

Praxisfeld SOKO Autismus: Kindergruppe

Beschreibung der Gruppe

Die SOKO Kindergruppe ist ein Angebot für vier Kinder mit Autismus bzw. Asperger Syndrom. Derzeit setzt sich die Gruppe aus drei Jungen und einem Mädchen zusammen. Die Altersspanne der Teilnehmer ist relativ groß: Sie reicht von neun bis 17 Jahren. Vom Entwicklungs niveau her passen die vier Gruppenmitglieder jedoch recht gut zusammen, so dass wir Aktivitäten gestalten können, die allen eine aktive Teilnahme auf ihrem jeweiligen Niveau ermöglichen.

Alle Kinder können sich sprachlich äußern. Die Fähigkeit, Sprache zur effektiven Kommunikation einzusetzen, ist jedoch sehr unterschiedlich entwickelt. Manche nutzen ihre sprachlichen Fähigkeiten selten, bei anderen bestehen viele der Äußerungen in sprachlichen Stereotypien. Keines der Kinder zeigt extreme Verhaltensweisen wie Aggression oder Autoaggression, die andere Teilnehmer oder das Gruppengeschehen gefährden oder stark beeinträchtigen könnten.

Die Gruppe trifft sich alle zwei Wochen mit Ausnahme der Ferienzeiten. Entsprechend dem vorgesehenen Betreuungsschlüssel von 1:2, wird die Gruppe von zwei Erwachsenen begleitet.

Räumliche Struktur

Die Kindergruppe findet in einem angemieteten Raum in einer Kirchengemeinde statt. Von diesem hat man direkten Zugang zu einer Bar mit Spüle („Küche“) und zu einem Materialraum.

In dem Gruppenraum befinden sich bis auf drei Tische, eine Eckbank und vier Stühle keine weiteren Einrichtungsgegenstände. Der Raum wird von uns vor jedem Treffen entsprechend gestaltet. Wir strukturieren ihn in einer Art und Weise, die den Teilnehmern deutlich macht, *wo welche Aktivitäten stattfinden werden, wo sie sich selbst aufzuhalten sollen und wo welche Gegenstände hingehören* (siehe Abbildung 1):

Gleich am Eingang befindet sich rechts Tisch I. Auf diesem Tisch stellen die Kinder beim

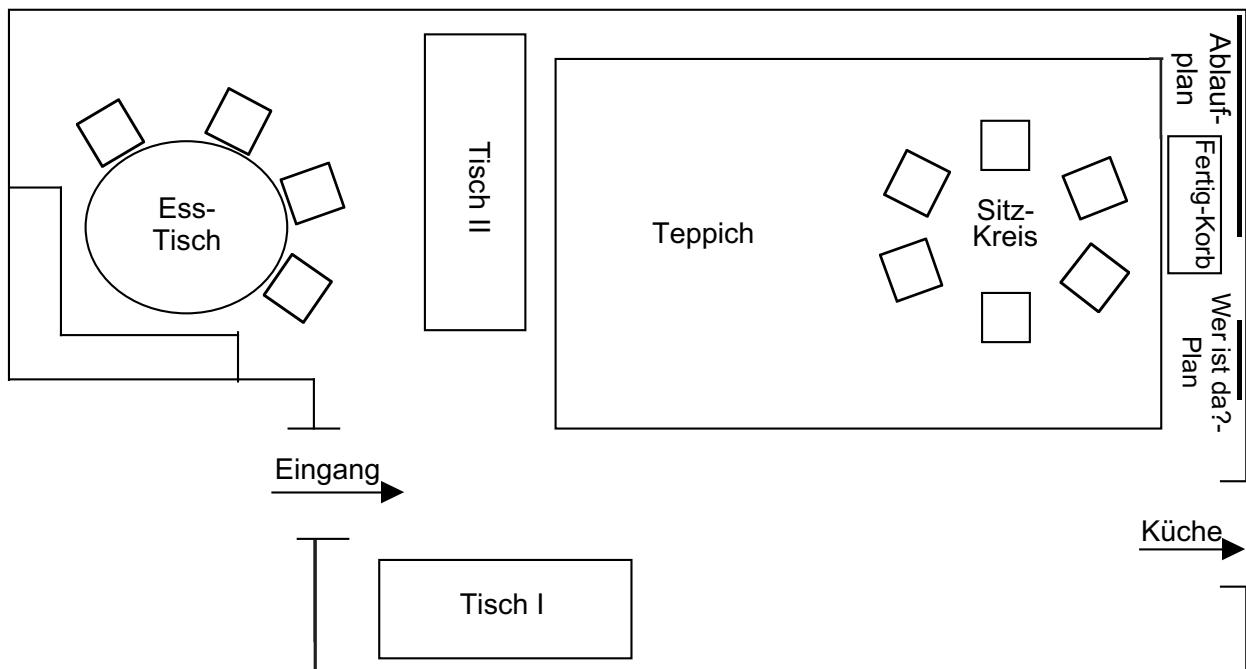


Abbildung 1: „Räumliche Struktur der SOKO Kindergruppe“

Betreten des Raumes die mitgebrachten Lebensmittel für die Pause ab. Über dem Tisch ist eine Garderobe angebracht, die Platz für Jacken und Taschen bietet. Tisch II teilt den Raum in die zwei großen Bereiche „Teppich“ (Sitzkreis und Spiele) und „Essecke“ (Pause).

