

# Verhaltensauffällige Kinder – Anregungen zum Umgang im Unterricht

## Positive Bekräftigung und Ignorieren

Verhaltensauffällige Kinder und insbesondere Kinder mit Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätssyndrom (kurz ADHS) stellen häufig besondere Herausforderungen im schulischen Alltag dar. Sie stehen fast jede Unterrichtsstunde im Mittelpunkt und so manchem Lehrer graut es vor der Stunde mit so einem Kind. Die Kinder verhalten sich unruhig, überschreiten häufig Grenzen und machen vieles falsch. Dies hat zur Folge, dass sie häufig ermahnt und kritisiert werden. Ihr Verhalten aber verbessert sich dadurch nicht.

Das Verhalten eines Kindes wird deswegen nicht besser, weil unerwünschtes Verhalten paradoxerweise durch Ermahnungen und Kritisieren trainiert wird. Das Kind erhält für das unerwünschte Verhalten ein hohes Maß an Aufmerksamkeit. Immer, wenn es etwas macht, wendet sich die Lehrerin ihm zu. Da verhaltensauffällige Kinder und Kinder mit ADHS im Vergleich zu anderen Kindern weniger positive Zuwendung in der Schule erhalten, ist das ständige Nörgeln und die Kritik an ihnen immerhin besser als gar nichts („I'd rather have bad publicity than no publicity at all“).

In der Regel kennen Kinder dieses Interaktionsmuster schon aus dem Kindergarten oder von zu Hause. Da die meisten Lehrkräfte erst in aller Freundlichkeit und geduldig ermahnen und auffordern, hat diese Art der Zuwendung durchaus positive Aspekte. Verhaltensauffällige Kinder bzw. ADHS-Kinder machen ständig etwas, nur nicht das was in der Situation von ihnen erwünscht wird. Sie erleben es als positiv, wenn die Klasse über ihren Ungehorsam oder ihr Fehlverhalten lacht und die Lehrerin ständig zu ihnen spricht. Die Lehrkraft hingegen fühlt sich frustriert, macht sich Vorwürfe und ist mit ihrer Arbeit unzufrieden.

Aber auch für die Kinder erweist sich die negative Aufmerksamkeit auf Dauer als nachteilig. Sie entwickeln ein negatives Bild von sich und erleben sich als Mensch, der alles falsch macht und schlecht ist. Die Folge ist ein negatives Selbstbewusstsein, das sich negativ auf ihr Verhalten auswirkt.

Günstiger wäre es, das negative Verhalten zu ignorieren. Die Erfahrung im Schulalltag zeigt jedoch, dass die *besten Erfolge erzielt werden, wenn zusätzlich zum Ignorieren auch das gewünschte positive Modell benannt wird*. Statt einer Ermahnung, ignoriert die Lehrkraft das negative Verhalten, benennt aber positive Alternativen. So kann sie z. B. feststellen: „Viele (die meisten, 3 Tischgruppen, fast alle etc.) können schon zu mir schauen und alles vor sich liegen lassen.“ Eigentlich meint sie diejenigen, die ihr noch nicht zuhören und noch schwätzen oder mit ihren Stiften spielen. Das Ignorieren am positiven Modell wird von Kindern bis zur Altersgruppe von zwölf Jahren als „Fähigkeit“ im weitesten Sinne interpretiert. Die Kinder, die noch stören, verhalten sich ebenfalls schnell ruhig, weil sie wissen, dass sie ruhig sein können, wenn sie es wollen.

## Verstärkerpläne

Manchmal genügt es nicht, ein Kind durch Lob zu motivieren, seine Aufgaben zu erfüllen und Regeln oder Aufforderungen zu befolgen. In diesem Fall sollte man ein wirkungsvolleres Programm aufstellen, um die Bereitschaft des Kindes zu angemessenem Verhalten zu verbessern. Besonders bei Kindern mit oppositionellem und hyperaktivem Verhalten haben sich Modifikationsmethoden aus der Verhaltenstherapie bewährt, nämlich sogenannte Verstärker- oder Tokensysteme.

