

Spieldidaktik als innovative Strategie zur Erhöhung des Lernerfolgs (III)

-Soziale Spiele zur Stärkung der Klassengemeinschaft-

Takara DOBASHI, Melanie STEINLE¹⁾ und Eva MARSAL²⁾
(Angenommen 10. Februar 2010)

Zusammenfassung: In diesem Beitrag wird die Möglichkeit vorgestellt, das Klima im Klassenzimmer durch den Einsatz von Spielen anregend und emotional befriedigend zu gestalten und damit eine "zusammengewürfelte" Kindergruppe in eine Klassengemeinschaft zu verwandeln. Neben dem damit erzeugten "Sich-Wohlfühlen" haben empirische Forschungen gezeigt, dass ein harmonisches Klassenklima auch eine hohe Relevanz für den Lernerfolg hat. Deshalb werden in der modernen Schulpädagogik verschiedene Taktiken zur Verbesserung der Klassengemeinschaft angeboten. Auch wir haben solche Lernstrategien konzipiert und wollen hier nun das in der Schule erprobte, durch Schülerinnen und Schüler positiv evaluierte Material präsentieren: Spiele, die sich im Schulalltag bewährt haben.

Stichworte: kommunikative Kompetenz, Spielkarte, Quizspiel, Lernen lernen, Kreativität

I. Einleitung

Für Schulanfänger ist die Klassengemeinschaft als neue Lebenswelt eine psychische Herausforderung und eine sehr komplizierte Erfahrung. Schon in der ersten Grundschulklasse beobachten Lehrerinnen alle gruppendynamische Prozesse, die auch im Arbeitsleben auftauchen. Mit wachsendem Alter wird die Anstrengung, sich in den vielfältigen, fließenden Gruppenprozessen zurechtzufinden und sich konstruktiv zu integrieren, zwar nicht geringer, aber die steigende Autonomie ermöglicht es den Kindern die Klassengemeinschaft durch wachsenden Einfluss auf das Klassenklima immer bewusster mit zu gestalten. Denn bereits die jungen Schülerinnen und Schüler nehmen es wahr, dass das Klima in der Schulklasse erhebliche Auswirkungen darauf hat, wie wohl sich Schüler und Lehrer fühlen. Ein gutes Klassenklima zeigt sich auf der phänomenologischen Ebene daran, dass die Schülerinnen und Schüler innerhalb der Klasse achtungsvoll und autark

miteinander umgehen, dass Konflikte selbstständig durch das Eingreifen von Mitschülern gelöst werden können, dass der Lärmpegel während des Unterrichts auf einem akzeptablen Niveau liegt und dass die Kinder eine hohe Motivation aufweisen und gerne zur Schule gehen. Auch ein gutes Vertrauensverhältnis zwischen dem Lehrkörper und der Schülerschaft gilt als wichtiges Merkmal eines harmonischen Klassenklimas.

Der Aufbau einer funktionierenden Klassengemeinschaft ist eine nicht endende Aufgabe, denn immer wieder erleben es die Kinder und Jugendliche, dass eine neue Klasse "zusammengestellt" wird, sei es in wechselnden Schulabschnitten oder für einzelne Fächer wie z.B. Ethik. Kinder, die unterschiedlichen Hintergründen und Kulturkreisen entstammen, sitzen nun tagtäglich nebeneinander, und müssen es lernen, Nähe und Distanz in ein ausgewogenes "Wohlfühlverhältnis" auszutarieren. Diese emotionalen und sozialen Strukturforderungen sind mit oft kognitiven

1) Hellbergschule in Eppingen

2) Pädagogische Hochschule Karlsruhe

Bedrohungen verbunden, denn der Übertritt in eine neue Klasse ist mit neuen schwereinschätzbaren Leistungsforderungen verbunden, mit neuen Unterrichtsfächern, anderen Unterrichtsmethoden, und meistens auch mit neuen Lehrern und Lehrerinnen.