Im Sitzkreis auf dem Teppich finden über die Hälfte aller Gruppenaktionen statt. Damit wir leichter einen Kreis bilden können, sind die Umrisse der einzelnen Sitzplätze mit Kreppband markiert. Jedes Kind erhält beim Betreten des Raumes ein Sitzkissen, das genau auf diese Markierungen passt. Mit seinem Kissen kann es an einer der sechs Markierungen „andocken“. Auf welchen Platz sich das Kind setzt, muss es allerdings selbst entscheiden.

Das zu Beginn überreichte Kissen ist nicht nur *räumliche Orientierungshilfe*, sondern zusätzlich eine visuelle *Aufforderung*, sich in den Kreis zu setzen. Das Kind weiß somit beim Betreten des Raumes bereits, was von ihm erwartet wird. Selbst wenn ein Kind zunächst im Raum umher läuft, um diesen zu erkunden, wird es durch das Kissen in seiner Hand an die Aufgabe erinnert, sich in den Kreis zu setzen.

Werden die Kissen beiseite gelegt, bieten der Teppich und der Bereich davor Platz für Spiele im Stehen und für Bewegungsspiele. Um den Kindern bei diesen Spielen deutlich zu machen, wo sie sich auf der freien Fläche aufhalten sollen, werden bei manchen Aktivitäten „mobile Standpunkte“ eingesetzt. Dies sind aufrollbare Matten aus rutschfestem Material, die beliebig platziert werden können. Ihr Einsatz ist sehr hilfreich, wenn ein Kind bei einem Spiel auf einer bestimmten Stelle stehen (bleiben) soll.

Ist nicht nur die Stelle, auf der man stehen soll, sondern auch die *Standrichtung* entscheidend, wird ein Standpunkt mit Fußabdrücken eingesetzt. Stellt man seine Füße auf die Abdrücke, ist die Standrichtung eindeutig festgelegt (vgl. Abb. 2 „Mobile Standpunkte“, Seite 247).

An der Wand in der Nähe des Sitzkreises hängt der Ablaufplan und der „Wer-ist-da?“-Plan. Der „Fertig-Korb“ unter dem Ablaufplan ist für benutztes Material bestimmt, das jeweils vor Beginn einer neuen Aktivität weggeräumt werden muss.

In der Essecke finden die Pausen, die Zubereitung von „Snacks“ und manchmal auch Tisch-

spiele statt. Die drei Stühle und die Eckbank bieten, entsprechend der Anzahl der anwesenden Personen, sechs Sitzplätze. Gelegentlich wird durch Platzschilder festgelegt, wer wo sitzen soll.

Außer der Eingangstür besitzt der Raum eine weitere Tür, die in eine kleine Küche führt. Dort kann bei Bedarf Wasser geholt oder auch nach der Pause das Geschirr gespült werden.

Diese klare Strukturierung des Raumes soll den Kindern Orientierung und Sicherheit bieten. Für manche Aktivitäten verlassen wir aber auch den Raum und nutzen das Außengelände. Der Einsatz von „mobilen Standpunkten“ hat sich dabei auch draußen bewährt.

Zeitliche Struktur

Ablauf der Gruppentreffen

Die Treffen der SOKO Kindergruppe dauern jeweils 120 Minuten. Der Ablauf jedes Treffens wird sorgfältig geplant, wobei jedoch die Möglichkeit für spontane Programmänderungen ebenso gegeben ist wie die Möglichkeit, aus der Situation heraus Initiativen der Kinder aufzutragen. Meist legen wir im Voraus fest, welche Aktivitäten wir in welcher Reihenfolge anbieten wollen. Der Ablauf jedes Treffens setzt sich aus festen Programmpunkten zusammen, die mit wechselnden Inhalten gefüllt werden. Diese Programmpunkte werden im Folgenden kurz vorgestellt. Die Zeiten hinter den einzelnen Punkten geben die durchschnittliche Dauer der beschriebenen Aktivitäten an. Es handelt sich dabei allerdings nur um Richtzeiten, die jederzeit verändert werden können.

Der Ablauf eines Treffens der SOKO Kindergruppe sieht im Überblick wie folgt aus:

- 15.30 - 15.40 Uhr Begrüßungsrede
- 15.40 - 16.30 Uhr Strukturiertes Spiel
- 16.30 - 16.40 Uhr Pausenvorbereitung
- 16.40 - 16.55 Uhr Pause
- 16.55 - 17.10 Uhr Aufräumen
- 17.10 - 17.20 Uhr Unstrukturiertes Spiel:
Die Spielekiste
- 17.20 - 17.30 Uhr Entspannungsphase

- Begrüßungsrede (10 Min.)