Mit Hilfe von Token-Systemen können oppositionelle und hyperkinetische Verhaltensweisen in definierten Situationen vermindert werden. Sie sind bei hyperkinetisch-oppositionellen Kindern deshalb besonders hilfreich, weil diese Kinder häufig soziale Verstärkungen ihrer Eltern / Lehrer nicht in ihrer vollen Wirkung registrieren. Bei einem Verstärkerplan erhält das Kind immer dann einen Punkt (Token), wenn es ihm gelingt, sich an spezifische Verhaltensregeln zu halten. Die Punkte werden später in Verstärker eingetauscht, wodurch das Kind zur Verhaltensänderung motiviert wird. Eltern und Lehrer werden durch den Verstärkerplan zu konsistentem Verhalten veranlasst und ihre Aufmerksamkeit wird auf das positive Verhalten des Kindes gerichtet. Der Punkteplan bewirkt eine systematische Verstärkung, die für alle Beteiligten transparent ist.

Indikationen für ein Token-System sind, wenn Verhaltensprobleme nicht zu häufig auftreten. Token-Systeme setzen voraus, dass das Kind für eine gewisse Zeit angemessenes Verhalten zeigen kann. Bei Verhaltensauffälligkeiten, die sehr häufig auftreten, beispielweise bei permanenter motorischer Unruhe, kann eine Token-Vergabe nur dann wirksam sein, wenn extrem kurze Zeiteinheiten gewählt werden. Dies hat sich jedoch als unpraktikabel herausgestellt. In diesem Fall sollte ein Verstärker-Entzugs-System gewählt werden (siehe unten).

Am wirksamsten sind Verstärkerpläne, wenn Eltern und Lehrer an einem Strang ziehen, d. h. sowohl in der Schule als auch zu Hause nach dem selben Plan verstärkt wird.

### Entwicklung eines Verstärkerplanes

1. Wählen Sie ein Problemverhalten aus, welches verändert werden soll: Es sollte immer nur eine Verhaltensweise geübt werden. Verhaltensprobleme lassen sich umso leichter verändern, je konkreter sie beschrieben werden können und je enger sie auf ganz bestimmte Situationen begrenzt sind.
2. Beschreiben Sie dieses Verhalten und die Situation, in der es auftritt, möglichst genau: Die Verhaltensweise muss genau definiert werden. Es genügt nicht, zu sagen „Ich benehme mich gut“. Mit dieser Aussage kann ein Kind nichts anfangen. Daher ist es wichtig, die gewünschte Verhaltensweise genau zu benennen (z.B: Ich warte bis ich aufgerufen werde; ich bleibe ruhig auf meinem Sessel sitzen etc.). Beschreiben Sie, wie das unproblematische Verhalten in dieser Situation aussehen müsste.
3. Auf dem Verstärkerplan sollte stets eine positive Beschreibung des Verhaltens erfolgen ( daher z.B. nicht „Ich schreie nicht heraus; Ich rutsche nicht mehr

unruhig hin und her“ *sondern* „Ich warte, bis ich aufgerufen werde; Ich bleibe ruhig auf meinem Sessel sitzen“).

4. Wählen Sie die unmittelbare Belohnung aus: Überlegen Sie gemeinsam mit dem Kind, was es als sofortige Belohnung bekommt, wenn es sich in der Situation unproblematisch verhält. Dabei bewährt haben sich z.B: einfache Klebepunkte oder –bildchen, Stempel etc.
5. Bestimmen Sie die Verhaltensweise, für die es eine unmittelbare Belohnung bekommen kann: Legen Sie gemeinsam mit dem Kind fest, für welche Verhaltensweisen in welchem Zeitrahmen es einen Punkt bekommen kann (z.B. Ich spreche nur auf Aufforderung des Lehrers (Belohnung je nach Problemstärke für 20min, eine Einheit etc. -> das Kind kann sein Verhalten besser steuern und mehrere Punkte pro Tag sammeln); Ich erledige die Mathematikhausaufgabe selbständig in 30 Minuten etc.
6. Legen Sie gemeinsam mit dem Kind eine Wunschliste für Sonderbelohnungen an: Da Punkte in der Regel zur Veränderung von sehr eingefahrenem Problemverhalten nicht ausreichen, ist es sinnvoll, für eine bestimmte Anzahl von Punkten Sonderbelohnungen zu vereinbaren. Wichtig sind kleinere Belohnungen, die häufiger gegeben werden können. Denken Sie dabei nicht nur an materielle Dinge, sondern vor allem an Vergünstigungen und Aktivitäten (Mit den Eltern ein Tischspiel spielen, etwas vorgelesen bekommen, in der Schule Botengänge erledigen dürfen, etwas länger aufbleiben dürfen, Legosteine für ein Lego-Schiff sammeln etc.). Es sollten möglichst viele Ideen gesammelt werden. Im Idealfall arbeiten Lehrer und Eltern zusammen, sodass die Punkte auch gemeinsam eingelöst werden können.
7. Bestimmen Sie die Anzahl der Punkte, die für die Sonderbelohnungen notwendig sind: Die Zahl der Punkte, die eingetauscht werden müssen, hängt von der Zahl der Punkte ab, die das Kind pro Tag erhalten kann. Die kleinste Belohnung sollte das Kind bekommen können, wenn es an einem Tag etwas mehr als die Hälfte der möglichen Punkte erreicht hat. Je höher der Belohnungswert, desto höher sollte natürlich auch die notwendige Punktzahl sein.

