mitspielenden handeln.
- lernen, dem bestehenden **Chaos** entgegen zu wirken, indem sie in einem Setting von vielen sich chaotisch bewegenden Personen (Reizüberflutung) ihr Augenmerk auf ihre persönliche Aufgabe lenken, um diese trotz widriger Umstände zu Ende zu bringen.
- trotz einer Situation mit hoher **Lautstärke** lernen, sich zurecht zu finden und sich voll und ganz auf ihre Aufgabe zu konzentrieren/fokussieren.
- ihre **Beobachtung und Wahrnehmung** von Situationen schulen, in denen sich Mitschülerinnen oder Mitschüler in einer Überforderung befinden, so dass sie ggf. reagieren und unterstützen können.
- selbst mögliche **Reaktionen** erfahren, die in Situationen der Überforderung auftreten können und dadurch lernen, **Strategien** zu entwickeln, um diese abzumildern.
- **Empathie** für Mitschülerinnen und Mitschüler entwickeln, um typische Überforderungsreaktionen bei Schwierigkeiten im Bereich der Konzentration zu erkennen und Verhaltenssteuerung zu unterstützen.

Hinweis: Ob die betroffene Schülerin bzw. der betroffene Schüler an dem Spiel teilnehmen möchte, kann diese selbstverständlich im Vorfeld selbst entscheiden. Sollte bei einer Teilnahme ein Ausstieg aus dem Spiel gewünscht werden, muss dies jederzeit erlaubt sein. Auch eine reine Beobachterrolle ist denkbar.

5. Das Roboterspiel



Allgemein: Ein traditionelles, gruppendynamisches Spiel für Kinder und Erwachsene, welches oft als Energizer oder Warm-Up genutzt wird.

Spielort: Ein großer, zumindest in der Mitte, leerer Raum (Klassenraum, Bühne etc.). Bei größeren Flächen sollte die Spielzone klar durch Gegenstände oder Stühle abgegrenzt werden. Draußen funktioniert das Spiel auch, verliert allerdings ein wenig seinen Effekt.

Anzahl: Unsere Erfahrungswerte reichen von ca. 12 bis ca. 30 Teilnehmenden

Zeit: je nach Personenanzahl ca. 20 bis 40 Minuten

SuS: Rollen: Roboter, Roboterlenkende, Beobachtende

LuL, SSA: Spielleiter/in

Die Lehrpersonen dürfen nicht mitspielen, sondern nur beobachten und bei Bedarf (z.B. unangemessenem Verhalten) eingreifen.

Einführung der Roboter:

Die Schülerinnen und Schüler üben auf der Spielfläche roboterähnliche Bewegungen. Dazu gehen alle Schülerinnen und Schüler für sich alleine einige Zeit kreuz und quer durch den Raum und entwickeln dabei eine roboter-typische, langsame Gangart und üben eine mechanisch wirkende Bewegung der Arme und Hände. Eine Kontaktaufnahme zu anderen Mitspielenden darf dabei nicht erfolgen, jeder bleibt für sich.

Im Anschluss daran versuchen alle Schülerinnen und Schüler auf Aufforderung des Spielleiters/der Spielleiterin, ein passendes Geräusch zu dem eigenen Roboter zu finden. Dies kann ein Wort oder ein Ton („Ping“, „Brrr“, „Biepbiep“) sein.

Weiterer Spielablauf:

Einzelroboter:

Je nach Klassenkonstellation finden sich die Schülerinnen und Schüler zunächst selbstständig in Zweiergruppen zusammen oder die Lehrperson bildet die Roboter-Paare.

Die Schülerinnen und Schüler einigen sich, wer zu Beginn die Aufgabe des Roboterlenkers/der Roboterlenkerin übernimmt, im Anschluss an den Durchlauf werden die Rollen gewechselt.

Zur Lenkung der Roboter

Die Schülerinnen und Schüler müssen sich zunächst gegenseitig die Erlaubnis erteilen, folgende Berührungen zuzulassen – andernfalls muss mit mündlichen Befehlen gearbeitet werden.

