

## DIE MATERIALIEN

- Spielbrett
- Spielfigur
- Handbuch mit:
  - Theoretischer Hintergrund
  - Spielbeschreibung
  - Arbeitshefte
  - Elterninformationen zu allen Themen
- Spielkartenbox mit:
  - Bewegungskarten
  - Ereigniskarten
  - Themenkarten
  - Magnetische Thementafeln
- Spielkarten-Aufsteller
- Video-Tutorials



## KONTAKT ZU KIKS UP E.V.

- 🏠 Am Goldstein 9  
61231 Bad Nauheim
- ☎ (0 60 32) 92 55 04-0
- 📠 (0 60 32) 92 55 04-9
- ✉ info@kiksup.de
- 🌐 kiksup.de
- 🌐 klasse-klasse.de

Das Präventionsprogramm für die Grundschule



KIKS UP ist eine Initiative von:



KINDER SPIELEND STÄRKEN



## KLASSE KLASSE

### DAS PRÄVENTIONSPROGRAMM FÜR DIE ERSTE BIS VIERTE KLASSE, DAS DIE BEREICHE PSYCHOSOZIALE GESUNDHEIT, BEWEGUNGSFÖRDERUNG UND ERNÄHRUNGSBILDUNG VEREINT



## DIE IDEE

KIKS UP hat mit **KLASSE KLASSE** ein einzigartiges Präventionsprogramm entwickelt, das leicht in den Unterrichtsalltag der Grundschule integriert werden kann. Spielerisch werden die drei Präventionsbereiche psychosoziale Gesundheit (Sucht- und Gewaltprävention), Bewegungsförderung sowie Ernährungsbildung in den Tagesablauf eingebunden. Das ganzheitliche Präventionsspiel bietet der Lehrkraft dabei viele Einfluss- und Steuerungsmöglichkeiten, um die Lerninhalte an die Bedürfnisse der Klasse anzupassen.

**KLASSE KLASSE** bietet vielfältige und ansprechend gestaltete Materialien. Diese machen eine entwicklungsbegleitende Förderung der Kinder einfach umsetzbar. Die Praxiserfahrungen belegen, dass die Schüler:innen sich mit viel Spaß und einer hohen Eigenmotivation auch mit schwierigen Themen auseinandersetzen, die Klassengemeinschaft gestärkt wird und ein angenehmes Lernklima entsteht.

**KLASSE KLASSE** wird seit 2015 bundesweit an Grundschulen eingesetzt und ist in die Grüne Liste Prävention, die Empfehlungsliste evaluierter Präventionsprogramme, aufgenommen.

## UMSETZUNG IM SCHULALLTAG

Im Klassenraum wird das magnetische Spielbrett für alle gut sichtbar aufgehängt. Kurze Bewegungsanreize dienen als „Würfel“ und ermöglichen es der Klasse, ihre Spielfigur über das Spielfeld zu bewegen. Täglich zieht ein Kind der Klasse eine Bewegungskarte, die im Unterricht gleichzeitig als Leseübung genutzt werden kann.

Die Aufgaben der Bewegungskarten stärken vor allem das Gleichgewichtsgefühl der Kinder, da diese nachweislich großen Einfluss auf Lese-, Rechtschreib- und mathematische Kompetenzen haben.

Über Ereignisfelder werden Einheiten zur Ernährungsbildung in den Spielverlauf integriert, welche als aufeinander aufbauende Einheiten die Ernährungskompetenzen der Kinder sukzessive erhöhen.

Themen aus dem Bereich der Sucht- und Gewaltprävention werden durch magnetische Spielfeldelemente zeitweise in das Spielfeld eingefügt. Dabei wählt die Lehrkraft aus folgenden Themen:

## KLASSEN 1 & 2

- Regeln etablieren
- Vertrauen aufbauen
- Klassengemeinschaft stärken
- Wahrnehmung schärfen
- Gefühle verstehen
- Menschen, die ich lieb habe
- Freizeit gestalten
- Miteinander kooperieren lernen

## KLASSEN 3 & 4

- Klassenrat einführen
- Konflikte lösen lernen
- Meine neue Schule
- Probleme lösen lernen
- Rollen finden
- Freundschaft pflegen
- Werbung verstehen
- Normen und Werte entwickeln
- Cool und sicher durchs Leben



## PRAXISNAH UND WERTVOLL

So beeinflusst die Lehrkraft die Inhalte des Spiels und kann darüber hinaus sowohl die Intensität als auch die Dauer der Themen und Einheiten variieren. Damit steuert sie zielgerichtet die Prozesse in der Klasse.

Auf den Spielkarten zu den verschiedenen Themen werden die Schüler:innen direkt angesprochen, wodurch die Spiele, Gesprächskreise oder Übungen noch stärker zur Aufgabe der Klasse werden. Dieses Vorgehen hilft den Kindern, ihre Lösungskompetenzen zu stärken und die Verantwortung für klassenrelevante Themen zu übernehmen.

Die gut strukturierten Arbeitsmaterialien verringern die Unterrichtsvorbereitung auf ein Minimum und ermöglichen der Lehrkraft, den benötigten Zeitaufwand an die vorhandenen Zeitressourcen anzupassen.

**KLASSE KLASSE** ist so konzipiert, dass bewährte Ideen und Methoden der Lehrkräfte leicht in das Spiel zu integrieren sind. Es wird täglich über die vier Grundschuljahre hinweg gespielt und wirkt dadurch nachhaltig.

## QUALITÄT

**KLASSE KLASSE** orientiert sich an aktuellen Erkenntnissen der Neurowissenschaft, Psychologie, Pädagogik, Oecotrophologie und Sportwissenschaft und integriert Anforderungen der Bildungs- und Erziehungspläne der Länder.

Eine Fortbildung in Präsenz oder über unsere Lernplattform bereitet die Lehrkräfte auf die Umsetzung von **KLASSE KLASSE** vor. Die kontinuierliche Begleitung wird durch jährliche Qualitätszirkel gewährleistet.