Jedes Treffen beginnt mit der Begrüßungsrun-

de. Wir sprechen darüber, wer anwesend ist (bzw. wer fehlt!) und wie es den Kindern geht. Außerdem darf jeder (der kann und will) berichten, was er seit dem letzten Treffen erlebt hat, was ihn im Moment beschäftigt und welche Ereignisse ihm bevorstehen. Die Teilnehmer bekommen somit gleich zu Beginn des Treffens die Möglichkeit, wichtige Erlebnisse und eigene Themen anzusprechen und der Gruppe mitzuteilen. Uns Begleiterinnen liefern diese Berichte wichtige Informationen für den Umgang mit den Kindern.

- Strukturiertes Spiel (50 Min.)

Anschließend folgt ein längerer Block aus vier bis sechs strukturierten Spielen oder Aktivitäten für die gesamte Gruppe. Spiele, die besondere Aufmerksamkeit, Konzentration und Ruhe erfordern, setzen wir dabei eher an den Anfang dieses Zeitblocks und Bewegungsspiele an den Schluss. In Abschnitt „Die Spiele der SOKO Kindergruppe“ (S. 37ff.) werden alle Spielkategorien und viele der Spiele ausführlich beschrieben, die wir in dieser Phase anbieten.

- Pausenvorbereitung (10 Min.)

Nach dem strukturierten Spiel bereiten die Kinder gemeinsam die Pause vor. Dieser Programmpunkt dauert etwas länger, wenn die Kinder nicht nur den Tisch decken, sondern die Aufgabe bekommen, selbst Essen für die Pause zuzubereiten. Ansonsten wird in der Pause das geteilt, was die Kinder von zu Hause mitgebracht haben.

Die (gelegentlich stattfindende) gemeinsame Zubereitung von Speisen hat vor allem das Ziel, weitere Situationen zu schaffen, in denen die Kinder miteinander und mit den Begleiterinnen kommunizieren müssen. Einzelne Aufgaben werden so verteilt, dass die Kinder auf eine enge Zusammenarbeit und gegenseitige Hilfe angewiesen sind.

- Pause (15 Min.)

Das gemeinsame Essen während der Pause ist für die Kinder einer der Höhepunkte des Treffens. Um diesen Programmpunkt kommunikativer zu gestalten, stehen Essen und Getränke nicht auf dem Tisch, sondern müssen bei den Begleiterinnen bestellt werden. Die Kinder lernen dabei, sich für eine Sache zu entscheiden, die Begleiterinnen in angemessener Weise anzusprechen, ihr Bedürfnis zu äußern und sich

für die erhaltene Sache zu bedanken. Manchmal übernimmt auch ein Kind die Rolle dessen, der Getränke ausgibt.

- Aufräumen (15 Min.)

Die Pause wird nicht nur gemeinsam vorbereitet, sondern im Anschluss wird auch wieder zusammen aufgeräumt. Dazu bilden die Kinder Teams zum Spülen und Abrocknen. Diese arbeiten nebeneinander Hand in Hand, um das Geschirr zu reinigen.

- Spieleskiste (10 Min.)

Erst wenn wieder Ordnung hergestellt ist, kommt die Spieleskiste auf den Teppich. Mit der Spieleskiste steht eine Phase des unstrukturierten Spiels auf dem Programm. In der Kiste befinden sich eine Reihe von Bewegungsspielen, die nur zusammen mit einem oder mehreren Partnern gespielt werden können. Die Kinder sind dazu herausgefordert, sich selbst ein Spiel auszuwählen, einen Spielpartner zu suchen und gemeinsam mit diesem das Spiel zu organisieren und durchzuführen.

- Entspannungsphase (10 Min.)

Jedes Treffen endet mit einer Entspannungsphase, bei der sich die Teilnehmer, mit unserer Hilfe, gegenseitig massieren. Jeweils zwei Teilnehmer dürfen sich auf Matten legen und bekommen mit Igelbällen von den anderen eine Rückenmassage. Dann wird gewechselt. Nach der bewegungsreichen Phase des unstrukturierten Spiels, stellt diese Aktivität einen schönen Ausklang dar, bei dem die Teilnehmer ruhig werden und sich entspannen können.

Vor- und Nachbereitung

Jedes Treffen wird von den Begleiterinnen gemeinsam vor- und nachbereitet. Zwei Zeitstunden sind insgesamt für diese Arbeit vorgesehen. Dieser Zeitraum reicht allerdings nur für das Aufräumen, die Dokumentation und die Planung.

Die Mehrzahl der in der Gruppe verwendeten Materialien wird speziell für die Kinder entwickelt und auf deren Fähigkeitsniveau abgestimmt. Entsprechend dem Entwicklungsverlauf der Teilnehmer werden die eingesetzten Hilfen und Spiele nach einiger Zeit auch wieder verändert und den (neuen) Fähigkeiten der Kinder angepasst. Diese Arbeit am Material nimmt den größten Teil der Vorbereitung ein

und sprengt häufig den dafür vorgesehen zeitlichen Rahmen.

In den Reflexionsgesprächen werden der Ablauf des Gruppennachmittags und die Beobachtungen zu den einzelnen Kindern festgehalten. Berichte der Eltern aus dem Alltagsleben der Kinder liefern wichtige Zusatzinformationen. Diese Aufzeichnungen sind Ausgangspunkt für die weitere Planung und Gestaltung einzelner Aktionen, Materialien und des gesamten Gruppenprogramms.