Eine hohe Lernkapazität besitzt aber nur derjenige, der in Harmonie mit seiner sozialen Umwelt sich ganz auf den zu bewältigenden Stoff konzentrieren kann. Deshalb legen die Schulen immer mehr Wert auf geklärte Sozialbeziehungen und respektvollen Umgang miteinander. Es hat sich im Schulalltag die Erkenntnis durchgesetzt, dass nicht nur besonders problematische Klassen von dem sozialen Lernen in einer guten Klassengemeinschaft profitieren, sondern dass ein angenehmes Sozialklima vielmehr für alle eine Grundlage schafft, auf der sich gemeinsam und Gewinn bringend an Sachthemen arbeiten lässt. Auch die Wirtschaft hat entdeckt, dass es nicht ausreicht, wenn künftige Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen über Sachkompetenz verfügen. Deshalb werden Programme entwickelt, durch die besonders "soft skills" wie Kreativität beim Problemlösen, Kommunikationsfähigkeit, selbständiges Arbeiten usw. gefordert werden.¹

In unserem Beispiel werden in der Schule erprobte und von Schülern und Lehrern evaluierte Spiele vorgestellt, die nachgewiesenermaßen die Klassengemeinschaft fördern.

II. Kulturtechnik Spiel: Spiele, die die Klassengemeinschaft stärken

(1) Der Baumstamm²

Beim Baumstamm-Spiel lernen die Kinder, sich aufeinander zu verlassen. Zwei Spieler stehen im Abstand von etwa 2 Metern zueinander. Sie sehen sich an und halten ihre Hände in Brusthöhe, wobei die Handflächen nach vorne zeigen. In deren

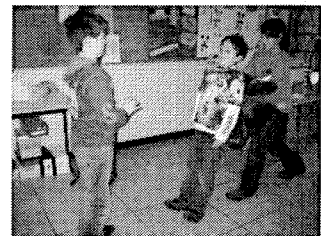
Mitte steht ein drittes Kind, das den Baumstamm darstellen soll. Es macht sich steif und trainiert damit gleichzeitig seine Körperspannung. Nun lässt sich der "Baumstamm" mit geschlossenen Augen nach vorne oder nach hinten kippen, wobei ihn die beiden äußeren Schüler sanft abfangen und wieder zurück pendeln lassen. Alternativ können auch mehrere Spieler beteiligt sein. Sie stehen dann in einem engen Kreis, so dass sich ihre Schultern berühren. Diesmal pendelt der Baumstamm in der Mitte nicht, sondern wiegt sich in alle Richtungen.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Wenn die Kinder das Spiel zum ersten Mal spielen, sind sie noch sehr unsicher. Sie trauen sich nicht zu kippen und glauben nicht, dass die anderen Kinder sie auffangen und halten können. Nach einiger Übung allerdings können sich die Schüler besser auf das Spiel einlassen und es macht ihnen Spaß, den Klassenkameraden zu vertrauen. Gleichzeitig spüren die äußeren Spieler auch das Vertrauen, das ihnen entgegen gebracht wird.

Schülereinschätzungen

- Ann-Carolin (W1): "Das Spiel finde ich ganz gut, aber man muss echtes Vertrauen haben."
- Olivia (W7): "Da braucht man auch Selbstvertrauen, es ist auch schwierig, ganz steif zu bleiben. Man darf keine Angst haben."
- Kim (W4): "Man braucht auf jeden Fall Selbstvertrauen. Und auch, die, die einen auffangen müssen sich konzentrieren, man muss bei dem Spiel einfach den anderen vertrauen."
- Isabel (W3): "Jemand, der kein Selbstvertrauen hat, kann das eigentlich gar nicht schaffen."
- Samuel (M9): "Man muss auch aufpassen, dass man steif bleibt und nicht z.B. schräg nach



Ein Schüler lässt sich beim Baumstammspiel vertrauensvoll in die Arme seiner Mitschüler fallen

hinten fällt. Auch die Fänger müssen sich gut konzentrieren.”

