

Inhalt

Vorwort.....	9
Danksagung.....	13
1 Individuelle Entwicklungswege: Autistisch-ähnliche und autistische Verhaltensweisen beziehungsorientiert gesehen	14
1.1 Rahul – Autismus oder autistisch-ähnlich? Oder was ist los?	15
1.2 Martin – Autismus-Diagnose. Wirklich?	23
1.3 Akash – Autismus. Und wie man sich entwickeln kann!.....	33
2 Hier wird SPIELEN groß geschrieben	42
2.1 Eine spielerische Haltung entwickeln.....	42
2.2 Unser spielerisches Sein befreien	46
2.3 Dem Druck spielerisch begegnen und ihn auflösen.....	49
2.4 Die Vermittlung einer spielerischen Haltung.....	57
3 Das D in DIR: Die funktionalen emotionalen Entwicklungsebenen ..	61
3.1 Eine Schatzkarte zur Entdeckung vielfältiger Entwicklungsaspekte von Kindern	61
3.2 Das Kind ist da und lernt die Welt kennen.....	63
3.3 Dem Kind eröffnet sich eine neue fantastische Welt	73
3.4 Das Kind reift zu einer komplexen Persönlichkeit heran.....	86
4 Das „I“ in DIR: Das individuelle sensomotorische Profil.....	96
4.1 Die Detektivhaltung: Zugeschnittene Interaktionen gestalten	98
4.2 Die Detektivhaltung begreifen: Die Bedürfnisse des Kindes verstehen	99
4.3 Die Detektivhaltung erklären: Individuelle Unterschiede und Emotionen	101
4.4 Die Detektivhaltung schärfen: Einschätzung des sensomotorischen Profils	104

6 Inhalt

4.5	Die Detektivhaltung umsetzen: Erstellung eines sensomotorischen Profils in der Praxis	131
4.6	Die Detektivhaltung nutzen: Individuelle Unterschiede in der Interaktion berücksichtigen	135
5	Das R in DIR: Emotionale Beziehungen	141
5.1	Die Bedeutung emotionaler Beziehungen für die Entwicklung	141
5.2	Menschliche Beziehungen begreifen	142
5.3	Bewegung und Beziehungen gehören zum Lebendigsein	143
5.4	Menschliche Beziehungen in Gefahr	144
5.5	Gesunde Beziehungsentwicklung fördern	155
5.6	Sprache entwickelt sich aus emotionalen Beziehungen	158
5.7	Die Anfänge menschlicher Beziehungen	160
5.8	Beziehung ist ein Geben und Nehmen	169
6	Die Welt entdecken: Das Kinderspiel als Grundlage für gesunde Entwicklung	180
6.1	Vom Erkunden zur eigenen Ideenfindung: Zentrale Merkmale der Spielentwicklung	180
6.2	Bedeutungen entstehen aus Bewegungen: Die zentralen Erkenntnisse von Geoffrey Waldon	185
6.3	Die Auseinandersetzung mit sich selbst: Merkmale früher Kinderspiele	187
7	Entwicklung unter die Lupe nehmen: Der Beobachtungsbogen zu DIRFloortime	191
7.1	Die Idee, die zu der Entwicklung eines diagnostischen Instrumentes führte	191
7.2	Der Beobachtungsbogen zum Entwicklungsprofil nach dem DIRFloortime-Ansatz	192
7.3	Ein möglicher Platz unseres Beobachtungsbogens in den allgemeinen Diagnostikstandards	196
7.4	Das Potenzial beziehungsorientierter Diagnostik	198
7.5	Fallbeispiel: Wie Sascha mit den Bussen das Sprechen lernte	200
7.6	Die Zukunft des Beobachtungsbogens	206

8	Pfiffig gedacht, griffig gemacht: Von der DIR-Theorie zur Floortime-Praxis	207
8.1	Zentrale Kniffe und Griffe: Was wir immer berücksichtigen sollten	208
8.2	Ergänzende Kniffe und Griffe für die Entwicklungsebenen und ihre Kapazitäten	217
9	Spielen verändert Verhalten und Gehirn: Forschung und evidenzbasierte Praxis	273
9.1	Wie verändert Spielen unser Verhalten, Denken und Gehirn?	273
9.2	Therapeutische und pädagogische Ansätze zu Autismus	277
9.3	Von Eltern implementierte Methoden	286
9.4	Autismus-Diagnose und der ADOS-Test	296
10	Die grundlegende Annahme für das DIRFloortime-Modell: Affekt-Diathese-Theorie	300
	Literatur	305
	Weitere Internetquellen/Videos:	312
	Sachregister.....	313