Elternkontakte

Im Anschluss an die Treffen findet regelmäßig ein kurzer Austausch zwischen Eltern und Begleiterinnen statt. Dabei stellen wir neue Spiele bzw. Aktivitäten der Gruppe vor und informieren über Strategien und Methoden, die wir als hilfreich einschätzen. Bei entsprechendem Interesse geben wir auch Materialien oder Ideen mit nach Hause. Von Seiten der Eltern erhalten wir wichtige Informationen über aktuelle Probleme und Fortschritte der Kinder. Auf Wunsch können auch einzelne intensivere (Beratungs-) Gespräche zwischen Eltern und Begleiterinnen vereinbart werden.

Nach Absprache besteht für die Eltern zudem die Möglichkeit, bei einem Gruppennachmittag dabei zu sein.

Pläne und (andere) Hilfen zur zeitlichen Strukturierung

Sowohl mit dem Überschauen *zeitlicher Abläufe*, als auch mit der Organisation von *Handlungsabläufen* und *Reihenfolgen* haben alle Teilnehmer in unserer Gruppe Schwierigkeiten. Mit Plänen und anderen Hilfen versuchen wir, diesen Problemen entgegen zu steuern. Alle im Folgenden vorgestellten Materialien sind so gestaltet, dass die Kinder sie selbstständig benutzen können, ohne zusätzlich auf die Hilfe einer Begleiterin angewiesen zu sein.

• Programmplan

Damit nicht nur die Begleiterinnen wissen, was bei dem Treffen auf dem Programm steht, hängt an der Wand ein Plan, mit dessen Hilfe sich die Kinder jederzeit über den Ablauf des Treffens informieren können. Dieser Programmplan besteht aus einzelnen Karten, auf

denen jeweils eine Aktivität abgebildet ist (Fotografie, Zeichnung oder Gegenstand plus schriftliche Bezeichnung). Diese Karten sind auf einer Wäscheleine nebeneinander angeordnet und ergeben, von links nach rechts gelesen, den Programmverlauf.

Ist eine Aktivität beendet, darf ein Kind das dazugehörige Kärtchen vom Plan nehmen und in den Fertigumschlag darunter stecken. Das bei der Aktivität benutzte Material kommt in den Fertig-Korb darunter. Durch das schrittweise Herunternehmen der Karten ist stets die Aktivität an erster Stelle, die im Moment stattfindet. Außerdem wird durch das Abräumen des Planes auch das Verstreichen der Zeit deutlich. Die Kinder können mitverfolgen, wie das Ende der Stunde oder auch ein ersehnter Programmpunkt langsam näher rückt (siehe auch Abb. 3: „Programmplan der SOKO Kindergruppe“, Seite 247).

• Der Hahn

Das Ende des Treffens ist nicht nur am abgeräumten Programmplan zu erkennen, sondern kann auch gehört werden. Nach 120 Minuten krährt ein kleiner Spielzeughahn (ursprünglich war es ein Wecker, der zur eingestellten Zeit krähte anstatt zu klingeln). Während Glocken und Klingeln bereits an anderen Stellen, z.B. bei Spielen, eingesetzt werden, setzt das Krähen ein eindeutiges auditives Signal für den Schluss des Treffens. Die Kinder wissen genau, dass sie gehen können, wenn der Hahn krährt.

• „Wer-ist-da?“-Plan

In der Begrüßungsminute verschafft der „Wer-ist-da?“-Plan einen Überblick darüber, wer am Treffen teilnimmt. Der Plan entsteht, indem jeder der Anwesenden sein Namensschild mit Foto an die dafür vorgesehene Teppichfliese heftet. Besondere Bedeutung erhält der Plan, wenn ein Teilnehmer fehlt oder ein Guest anwesend ist. Im Abbildungsteil ist ein Beispielplan abgedruckt (Abb. 4, Seite 247).

• Aufgabenplan zum Tischdecken und Aufräumen

Mit dem Aufgabenplan zum Tischdecken wird geregelt, wer was bei der Vorbereitung der Pause zu tun hat. Der Plan besteht aus Fotos, auf denen die einzelnen Gegenstände zu sehen sind, mit denen der Tisch gedeckt werden soll. Jedes Kind befestigt sein Namensschild neben den Gegenstand, den es decken möchte. Auf die

gleiche Art und Weise wird auch ein Plan zum Aufräumen erstellt, der festlegt, wer nach der Pause spülen bzw. abtrocknen wird.

Zur Verrichtung der Aufgabe wird das Foto mit dem darauf abgebildeten Gegenstand vom Plan abgemacht und mitgenommen. Durch das Foto wird das Kind (auch bei zwischenzeitlicher Ablenkung) immer wieder daran erinnert, was zu tun ist bzw. welcher Materialkorb geholt werden soll. Eine Abbildung vom „Aufgabenplan zum Tischdecken“ findet sich auf Seite 247 (Abb. 5).

- Zeitmesser

Während der Pause kommen verschiedene Zeitmesser zum Einsatz, die den Kindern zeitliche Orientierung geben sollen. Dazu gehört nicht nur ein Hinweis, wann die Pause zu Ende ist, sondern auch Informationen darüber, wie lange sie noch dauert und in welcher Phase man sich befindet (vgl. Abb. 6, Seite 247):

- (a) Wecker

Wir stellen zu Beginn der Pause auf einem Küchenwecker ein, wie lange die Pause dauern soll. Das Klingeln des Weckers signalisiert das Ende der Pause.