- Teresa (W8): “Ich bin ja ein bisschen schwerer, ich habe Angst bei dem Spiel, dass mich die anderen nicht halten können.”
- Olivia (W7): “Man muss auch für die anderen stark sein.”
- Melissa (W5): “Man muss sich bei dem Spiel sehr konzentrieren und darf nicht mal nach links oder rechts schauen.”

Die Reaktion der Lehrerin auf die Schülereinschätzungen:

Die Einschätzung einiger Kinder überraschte mich sehr, da ich nicht bedacht hatte, dass das Selbstvertrauen bei diesem Spiel eine so große Rolle spielt. Außerdem war es mir nicht bewusst, dass die Körperspannung einigen Kindern solche Schwierigkeiten bereitet.

(2) Pizzamassage³

In Paaren massiert jeweils ein Kind den Rücken seines Partners. Damit die Kinder wissen, welche unterschiedlichen Berührungen bei der Massage angewendet werden können, erzählen wir die Vorgehensweise des Pizzabackens, welche die Kinder imaginär auf dem Rücken ihres Partners nachmachen sollen:

So wird zuerst Mehl sanft aufgestreut und verrieben. Hinzu kommt etwas Salz, Wasser und Hefe, die zuerst zerbröseln soll. Dann wird der Teig geknetet, ausgewalzt und glatt gestrichen. Die verschiedenen Pizza-Beläge lasse ich jeweils von den Kindern bestimmen. Am Ende wird viel feiner Käse darüber gestreut und die Pizza wird in den Ofen geschoben. Nach einer Runde wechseln die Partner ihre Rollen.

Oftmals erzählt die Autorin bei der zweiten Runde eine Wettergeschichte. Dabei ahmen die Kinder die verschiedenen Witterungen auf dem Rücken ihres Partners nach: Wind, sanfte Brisen, Regen, Nieselregen, wärmende Sonnenstrahlen,...

Ebenso denkbar ist es, den Kindern die Geschichte von Tieren zu erzählen, die über den Rücken des Partners laufen, das kann ein Elefant sein, der sich anders anfühlt als zum Beispiel eine Ameise oder ein Hase.

Die Massagen können auch im großen Kreis

stattfinden, so dass jeder Teilnehmer gleichzeitig massiert und auch selbst massiert wird. Die meisten Kinder bevorzugen allerdings die Partnerarbeit, da sie dabei besser genießen können und nicht gleichzeitig noch agieren müssen.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Dieses Spiel dient der Entspannung, fördert aber auch gleichzeitig die taktile Wahrnehmung der Kinder, sowie die Dosierung der eigenen Berührungen. Die Spieler bauen Berührungsängste ab und lernen, die Körperkontakte des Partners zu genießen. Der angenehme enge Kontakt mit dem Mitschüler verbessert das Verhältnis zwischen den Schülern und bereichert somit das Klassenklima.

Vor dem ersten Spiel muss mit den Kindern darüber geredet werden, dass sie ihren Partner nur in einer für ihn angenehmen Weise berühren dürfen und die Wirbelsäule nicht massieren sollen.

Schülereinschätzungen

- Olivia (W7): “Das soll man genießen, das kriegt man nicht jeden Tag. Es ist sehr angenehm,



Einzelne Schüler genießen die zarten Berührungen ihrer Partner bei der Pizzamassage.

entspannt und macht locker, man sollte es unbedingt genießen.”

- Mihriban (W6): “Einmal hatte ich Rückenschmerzen morgens nach dem Aufwachen. An dem Tag machten wir die Pizzamassage und dann ging’s mir viel besser.”
- Samuel (M9): “Ich finde die Pizzamassage toll, es ist so entspannend.”
- Ann-Carolin (W1): “Einmal haben wir das in einer gemeinsamen Sportstunde mit der Parallelklasse gemacht. Das waren fremde Kinder. Da war mir das nicht angenehm. Aber bei uns in der Klasse find ich die Pizzamassage super. Man muss sich halt kennen.”