Berührung am Kopf: vorwärtsgehen

Berührung am Rücken: rückwärtsgehen

Berührung der rechten Schulter: eine Vierteldrehung nach rechts

Berührung der linken Schulter: eine Vierteldrehung nach links

Die Roboterlenkenden starten ihren Roboter durch Kopfberührung. Die Roboter setzen sich in einem mäßigen Tempo mit ihrem selbstgewählten Geräusch oder Ton in Bewegung.

Je näher sie einem Hindernis wie z.B. einem anderen Roboter, einer Wand oder einem Stuhl kommen, desto lauter werden sie. Direkt vor dem Hindernis ist die maximale Lautstärke erreicht und die Roboter bleiben vor dem Hindernis stehen und bewegen sich – mit maximalem Geräusch/Ton – auf der Stelle weiter.

Dies sollte von den Roboterlenkenden vermieden werden, denn die Aufgabe des Roboterlenkers/der Roboterlenkerin ist es, seinen/ihren Roboter ständig in Bewegung zu halten und sofort durch Richtungsänderung einzuschreiten, wenn die Roboter auf Hindernisse oder andere Roboter stoßen.

Auf ein Signal des Spielleiters/der Spielleiterin sollen die Roboterlenkenden nach einer bestimmten Zeit ihre Roboter wieder an den Startpunkt zurückführen. Dort werden die Roboter „ausgeschaltet“, bleiben also ruhig stehen. In der nächsten Spielrunde wechselt der Roboterlenker/die Roboterlenkerin.

Mehrfachroboter

Nun werden die Gruppen vergrößert und es finden sich je zwei der bisherigen Zweiergruppen selbstständig (oder auf Zuweisung der Spielleiterin/des Spielleiters) zusammen.

In dieser Konstellation ändert sich allerdings die Rollenverteilung: Es gibt nun eine/einen Roboterlenker/in, zwei Roboter und eine/einen Beobachter/in. Der/Die Roboterlenker/in startet also nun zwei Roboter gleichzeitig, am Besten in verschiedene Richtungen und muss nun, wie im vorherigen Spielverlauf auch, beide Roboter davon abhalten, vor ein Hindernis zu laufen.

Die Beobachtungsperson achtet darauf, wie der/die Roboterlenker/in seine/ihre Aufgabe meistert und merkt sich außerdem, wo Schwierigkeiten entstehen. Der/Die Spielleiter/in kann anordnen, das Tempo mit dem sich die Roboter bewegen zu erhöhen.

Aus der Kleingruppe sollte in diesem Durchgang nun jede/r Schüler/in jede Rolle einmal selbst erlebt haben. Je nach Gruppengröße kann als Alternative der/die Beobachter/in auch die Rolle eines dritten Roboters einnehmen, so dass der/die Roboterlenker/in (bei gleichem Spielverlauf) nun noch mehr zu tun hat.

6. Reflexionsrunde mit Leitfragen

Nachdem alle Rollen gewechselt haben, beendet der Spielleiter/die Spielleiterin das Spiel und die komplette Gruppe findet sich im Kreis zusammen. Anhand von bestimmten Leitfragen soll nun über die unterschiedlichen Situationen im Spielverlauf reflektiert werden.

Es ist wichtig klar zu stellen, dass es um Anderssein geht, und nicht um die in den Filmen dargestellten Problematiken (Gilles de la Tourette bzw. Legasthenie). Antworten können durch die Lehrkräfte schon an diesem Punkt auf Moderationskarten gesammelt werden.

Leitfragen könnten unter anderem sein:

Für die Rolle als Roboter:

- Wie hast du dich als Roboter gefühlt?
- Wie war es, abhängig von anderen zu sein?
- Hast du die Situation zu deinem eigenen Spaß genutzt?
- Hast du absichtlich gegen Spielregeln verstoßen, um den/die Roboterlenker/in zu überfordern oder zu verwirren?
- Wo lag für dich der Unterschied zwischen den Spielvarianten „Einfachroboter“ und „Mehrfachroboter“?