- (b) TimeTimer®

Damit die Kinder nicht unvorbereitet vom Klingeln des Weckers überrascht werden, machen wir den Zeitverlauf mit dem Time-Timer® deutlich. Mit dem TimeTimer® lassen sich Zeiträume bis zu 60 Minuten visuell darstellen. Er sieht aus wie eine Uhr mit nur einem Zeiger, der sich im Uhrzeigersinn bewegt. Wird die Uhr auf eine bestimmte Zeit eingestellt, z.B. 15 Minuten, so ist die Fläche zwischen der 15 und dem Endpunkt (0) rot markiert. Je mehr Zeit vergeht, desto kleiner wird diese rote Fläche, bis sie am Ende verschwunden ist.

- (c) Die Ampel

Die Ampel hilft den Kindern dabei, sich die Zeit im Pausenverlauf sinnvoll einzuteilen. Sie soll zum Beispiel verhindern, dass ein Kind noch kurz vor Schluss etwas bestellt, obwohl keine Zeit mehr zum Aufessen ist. Die drei Ampelphasen zeigen an,

→ wann (noch) Zeit zum Bestellen ist (grüne Phase),

→ wann nicht mehr bestellt, sondern nur noch aufgegessen werden kann (gelbe Phase) und

→ wann die Pause vorbei und keine Zeit mehr zum Essen ist (rote Phase).

- „Wer-ist-dran?“- Plan

Häufig stehen Bewegungsspiele auf dem Plan, die es erfordern, dass sich die Kindern untereinander abwechseln. Der Vorgang des Abwechselns und die Einhaltung einer vorgegebenen Reihenfolge wird den Teilnehmern durch den „Wer-ist-dran?“- Plan erleichtert. Dieser Plan besteht aus Namenskärtchen von allen Kindern (mit Foto). Diese Kärtchen sind in der Abfolge untereinander geheftet, in der die Spieler an die Reihe kommen sollen (vgl. Abb. 7, Seite 247).

Nach der Ausführung der Spielaufgabe nimmt der erste Spieler sein Namenskärtchen vom Plan und steckt es in den Fertigumschlag. Dann übergibt er das Spielmaterial an die Person, die nun zuoberst auf dem Plan steht und fordert diese zum Weiterspielen auf: „(Name), du bist dran!“. Der nächste Spieler verfährt in der gleichen Art und Weise. Das Spiel ist zu Ende, wenn vom „Wer-ist-dran?“- Plan alle Namenskärtchen abgenommen sind.

Kommunikationshilfen

Alle Teilnehmer der SOKO Kindergruppe verfügen über Verbalsprache auf unterschiedlichem Niveau. Mit dem Ausdruck von eigenen Gefühlen und dem Gebrauch sozialer Routinen haben allerdings alle Kinder Schwierigkeiten. Schwierig ist oft auch das Auswählen und das Mitteilen einer Entscheidung. Aus diesem Grund setzen wir speziell in diesen (aber auch in anderen) Kommunikationsbereichen besondere Hilfsmittel ein.

- Smileys

Neben das eigene Namensschild am „Wer-ist-dra?“-Plan darf jedes Kind in der „Wie geht's?“-Runde einen Smiley befestigen, der zeigt, wie es ihm an dem Tag geht. Die Smileys sollen den Kindern das Mitteilen von Gefühlen erleichtern. Entsprechend den verschiedenen Bedürfnissen der Kinder, wurden im Laufe der Zeit eine ganze Reihe von Smiley-Versionen entwickelt, die nicht nur in der „Wie geht's?“-Runde zum Einsatz kommen. Einige sind auf Seite 248 (Abb. 8) zu sehen.

Anfangs haben wir Karten mit zwei verschiedenen Smiley-Symbolen eingesetzt, von denen

eines „gut“ und eines „schlecht“ darstellte. Als Antwort auf eine Bewertungsfrage (z. B. „Wie hat dir das gefallen – gut oder schlecht?“) sollten sich die Kinder für eines der Symbole entscheiden und uns die Karte zeigen oder geben. Kinder, die stets das zuletzt gehörte Wort wiederholten, waren dadurch in der Lage, eine Antwort zu geben, die nicht durch die Formulierung der Frage geprägt war. Allerdings sind wir dabei auf die Schwierigkeit gestoßen, dass ein Teilnehmer nicht zwischen den beiden gebotenen Möglichkeiten auswählen konnte, sondern stets beide Karten nahm.

Daraufhin haben wir eine Version entwickelt, bei der es nicht möglich ist, zugleich „gut“ und „schlecht“ anzuzeigen. Bei dieser Art kann der Mund des Smileys bewegt und entweder auf „gut“ oder „schlecht“ eingestellt werden („Dreh-Smiley“). Dies hat den Vorteil, dass die Bedeutung der Stellung der Mundwinkel hervorgehoben wird. Allerdings hatte dieser Smiley den Nachteil, dass der Teilnehmer den Mund nun kreisen ließ, ohne es bei einer Einstellung zu belassen.