Die Reaktion der Lehrerin auf die Schülereinschätzungen:

Die Kinder schätzen die Massage weitestgehend so ein, wie ich es erwartet hatte. Interessant fand ich, dass selbst Kinder, die in der Regel weniger Berührungängste haben als Erwachsene, es als unangenehm empfinden, wenn sie von Unbekannten berührt werden.

(3) Gordischer Knoten⁴

Alle Kinder stehen in einem Kreis und halten ihre Arme in die Kreismitte. Sie überkreuzen die Arme, schließen die Augen und gehen alle ein paar Schritte in die Kreismitte. Nun soll jeder Spieler zwei Hände fassen. Gerade bei kleineren Kindern oder bei Teilnehmern, die das Spiel noch nicht gespielt haben, sollte der Spielleiter darauf achten, dass jede Hand auch wirklich nur eine andere Hand greift. Nachdem alle ihre Augen wieder geöffnet haben, versucht die Klasse, den “Gordischen Knoten” durch Drehen, Übersteigen oder Unterqueren der anderen Arme zu lösen. Dabei darf keine Hand losgelassen werden.

Es kann passieren, dass die Auflösung aus mehreren Kreisen besteht, aber es ist immer möglich, den Knoten zu lösen.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Auch bei diesem Spiel lernen die Spieler, Berührungängste abzubauen. Da der Knoten nur mit der Hilfe aller Teilnehmer gelöst werden kann, lässt sich nach mehrmaligem, regelmäßigem Spielen in der

Regel ein verbessertes Klassenklima wahrnehmen.

Schülereinschätzungen

- Olivia (W7): “Auch das haben wir mal mit der Parallelklasse im Sport gemeinsam gespielt. Da fand ich es unangenehm. In der eigenen Klasse find ich es gut, das ist irgendwie wie knobeln, wie man da wieder rauskommen soll. Es macht auf jeden Fall Spaß, ist aber auch schwierig, man muss manchmal schon auf gute Ideen kommen.”
- Lukas (M5) und Samuel (M9): “Das ist schon gut, aber manchmal tut’s weh.”
- Kim (W4): “Man muss gut aufpassen, dass man die anderen Hände nicht loslässt. Aber es macht Spaß, weil man drübersteigen und untendurch muss.”
- Isabel (W3): “Oft ist es schwierig, dass man nicht zwei Hände erwischt – man hat ja die Augen zu.”



Mit Rücksicht auf die Mitschüler versucht die Gruppe gemeinsam, den “gordischen Knoten” zu lösen.

Die Reaktion der Lehrerin auf die Schülereinschätzungen:

Nach den Kommentaren der Schüler überlegte ich, warum die Kinder eigentlich zu Beginn unbedingt die Augen schließen müssen. Beim nächsten Spiel werde ich probieren, ob es auch klappt, wenn die Schüler beim Finden der Hände die Augen offen lassen.

(4) Spiegel⁵

Zur Einführung dieses Spiels betätigt sich die Lehrerin immer als Spielleiter. Alle Kinder stehen ihr dabei gegenüber und stellen ihr Spiegelbild dar, müssen also ihre Bewegungen möglichst zeitgleich exakt widerspiegeln. Nach dieser Einführungsphase spielen die Kinder alleine in Zweiergruppen weiter.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Bei diesem Spiel müssen die Kinder genau beobachten, sich auf ihren Partner einlassen und schnell reagieren.