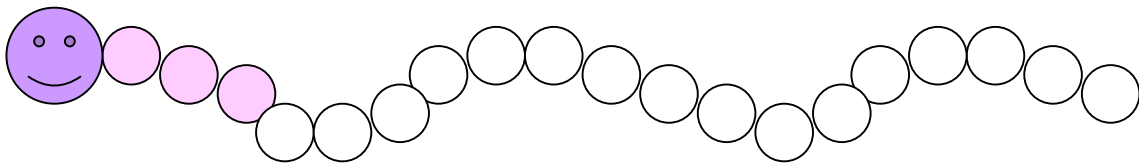
### Durchführung des Verstärkerplanes

1. Fertigen Sie Plakate für den Punkteplan (z.B. in Form einer Punkteschlange, die sich langsam füllt oder eines Wochenplanes etc.) sowie für die Spielregeln (gewünschte Verhaltensweise, mögliche Punktzahl, Eintauschmöglichkeiten) an. Kinder freuen sich, wenn sie die Plakate in Form einer Zeichnung selbst gestalten können.
2. Befestigen Sie die Spielregeln des Punkte-Plans und das Punkte-Konto an einer gut sichtbaren Stelle in der Klasse bzw. Wohnung!
3. Erinnern Sie das Kind an den Punkte-Plan zu Beginn der üblicherweise problematischen Situation und machen Sie ihm Mut!
4. Geben Sie die unmittelbare Belohnung sofort nachdem sich das Kind unproblematisch verhalten hat! Wenn das Kind keinen Punkt erhalten konnte, erklären Sie ihm kurz in neutralem Ton, warum. Ermutigen Sie es aber, sich beim nächsten Mal noch mehr anzustrengen.
5. Besprechen Sie mit dem Kind abends bzw. zu Schulschluss, wie gut der Punkteplan funktioniert hat!
6. Keine Punkte entziehen! Einmal verdiente Punkte dürfen auf keinen Fall wieder weggenommen werden. Sie dürfen nicht erwarten, dass mit dem Verstärkerplan,

der auf ganz bestimmte Verhaltensweisen abzielt, sich gleich auch alle anderen Probleme erledigen.

7. Keine zu hohen Erwartungen! Erwarten Sie nicht, dass das Kind von Anfang an alle Punkte bekommt. Erfahrungsgemäß erreichen die meisten Kinder in der ersten Woche in etwa die Hälfte aller möglichen Punkte. Das ist schon ein großer Fortschritt!
8. Tauschen Sie die Sonderbelohnungen ein! Das Kind darf entscheiden, welche Sonderbelohnungen es für seine erreichten Punkte eintauschen will. Es kann entweder eine geringere Punktzahl umtauschen oder auf eine größere Belohnung „sparen“.
9. Aller Anfang ist schwer! Der Verstärkerplan sieht zwar recht einfach aus, verlangt aber meist eine Umstellung fester Gewohnheiten nicht nur beim Kind, sondern auch bei Ihnen selbst und ist deshalb oft anstrengender als zunächst vermutet. Wichtig ist vor allem, dass sie den Punkteplan möglichst genau führen und dass sie dem Kind den Punkt sofort geben, wenn es ihn verdient hat.