Für die Rolle als Lenker/Lenkerin:

- Wie hast du dich als Lenker/Lenkerin gefühlt?
- Fühltest du dich sicher im Umgang mit dem/den Roboter/n oder eher überfordert?
- Hast du es geschafft, Zusammenstöße zu vermeiden?
- Konntest du deinen Robotern gerecht werden?
- Gab es für dich Unterschiede zwischen den Spielvarianten „Einfachroboter“ und „Mehrfachroboter“?

Für die Rolle als Beobachter/Beobachterin:

- Wie hat die Kommunikation zwischen Roboterlenker/in und Roboter funktioniert?
- Welche Reaktionen konntest du bei den Roboterlenkern/Roboterlenkerinnen beobachten?
- Wie wirkten die Roboterlenker/Roboterlenkerinnen?

An alle:

- Was an der Spielsituation war unübersichtlich oder gar chaotisch?
- Hast du Tipps, wie man sich in solchen Situationen verhalten sollte? Was wäre hilfreich?

Im Anschluss an das Roboterspiel erfolgt eine kurze Pause und alle Teilnehmenden finden sich anschließend zu einem Klassengespräch im Klassenraum wieder.

7. Das Klassengespräch

Nachdem sich alle Schülerinnen und Schüler im Klassenraum eingefunden haben, wird ein Stuhlkreis gebildet und ein Filmausschnitt aus dem Film „Front of the Class – Brad Cohen“ von YouTube oder der Kurz-Film „I wonder“ gezeigt und anschließend reflektiert.

Konkreter Ablauf:

A) Film(ausschnitt) auswählen und zeigen:

Front oft the Class – Brad Cohen (Englisch)

<https://www.youtube.com/watch?v=R9rLslyqsBM>

(Je nach den aktuellen Englischkenntnissen der Klasse, kann eine Übersetzung des Filmausschnitts verteilt werden. Diese ist im Anhang dieser Broschüre zu finden).

I Wonder – Kurzfilm

[Bundesverband Legasthenie & Dyskalkulie e.V.](https://www.bundesverband-legasthenie.de/)
(bvl-legasthenie.de)

B) Nach dem Film bekommen die Schülerinnen und Schüler aus der Klasse folgende Frage gestellt: *Wenn ich die Person aus dem Film wäre, wie hätte ich mich gefühlt und was hätte ich mir an seiner Stelle gewünscht?*

Die Reaktionen der Klasse werden auf Karteikarten oder als Tafelbild festgehalten: Folgende Reaktionen könnten z.B. genannt werden:

aufgeregt	ängstlich	unwohl
traurig	unsicher	enttäuscht
niedergeschlagen	beschämt	
besorgt	hilflos	uvm.

Es könnte, je nach Vorbesprechung, der folgende Bedarf entstehen (siehe Kapitel 2):

Wenn die Klasse auf den Mitschüler/die Mitschülerin mit Verhaltens- oder Konzentrationsproblem zu sprechen kommt, dann wird eine Verbindung der ähnlichen Problematiken aus dem Film zur Entpersonalisierung hergestellt.

Mögliche Fragen an die Klasse:

Wird dieses Thema **zum ersten Mal** in der Klasse thematisiert:

- Habt ihr schon einmal etwas über Verhaltens- bzw. Konzentrationsschwierigkeiten gehört?
- Was wisst ihr noch über Verhaltens- bzw. Konzentrationsschwierigkeiten?

Wenn es dazu **vorher schon Informationen** gab, Verknüpfungen herstellen:

- Woran könnt ihr euch von dem letzten Gespräch wegen Schüler/Schülerin XY erinnern?
- Wisst ihr noch, was wir beim letzten Gespräch besprochen haben?

Auch hier können die Antworten der Schülerinnen und Schüler auf Karteikarten oder einem Tafelbild gesammelt werden. So erhält man einen guten Überblick, wie der aktuelle Kenntnisstand zu dem Thema in der Klasse ist.



