

# Stufenplan für Matthias

Dieser Plan hat nichts anderes zum Ziel, als dass Matthias seine Schulleistungen verbessern kann und einen Schulabschluss erreicht, der seinen Fähigkeiten entspricht. Dazu werden von Seiten von Matthias Einsatz und Energie nötig sein.

Das Hintergrundbild dieses Textes knüpft deshalb an folgende ehemalige ESSO-Reklame an:

## „Tu den Tiger in den Tank !“

So wie guter Einsatz später im Berufsleben zu mehr Lohn führt, so soll bei Matthias die Belohnung darin bestehen, dass er – je nach Stufe, die er erreicht hat – mehr und länger verfügen kann über:

- Handy
- Computer
- Spielkonsole
- Fernsehen
- Töffli
- Ausgang

Es werden 4 Stufen unterschieden:

- 1) Stufe rot: dies ist die tiefste Stufe. Matthias wird der Gebrauch der oben erwähnten Elektronik-Artikel, Töffli und Ausgang vollständig untersagt.
- 2) Stufe gelb: Computer, Spielkonsole und Fernsehen nur am Wochenende (Gesamtzeit sowie Ausgang limitiert). Handy bleibt während Schulzeit zu hause. Das Töffli darf nur für den Schulweg benutzt werden.
- 3) Stufe grün: Für Computer, Spielkonsole und Fernsehen wird eine Wochenpauschale festgelegt, die tiefer angesetzt ist als in Stufe blau. Der Gebrauch des Handys und Töfflis ist frei.
- 4) Stufe blau: Für Computer, Spielkonsole und Fernsehen gibt es eine Wochenpauschale, die höher liegt als in Stufe grün. Der Gebrauch des Handys und Töfflis ist frei.

### Bedingungen, um eine Stufe zu steigen (bzw. die Stufe 4 zu halten !):

- 1) Gutes Mitmachen in der Schule (aktive Beteiligung am Unterricht, gut erledigte Hausaufgaben, keine Störung des Unterrichts)
- 2) Gute Prüfungsvorbereitung, selbständiges Erledigen der Hausaufgaben zu einer vernünftigen Tageszeit

Punkt 1 wird vom Lehrer beurteilt und wöchentlich an die Eltern gemeldet, Punkt 2 wird von den Eltern beurteilt.

### Bedingungen, um die Stufen 1-3 zu halten:

Einer von 2 Punkten ist erfüllt.

### Bedingungen, um ein Stufe zu sinken:

Beide Punkte sind nicht erfüllt.

**Sonderfall:** mehrwöchiges Verbleiben in Stufe 1 (rot) zieht weitere Konsequenzen nach sich.

**Der Einstieg erfolgt in Stufe 3.**

Ein weiteres wichtiges Motto im Leben lautet:

## Ohne Fleiss kein Preis !

Deshalb folgende Idee für eine zusätzliche Abmachung:

### Bonus-/Malus-System bei den Schulnoten

Folgende Prämien werden ausbezahlt bzw. abgezogen:

Fächer	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0	5.5	6.0
Deutsch	-10.00	-5.00	-4.00	-3.00	-2.00	-1.00	0.00	0.00	3.00	5.00	7.00
Französisch	-10.00	-5.00	-4.00	-3.00	-2.00	-1.00	0.00	0.00	3.00	5.00	7.00
Italienisch	-10.00	-5.00	-4.00	-3.00	-2.00	-1.00	0.00	0.00	3.00	5.00	7.00
Englisch	-10.00	-5.00	-4.00	-3.00	-2.00	-1.00	0.00	0.00	3.00	5.00	7.00
Mathematik	-10.00	-5.00	-4.00	-3.00	-2.00	0.00	1.00	1.50	4.00	5.00	7.00
Geschichte	-10.00	-5.00	-4.00	-3.00	-2.00	0.00	1.00	1.50	4.00	5.00	7.00
Geografie	-10.00	-5.00	-4.00	-3.00	-2.00	0.00	1.00	1.50	4.00	5.00	7.00
Biologie	-10.00	-5.00	-4.00	-3.00	-2.00	0.00	1.00	1.50	4.00	5.00	7.00
Hauswirtschaft	-10.00	-5.00	-4.00	-3.00	-2.00	0.00	2.50	3.00	5.00	7.00	10.00
Sport	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00	3.00	4.00

Je nach Begabungen/Neigungen des Schülers sollen die Prämien je nach Fach unterschiedlich festgelegt werden. So soll z.B. Matthias als Mathe-Muffel schon ab Note 4 eine Prämie erhalten.

Im Endeffekt führt Fleiss zu guten Noten und somit zu einem grosszügigeren Taschengeld. Faulenzen hingegen führt zu einem schmalen Geldbeutel. Im späteren Leben ist es ebenso.