Zeigt der Punkteplan innerhalb der ersten ein bis zwei Wochen keinerlei Wirkung, sollte er (eventuell unter Zuhilfenahme ihres/r SchulpsychologIn) genau analysiert und verändert werden.



## 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 eine Fehler bei der Entwicklung des Spielplanes gemacht und dieser sollte so schnell wie möglich verändert werden.

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

## Das Time-out im Kontext Schule

Ein Time-out bezeichnet eine Auszeit, das in der Schule durch die Lehrerin erteilt wird. Das betroffene Kind verlässt die Klasse. Das Time-out gilt daher grundsätzlich nicht für alle Kinder in der Klasse. Es wird nur für Kinder angewendet, die sehr stark dazu neigen, den Unterrichtsverlauf erheblich zu stören. Ein Time-out ist auch bei Problemen anwendbar, bei denen das Kind die Kontrolle über sein Verhalten verliert, z. B. bei massiven Wutausbrüchen des Kindes.

Wird ein Verhalten in der Klasse von der Lehrkraft und den Kindern als besonders störend empfunden erklärt man dem betroffenen Kind, dass man ab jetzt ein Time-out einsetzen wird:

**Gelbe Karte:** Tritt ein bestimmtes Verhalten auf, erhält das Kind ein Signal durch die Lehrkraft. Sie kann den Daumen hochheben und sagen „eins“ oder dem Kind eine farbige gelbe Karte zeigen und kommentieren „gelbe Karte“. Da mit dem Kind bereits vereinbart wurde, wann die Auszeit erteilt wird und auch hierfür eine Begründung gegeben wurde, spart man sich jetzt lange Erklärungen und analysiert auch nicht zusätzlich das Verhalten des Kindes. Lehrkräfte neigen dazu,

Verhaltensauffälligkeiten immer wieder und ausdauernd zu kommentieren. Dies erschwert letztlich eine Veränderung des Verhaltens.

Rote Karte: Tritt das Verhalten trotz der „eins“ bzw. „gelben Karte“ wieder auf, erhält das Kind die „zwei“ bzw. „rote Karte“. Jetzt weiß es, dass bei der „drei“ ein Time-out erfolgt. Die Mehrzahl der Kinder ist in der Lage, nach der „zwei“ das eigene Verhalten zu regulieren. Sie tun das oft von sich aus, da sie inzwischen das System kennen. Das bedeutet, dass sie zu Beginn der Stunde etwas anstellen und dann wieder am Ende der Stunde. So muss man den Klassenraum nicht verlassen. Für die Lehrkraft ist dies jedoch auch günstig, weil sie durch zwei Ermahnungen noch nicht übermäßig entnervt ist. Zwei Ermahnungen sind in der Regel gut zu ertragen. Zeigt das Kind im Anschluss das gewünschte Verhalten, kann es durch die Lehrkraft authentisch und mit Empathie gelobt werden.

Auszeit 1: Kann sich das Kind trotz allem nicht steuern und erhält die „drei“, verlässt es den Raum, beruhigt sich und kehrt dann wieder zurück in die Klasse. Kinder, die sofort wieder kommen, haben sich in der Regel nicht beruhigt. Die Mehrzahl der Kinder benötigt etwas Zeit, um dann wieder in der Klasse das eigene Verhalten erfolgreich zu regulieren.

Auszeit 2: Erhält das Kind die vierte Ermahnung, darf es in der jeweiligen Stunde nicht mehr in die Klasse.

Bei längeren Time-Out-Phasen sowie bei Kindern, die nicht unbeaufsichtigt im Gang bleiben sollten, ist es empfehlenswert, für das Kind einen Tisch in einer Nachbarklasse bereitzustellen. Auf diesen Tisch werden Materialien gelegt, die das Kind zu bearbeiten hat, wenn es ein Time-Out erhält. In der Nachbarklasse beschäftigt sich die Lehrkraft nicht weiter mit dem Kind. Dadurch ist das Kind beaufsichtigt und es entstehen keine größeren Stofflücken.



Literaturangaben:

Döpfner, M., Schürmann, S., Frölich, J. (1997). *Therapieprogramm für Kinder mit hyperkinetischem und oppositionellem Problemverhalten*. Weinheim: Beltz-PsychologieVerlagsUnion

Krowatschek, D. (1996). *Überaktive Kinder im Unterricht*. Dortmund: borgmann.