C) Theoretischer Input zum Thema Aufmerksamkeitsschwierigkeiten anhand von Flipcharts

Anhand von Flipcharts wird den Schülerinnen und Schülern auf einfache, verständliche Weise

erklärt wie es zu Konzentrationsproblemen kommt, was dabei im Körper passiert und wie sich dies auf das Verhalten auswirken kann (Flipchart Bilder können per Mail angefordert werden: rsb@bielefeld.de)



D) Verknüpfung zum Roboter-Spiel:

Hierbei ist es das Ziel, den Kindern die Möglichkeit zu geben, eine Verknüpfung des Wissens aus der vorherigen Präsentation mit ihrer Selbsterfahrung aus dem Spiel herzustellen. Dazu sollten sich die Schülerinnen und Schüler

- erinnern, wie sie sich während des Spielens als Roboterlenker/Roboterlenkerin gefühlt haben.

Meistens erfolgt die Übertragung „Schwierigkeiten bei der Steuerung zu haben“ etc. bei den Schülerinnen und Schülern von selbst, ansonsten sollte übergeleitet werden

- vom Roboterspiel zur Schülerin/zum Schüler mit Aufmerksamkeitschwierigkeiten
 - ▶ Erklärung, dass auch eine Schülerin/ein Schüler mit Aufmerksamkeitschwierigkeiten jederzeit mit so vielen Eindrücken und Einflüssen umgehen muss
 - ▶ Durch die Einschränkungen der „Bremse“/„Neuronenübertragung“ funktioniert die Konzentration nicht so gut
 - ▶ Möglichkeiten der Medikamenteneinnahme, um Funktionen teilweise wiederherzustellen (Schülerinnen und Schüler sollten in jedem Fall über die möglichen Nebenwirkungen aufgeklärt werden!)

E) Wünsche und Erwartungen der betroffenen Schülerinnen und Schüler an die Klasse tragen (wenn diese/r möchte, dass mit der Klasse gesprochen wird) und die Klasse nach ihren Wünschen und Erwartungen gegenüber den betroffenen Schülerinnen und Schüler befragen.

Lösungsvorschläge für Konfliktsituationen erarbeiten und schriftlich festhalten.

Möglichkeiten für den Ablauf:

- Beispiele für ein Angebot:
 - ▶ Betroffene/r Schülerin/Schüler möchte versuchen, der Klasse weiterhin entgegen zu kommen und Kontakte zu knüpfen.
 - ▶ Klasse vereinbart bestimmte Hinweise, wenn die Situation schwierig wird und zeigt Verständnis für bestimmte Verhaltensweisen
 - ▶ Im Zuge dieses Punktes kann es auch zu Erfahrungsschilderungen der Schüler und Schülerinnen mit der betreffenden Schülerin/dem betroffenen Schüler kommen
 - ▶ Besprechen von möglichen Situationen und Handlungsmöglichkeiten, wie das Erörtern der Situation, Ignorieren bestimmter Verhaltensweisen (wenn es nicht zu viel Unruhe nach sich zieht) und Beruhigungsmöglichkeiten

8. Anlage

Übersetzung Filmausschnitt „Brad Cohen – Front of the class“

<https://www.youtube.com/watch?v=R9rLslyqsBM>
YouTube, Datum: 20.01.2026)

- Direktor der Schule
- Brad Cohen

Lehrer zu Beginn: Heute werden wir über Bruchrechnung sprechen. Brüche sind Eure Freunde. Ihr nutzt Brüche bereits im täglichen Leben, ihr merkt es nur gar nicht.
Wenn beispielsweise Eure Mutter einen Kuchen backt.

Cohen, geh ins Direktorat!

- Nicht der beste Weg, um mich beim Direktor vorzustellen.
- Was denkst Du, wofür sind Schulen gemacht?
- Entschuldigen Sie, ich habe den Unterricht gestört.
- Nein, beantworte meine Frage. Wofür sind Schulen gemacht?
Um Menschen zu bilden, oder nicht? Wissen erwerben und Unwissenheit bekämpfen. (nachdenklich). Das Schulorchester gibt heute Nachmittag ein Konzert. Planst Du dort hinzugehen?
- Nein Sir! Meine Tics würden die Musik ruinieren.
- Ich möchte Dich dort haben.