Schülereinschätzungen

- Mihriban (W6): "Das macht großen Spaß, manchmal ist es auch ganz schön schwierig, die Dinge immer so nachzumachen."
- Samuel (M9) und Isa (M2): "Das Spiel ist gut, aber schwierig, weil man muss es ja fast gleichzeitig machen. Es ist auch lustig, wenn ich mal zu den anderen rüberschaue, was die gerade machen."
- Ann-Carolin (W1): "Ich mag das Spiel."
- Olivia (W7): "Ich finde es ganz witzig, da kann man lustige Bewegungen machen. Man kann wild sein und normal, das macht Spaß. Außerdem muss man auch auf Kleinigkeiten achten, man muss den ganzen Körper der anderen Person im Blick haben."
- Kim (W4): "Man muss sich dabei sehr konzentrieren"
- Isabel (W3): "Man muss auch eine gute Körperbeherrschung haben."

Die Reaktion der Lehrerin auf die Schülereinschätzungen:

Ich war sehr überrascht, dass der Begriff "Körperbeherrschung" fiel. Mit dieser Aussage hatte Isabel (W3) das Spiel richtig eingeschätzt. Ebenso wie ihre Mitschüler, die erkannten, dass das Spiel

ohne ein gewisses Maß an Konzentration nicht möglich ist.

(5) Führung eines Blinden⁶

Bei diesem Spiel führt ein Schüler seinen Partner, dem er die Augen verbindet, durch einen Hindernisparcours. Dies kann er tun, indem er ihn an der Hand führt. Alternativ kann er auch hinter dem



Aufmerksam wird der Partner beobachtet und „gespiegelt“.

“Blinden” herlaufen und durch Tippen auf die linke, bzw. rechte Schulter seinem Partner die Richtung angeben.

Bei einer großen Gruppe kann auf den Parcours verzichtet werden, da das Ausweichen vor den anderen Mitspielern Herausforderung genug darstellt.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Die meisten Kinder haben bei diesem Spiel sowohl Freude daran, den Partner zu führen, als auch selbst blind geführt zu werden. Wenn die Kinder an dieses Spiel gewohnt sind und von ihren Freunden gut geführt wurden, kann man auch dazu übergehen, Zufallspaare zu bilden. Oft stellen die Schüler dabei überrascht fest, dass sie sich auf Partner verlassen können, von denen sie dies nicht erwartet hätten. Dadurch sind schon neue Sympathien und sogar auch neue Freundschaften entstanden.

Schülereinschätzungen

Meine Einschätzung zu der “Führung eines



“Blind” begibt sich der Schüler in die Hände seines Mitschülers, der ihn vorsichtig zwischen Hindernissen hindurchführt.

Blinden” wurde von den Schülern bestätigt: Zu diesem Spiel äußerten sich lediglich zwei Kinder, Ramon (M8) und Isa (M2), mit folgender Aussage: “Das Spiel stärkt das Selbstvertrauen, es macht Spaß, man muss ja aber auch dem anderen vertrauen.”

(6) Bis 20 zählen⁷

In der ersten Klasse lernen die Kinder, bis 20 zu zählen. Doch können sie dies wirklich auch als Gruppe?

Alle Mitspieler sitzen im Kreis, so dass sich alle sehen können. Gemeinsam sollen sie versuchen, laut bis 20 zu zählen. Kein Spieler darf dabei zwei Zahlen nacheinander nennen, und es darf außer den Zahlen nichts gesagt werden. Genauso wenig darf die Gruppe mit Hilfe von Zeichen kommunizieren.

Erfahrene Spieler können als weitere Schwierigkeit dabei sogar die Augen schließen.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Beginnt man das Spiel mit der Frage “Wetten, dass ihr es nicht schafft, ...” sind die Schüler zusätzlich motiviert, diese vermeintlich leichte Aufgabe zu bewerkstelligen. Bald merken sie jedoch, dass es wirklich nicht so einfach ist. Da die Aufgabe nur mit der gesamten Gruppe gelöst werden kann, übt sie einen positiven Einfluss auf die Klassengemeinschaft aus.

Bisher kam meine Klasse nur bis zur Zahl 10. Die Kinder sind aber derart motiviert, dass sie immer wieder versuchen wollen, sich selbst zu verbessern.