Als Folge entwickelten wir den „Blanko-Smiley“, bei dem die Kinder den Mund selbst einzeichnen. Bei dieser Version ist jeder gezwungen, sich vor dem Zeichnen für eine Möglichkeit zu entscheiden. Durch die eigene Aktivität (das Zeichnen) wird die Antwort bewusst ausgedrückt. In unserem Fall war dies die geeignete Lösung.

Die vierte und letzte Smiley-Version ist die Smiley-Skala. Sie bietet die Möglichkeit, das eigene Befinden (oder auch andere Dinge) etwas differenzierter zu beurteilen. Zwischen den Extremen „sehr gut“ (=1) und „sehr schlecht“ (=6), können Abstufungen gewählt werden. Die Smiley-Skala setzen wir ein, wenn jemand bereits mit den Bewertungen „gut“, „geht so“ und „schlecht“ umgehen kann.

- „Wie war's?“-Brett

Die Smiley-Symbole werden jedoch nicht nur zur Mitteilung von Gefühlszuständen eingesetzt. Mit Hilfe der Smileys bekommen die Kinder auch die Möglichkeit, einzelne Aktivitäten der Gruppentreffen zu bewerten. Je nachdem, ob ihnen das entsprechende Spiel gefallen hat oder nicht, befestigen sie auf dem „Wie war's?“-Brett einen guten bzw. einen schlechten Smiley neben das Foto des Spiels (vgl. Abb. 9, Seite 248). Natürlich können bei Bedarf auch die

anderen Smileyversionen zur Bewertung der Aktivitäten herangezogen werden. Hat den Kindern eine bestimmte Aktivität oder ein Spiel besonders gut gefallen, können sie sich dieses für das nächste Mal auf den Plan wünschen.

- Wahlbrett „Was wollt ihr?“

Eine weitere Möglichkeit der Mitbestimmung wird den Kindern durch Wahlen eingeräumt. Manchmal hängen an der Wäscheleine am Programmplan an einer Klammer zwei Karten. Dies bedeutet, dass die Teilnehmer zwischen den zwei gezeigten Aktivitäten wählen dürfen. Zur demokratischen Abstimmung wird dann das Wahlbrett eingesetzt. Die beiden Karten vom Plan werden auf dem Wahlbrett befestigt und jedes Kind darf seinen Wahlstein neben die gewünschte Aktivität setzen. Das Spiel, das die meisten Stimmen bekommen hat, wird dann auf den Plan gesetzt.

Diese Form der Abstimmung hat sich bewährt, um Missverständnissen vorzubeugen, welche durch die häufig auftretenden verzögerten Reaktionen entstehen. Die Antworten lassen sich so eindeutiger einer Frage zuordnen als bei einer Abstimmung durch Handzeichen, die ein schnelles Reagieren erfordert. Eine Abbildung unseres „Wahlbretts“ befindet sich auf Seite 248 (Abb. 10).

- Menüplan

Kindern, die sich schwer für etwas entscheiden können, hilft in der Pause der Menüplan weiter (Abb. 11, Seite 248). Auf einem Plan werden vor der Pause Bilder von allen Lebensmitteln befestigt, die zur Verfügung stehen. Der Menüplan liefert somit einen Überblick über das Angebot, aus dem die Kinder auswählen können. Wenn es etwas nicht mehr gibt, wird das entsprechende Bild auch vom Menüplan genommen.

Auch wenn sich alle Kinder sprachlich äußern können, ist ihnen dieser Plan eine Hilfe. Zum einen bietet er einen Anreiz, nach etwas zu fragen. Zum anderen hilft er Teilnehmern, die Probleme damit haben etwas auszuwählen. In diesem Fall soll das betreffende Kind sich für eine Karte entscheiden, diese vom Plan abmachen und bei der Bestellung abgeben. Diese Handlung führt oft zu einer Klarheit der Entscheidung. Zudem können die Kärtchen auf diese Art und Weise auch als Kommunikationsmittel benutzt werden, wenn einem mal das Wort nicht einfällt.

- Danke-Karte

Eine weitere Kommunikationshilfe ist die Danke-Karte (Abb. 12, Seite 248). Zwei unserer Teilnehmer haben Schwierigkeiten damit, sich zum richtigen Zeitpunkt mit den richtigen Worten zu bedanken. Wenn wir ihnen etwas geben und dabei „Bitte!“ sagen, wiederholen sie oft dieses zuletzt gehörte Wort, anstatt „Danke!“ zu sagen. Bei diesen Kindern setzen wir die Danke-Karte als Erinnerungshilfe ein. Vor Beginn der Pause, wird jeweils kurz ins Gedächtnis gerufen, was das Symbol auf der Karte bedeutet. Bekommen sie dann etwas gezeigt, werden sie gleichzeitig auf die Karte hingewiesen. Diese hilft ihnen, sich an das richtige Wort zu erinnern. Manchmal klappt es auch schon ohne den Einsatz der Karte.

Die Spiele der SOKO Kindergruppe

Bei jedem Gruppennachmittag stehen eine Reihe von Spielen auf dem Plan. Die meisten dieser Spiele wurden eigens für die SOKO Kindergruppe entwickelt und hergestellt.