(Schul)-Konzert spielt

- Können Sie sich bitte wieder hinsetzen, danke. Haben Sie das Konzert genossen? Haben Sie irgendwelche Geräusche während des Konzerts gehört?

Schülerschaft: JAA!

- Ich auch. Es ist ein bisschen nervig, oder? Die Person, die die Geräusche von sich gegeben hat, ist Brad Cohen! Komm doch mal hier hoch, Brad! Magst du es, Geräusche zu machen und andere Leute damit zu ärgern, Brad?
- Nein, Sir!
- Warum machst du es dann?
- Weil ich das Tourette Syndrom habe....
- Was ist das?
- Es ist etwas im Gehirn, dass bewirkt, dass ich unhöfliche Geräusche mache ...
- Aber wenn Du willst, kannst du es kontrollieren?!
- Nein Sir, (ich kann es **nicht kontrollieren**) es ist eine Krankheit!
- Warum wirst du dann nicht einfach geheilt?
- Es **gibt keine Heilung**. Ich mag diese Geräusche genauso wenig machen, wie ihr sie nicht hören wollt.
Es wird schlimmer, wenn ich gestresst bin, wenn ihr nicht akzeptiert, dass ich sie nicht kontrollieren (stoppen) kann.
Wenn ich mich **akzeptiert** fühle, ist es nicht so schlimm ...
- Was können wir tun? Und damit meine ich jeder/n in dieser Schule?!
- Was können wir machen um Dir zu helfen, Brad?!
- Ich möchte **einfach behandelt werden, wie alle anderen**.
- Ok, gut setz dich.

Ein paar Worte, ein bisschen Informationen und es war wie das Öffnen einer Tür zu einer brand-neuen Welt

- Nach ein paar Tagen wusste ich, ob Tourette oder nicht, ich wollte Lehrer werden !!

9. Weiterführende Literatur

Bartnitzky J. (2014) Schwierige Kinder, Schwierige Klassen – Was tun, wenns brennt? Edition-hoch3 Verlagsgesellschaft mbH

Born A., Oehler C. (2010) Lernen mit ADS-Kindern – Ein Praxishandbuch für Eltern, Lehrer und Therapeuten, Verlag Kohlhammer

Bonney H. (2008) ADHS – Kritische Wissenschaft und therapeutische Kunst, Carl-Auer Verlag

Döpfner M. Schürmann S., Lehmkuhl G. (2000) Wackelpeter und Trotzkopf, Beltz Verlag

Hejlskov Elvén, B. (2017) Herausforderndes Verhalten vermeiden – Menschen mit Autismus und psychischen oder geistigen Einschränkungen positives Verhalten ermöglichen, dgvt Verlag

Hold, S. (2022) ADHS und Autismus bei Kindern, Independly Published

Molnar A, Lindquist B. (1992) Verhaltensprobleme in der Schule, Lösungsstrategien für die Praxis, BorgmannReinicke, C. A. (2023). Mit ADHS und Freude durch den Schulalltag (vol. 8), Carl-Auer Verlag

Rietzler S., Grolimund F. (2016) Erfolgreich lernen mit ADHS – Der praktische Ratgeber für Eltern, Hogrefe Verlag

Tebartz van Elst, L. (2023). Autismus, ADHS und Tics – Zwischen Normvariante, Persönlichkeitsstörung und neuropsychiatrischer Krankheit, Verlag Kohlhammer



Impressum

Herausgegeben von:

Stadt Bielefeld
Amt für Schule

Verantwortlich für den Inhalt:

Susanne Beckmann – Amt für Schule für die Stadt Bielefeld

Text und Redaktion: Volker Beckmann, Nadine Cremer, Sevinç Sunar

Stand: Januar 2026

Satz und Layout: Druckservice Stadt Bielefeld