Schülereinschätzungen

- Melissa (W5): “Die ersten Zahlen klappen ganz gut, aber dann wird es schwer.”
- Samuel (M9): “Ich find das total lustig.”
- Ann-Carolin (W1): “Das ist gut, denn das ist ja Teamwork, weil man sich nicht absprechen darf. Blöd ist, dass man immer wieder von vorne anfangen muss.”
- Olivia (W7): “Ich find das Spiel ganz gut. Man sollte besser lernen, abzuwarten anstatt gleich die nächste Zahl zu nennen.”
- Isa (M2): “Ich finde das Spiel spaßig, schwierig und auch lustig.”
- Isabel (W3): “Das ist ein tolles Spiel, das macht

Spaß. Aber einige Kinder geben einfach nicht nach und dabei verlieren wir alle.”

- Jannik (M3): “Ich finde das Spiel gut und auch knifflig.”
- Ramon (M8): “Ich würde bei dem Spiel so gern eine Zahl sagen, aber ich traue mich nicht.”

Die Reaktion der Lehrerin auf die Schülereinschätzungen:

Seit ich die Schüler zu dem Spiel befragte, kann ich das Spiel nicht mehr spielen, ohne an Ramons (M8) Kommentar zu denken. (“Ich würde so gerne was sagen, traue mich aber nicht.”) Die Schwierigkeit des Schweigens ist den meisten Kindern bewusst, dennoch sind es immer wieder die gleichen Kinder, die gleichzeitig mit der Zahl 1 beginnen.

(7) Bewegt Eure Füße!⁸

Voller Begeisterung möchten die Schüler der Autorin dieses Spiel immer wieder spielen. Dabei stehen sie alle mit geschlossenen Füßen in einem recht engen Kreis. Der erste Spieler öffnet nun seine Füße zu einem V, d.h. die Fersen berühren sich noch, während die Fußspitzen den größtmöglichen Abstand zueinander haben. Diese Bewegung setzt sich nun im Uhrzeigersinn fort: der zweite Spieler öffnet die Füße, dann der dritte Spieler, usw. Sobald der erste Spieler wieder an der Reihe ist, schließt er seine Füße wieder und diese Position wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Alternativ kann auch jede andere kleine Bewegung der Reihe nach weitergegeben werden, z.B ein Klatschen, Körperwelle, oder eine Handbewegung.

Die Einschätzung des Spiels durch die Lehrerin:

Die Kinder sind bei diesem Spiel hochkonzentriert und versuchen immer wieder, die Bewegungen im Kreis schneller nacheinander folgen zu lassen. Interessant ist dabei, dass sich einige Kinder bei den ersten Spieldurchgängen sehr schwer tun, die Bewegungen auszuführen

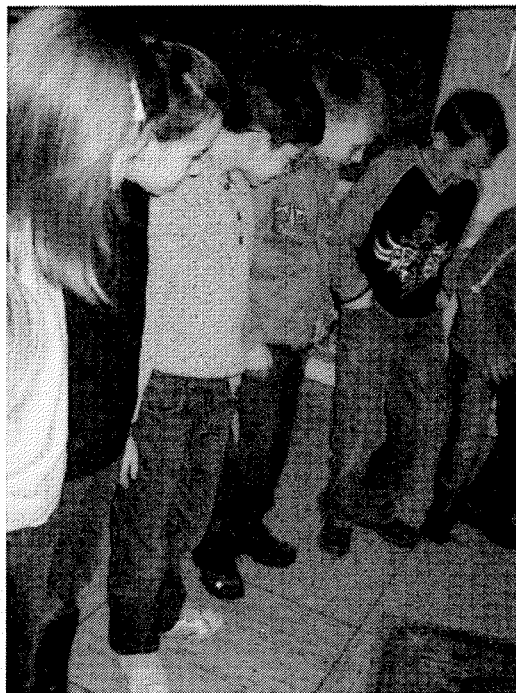
Schülereinschätzungen

Die Kinder schätzen das Spiel ebenso ein wie ich:

- Mihriban (W6): “Manche schlafen dabei und

kucken in der Gegend rum.”