Nicht jedes neue Spiel funktioniert bei seinem ersten Einsatz in der Gruppe einwandfrei. In der Regel muss es in einem zweiten (dritten, vierten...) Arbeitsschritt noch genauer an die Bedürfnisse und Fähigkeiten der einzelnen Kinder angepasst werden, damit die geplanten Förderziele erreicht werden können.

Die in der SOKO Kindergruppe eingesetzten Spiele können gemäß ihrer Eigenschaften in sechs Gruppen eingeteilt werden:

1. Kooperative Partnerspiele
2. Kooperative Gruppenspiele
3. Spiele um den ersten Platz (Jeder gegen jeden!)
4. Spiele zum Abwechseln
5. Teamwettspiele
6. Unstrukturiertes Spiel: Die Spieldose

Jede Spielkategorie stellt unterschiedliche Förderpunkte in den Mittelpunkt. Zusätzlich fördert jedes Spiel folgende Fähigkeiten:

- Mitmachen: gemeinsam mit anderen Menschen aktiv sein
- Einhalten von (Spiel-)Regeln
- Umgang mit Verlieren oder mit Misserfolg
- visuelle und/oder auditive Aufmerksamkeit
- Ausdauer

Außerdem verfolgen alle Spiele vorrangig das Ziel, *Spaß mit anderen zu haben!*

Im Folgenden stellen wir, geordnet nach Spielkategorien, viele der Spiele vor, die sich in der Kindergruppe bewährt haben.

Bei den Spielbeschreibungen wird zunächst angegeben, welches Material benötigt und wie das Spiel von uns durchgeführt wird. Anschließend geben wir Hinweise darauf, welche speziellen Förderziele wir mit dem Einsatz des Spieles verfolgen.

Kooperative Partnerspiele	Seite 38
Kollision	Seite 38
Flitzer	Seite 38
Kooperative Gruppenspiele	Seite 39
Wasserleitung	Seite 39
Pass auf!	Seite 40
Captain Hook	Seite 41
Geduld, Captain Hook!	Seite 41
Löffelei	Seite 42
Gib's rund!	Seite 43
Smiley-Domino	Seite 43
Spiele um den ersten Platz (Jeder gegen jeden!)	Seite 44
Zahlen-Bingo	Seite 44
Buchstaben-Bingo	Seite 45
Würfel-Bingo	Seite 46
Smiley-Bingo	Seite 47
Kartenspiel	Seite 47
Abgehängt...!	Seite 48
Spiele zum Abwechseln	Seite 49
Dart mit Bällen	Seite 49
Flaschenkegeln	Seite 50
Teamwettspiele	Seite 51
Wettklammern	Seite 51
Alles im Eimer!	Seite 52
Watte-Picken	Seite 53
Schnipp-Schnapp	Seite 53
Sturm auf die Burg!	Seite 54
Transportband	Seite 55
Unstrukturiertes Spiel	Seite 55

Tabelle 1: Übersicht über die einzelnen Spiele der SOKO Kindergruppe

Kooperative Partnerspiele

Kooperative Partnerspiele sind Spiele, bei denen man sich handelnd und mit Hilfe kommunikativer Mittel mit *einem* Spielpartner abstimmen muss. Denn nur *zu zweit* kann das Spiel ausgeführt bzw. die Spielaufgabe bewältigt werden.

Kollision

Material:

- 2 Klangkugeln

siehe Abbildung 13:
Klangkugeln für das Spiel
„Kollision“ auf Seite 248

Spielbeschreibung:

Zwei Spielpartner, die sich gegenüber sitzen, sollen die beiden Klangkugeln aufeinander zu rollen, so dass die Kugeln zusammenstoßen und klingen. Alle Teilnehmer der Gruppe (nicht nur die Ausführenden) horchen auf den Klang der aufeinander treffenden Kugeln. Die Kugeln dürfen erst aufgenommen und an die nächsten Spielpartner weiter gegeben werden, wenn der letzte Ton verklungen ist.

Förderziele:

- Kontaktaufnahme (bei der Suche nach einem Spielpartner)
- gemeinsame Abstimmung mit einem Partner *vor* Spielbeginn:
 - In welche Richtung soll die Kugel gerollt werden?
 - Wie kann gemeinsam gestartet werden?
- gemeinsames, *zeitlich* abgestimmtes Handeln
- auditive Aufmerksamkeit
- warten (bis der Ton verklungen ist)
- abwechseln (es können immer nur zwei Kinder spielen)

Flitzer

Material:

- 1 „Flitzer“ (handelsübliches Spielgerät):
2 lange (ca. 2-3 m) Schnüre mit Griffen an jedem Ende; ein Plastikzylinder ist wie eine große Perle auf die Schnüre aufgefädelt

siehe Abbildung 14:
Flitzer auf Seite 249

Spielbeschreibung:

Jeder Spieler bekommt ein Paar Griffe des Spielgerätes und hält mit jeder Hand einen Griff fest. Die Partner entfernen sich so weit von einander, dass die Schnüre zwischen ihnen gespannt sind. (Hier haben sich „mobile Standpunkte“ bewährt!)