- Matthias (M6): “Das ist voll lustig, das macht Spaß.”
- Ramon (M8): “Es geht ja bei dem Spiel um Schnelligkeit.”
- Olivia (W7): “Man muss dabei ganz arg aufmerksam sein.”
- Ann-Carolin (W1): “Ich mag’s ganz arg. Sieht auch ganz toll aus, wie in einem Film oder in einem Daumenkino.”
- Kim (W4): Man muss sich sehr konzentrieren,



Die Schüler beobachten konzentriert die Füße ihrer Mitschüler, um selbst schnell reagieren zu können.

man muss miteinander spielen.”

III. Schluss

Wissenschaftliche Untersuchungen haben eindeutig nachgewiesen, dass ein harmonisches Klassenklima eine präventive Wirkung gegen den Konsum von Suchtmittel aufweist. D.h. Schülerinnen und Schüler, aber auch Lehrer und Lehrerinnen, die sich in der Schule wohlfühlen, erleben weniger Stress, müssen nicht (im weitesten Sinne) auf Drogen zur Hebung der Emotionalität zurückgreifen und verfügen über eine höhere Lebensqualität.

Die Bedeutung einer guten Klassengemeinschaft ist nicht zu unterschätzen, die Zeit, die in die Stärkung des Klassenklimas investiert wird, ist also sehr gut angewendet. In diesem Aufsatz sollen mit entsprechenden Spielen leicht verfügbare, kognitiv und emotional anregende Methoden zur Förderung der Klassengemeinschaft vorgestellt werden.

Anmerkungen

- 1 Frey/ Pilz/ Dobashi/ Marsal, S.5f.
- 2 Quelle: mündliche Überlieferung. Ähnlich zu finden unter Website 2
- 3 Quelle: mündliche Überlieferung. Ähnlich zu finden unter Website 3
- 4 Quelle: mündliche Überlieferung. Ähnlich zu finden unter Website 4
- 5 Quelle: mündliche Überlieferung. Ähnlich zu finden bei Lommersum, S. 4
- 6 Quelle: mündliche Überlieferung. Ähnlich zu finden unter Website 5 oder Lommersum, S.5

7 Quelle: mündliche Überlieferung. Ähnlich zu finden unter Website 6

8 Quelle: mündliche Überlieferung

9 vgl. Informationsdienst zur Suchtprävention Nr. 11, S. 28 und Informationsdienst zur Suchtprävention Nr.15, S. 6 ff.

Literatur

Christian, Hatto; Das Klassenklima fördern : ein Methoden-Handbuch, Berlin : Cornelsen Scriptor, 2003.

Frey, Urs/ Pilz, Matthias/ Dobashi, Takara / Marsal, Eva; Stolperstein Ausbildungsreife: Mangelnde Selbst- und Sozialkompetenz bei Schülern?, in:IHK(Industrie- und Handelskammer Karlsruhe)hrsg. Berufsbildungs Info,Ausgabe 3/ 08 .

Eder, F.: Schul- und Klassenklima. Ausprägung, Determinanten und Wirkung des Klimas an höheren Schulen. Innsbruck: Studien-Verlag (1996).

Marsal, Eva & Dobashi, Takara (Hrsg): Das Spiel als Kulturtechnik des ethischen Lernens. Münster: Lit-Verlag 2005

Reisch,Renate; Klassenklima - Klassengemeinschaft : soziale Kompetenz erwerben und vermitteln!, Wien: öbv & hpt, 2004.

Wachsen, Ute / Jan de Zanger, Warum haben wir nichts gesagt?, Beltz-&-Gelberg-Taschenbuch; Klasse 9-10: Weinheim; Basel: Beltz & Gelberg, 2005.

<http://www.psychology48.com/deu/d/klassenklima/klassenklima.htm>