Die Spielaufgabe besteht darin, den „Flitzer“ auf den Schnüren hin und her flitzen zu lassen. Dies geschieht, indem der eine Spielpartner die Arme schnell öffnet, während der andere seine Hände zusammenführt. Der Flitzer fährt dann in Richtung dieses zweiten Spielers, der die Arme wiederum schnell öffnet, sobald der Flitzer bei ihm angekommen ist. Damit der Flitzer wieder zum ersten Spieler gleiten kann, muss dieser die Hände wieder zusammenführen.

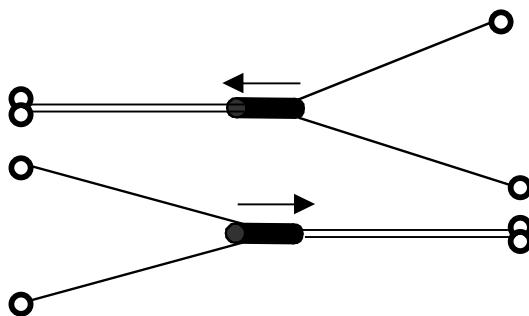


Abbildung 15: Flitzer (schematische Darstellung des Spielablaufs)

Je schneller die Spieler ihre Arme entgegengesetzt bewegen, desto schneller schießt der „Flitzer“ zwischen ihnen hin und her. Wenn der Flitzer „auf der Strecke bleibt“, muss gemeinsam eine Lösung gefunden werden.

Förderziele:

- Kontaktaufnahme (bei der Suche nach einem Spielpartner)
- Abstimmung mit dem Partner bei der Spielvorbereitung (damit das Spiel funktioniert, müssen sich beide richtig aufstellen und die Schnüre in beschriebener Weise festhalten)
- gemeinsames, *zeitlich* abgestimmtes Reagieren
- Entwickeln einer gemeinsamen Handlungsstrategie, wenn der Flitzer „auf der Strecke bleibt“
- Treffen einer gemeinsamen Entscheidung über das Spielende (Wann wird das gemeinsame Spiel beendet?)

Kooperative Gruppenspiele

Bei dieser Art von Spielen soll mit der gesamten Gruppe ein gemeinsames Ziel erreicht werden. Dieses kann nur gelingen, wenn sich *alle* Teilnehmer aktiv an der Spieldurchführung beteiligen.

Wasserleitung

Material:

- 1 kleine Flasche mit Wasser
- 1 Gefäß, in das die gleiche Menge Wasser passt (Markierung, wie hoch die Wassersäule bei gleicher Wassermenge stehen wird)
- 4 Tassen mit Henkel
- 1 Dose mit verschiedenen Gegenständen, die in die Tassen passen; z.B. kleine Stücke Moosgummi

siehe Abbildung 16:
Wasserleitung auf Seite 249

Spielbeschreibung:

Jeder Mitspieler bekommt eine Henkeltasse. Der Spieldurchführer füllt in die Tasse des ersten Spielers etwas Wasser aus der Flasche und wirft einen Gegenstand (oder mehrere kleine) hinein.

Die Aufgabe der Spieler besteht darin, das Wasser mit dem Gegenstand von Tasse zu Tasse weiter zu schütten. Der letzte Spieler im Kreis schüttet alles in das vorgesehene Gefäß (kleiner Eimer). Das Spiel ist zu Ende, wenn das gesamte Wasser und mit ihm alle Gegenstände zum Eimer transportiert worden sind. Mit Hilfe der Markierung am Eimer kann zum Schluss überprüft werden, ob bzw. wie viel Wasser im Spielverlauf verschüttet worden ist.

Bevorzugt werden von uns mehrere kleine Stücke Moosgummi zur Weitergabe eingesetzt. Wird das Wasser nicht mit genug Schwung weitergegeben, bleibt das Moosgummi in der geleerten Tasse kleben. In diesem Fall müssen die beteiligten Spielpartner miteinander kommunizieren, um durch weiteres Hin- und Hergießen des Wassers das Problem zu lösen. Die Spielregel schreibt vor, dass das Moosgummi nicht mit den Händen, sondern nur mit Hilfe des Wassers weitergegeben werden darf.

Förderziele:

- warten, bis man an der Reihe ist
- sich einander körperlich zuwenden
- Kontaktaufnahme zum nächsten Mitspieler vor der Weitergabe (z.B. durch Ansprechen mit Namen)
- gemeinsame Abstimmung mit einem Partner
- Geduld und Ausdauer beim Verrichten einer Aufgabe (die klebrigen Moosgummistücke können *mehrmaliges* Hin- und Herschütten notwendig machen)

Pass auf!

Material:

- 1 Holzbrett (ca. 20 x 5 cm) als Basis
(farbig markierte Enden)
- 8 Holzklötze verschiedener Größe
- 1 roter Holzklotz in Dachform

*siehe Abbildung 17:
Pass auf! auf Seite 249*

Spielbeschreibung:

Ziel des Spiels ist es, das Holzbrett mit dem darauf wachsenden Klötzchen-Turm unbeschadet im Kreis herum zu geben. Pro Runde wird der Turm um ein weiteres Klötzchen erhöht. Die letzte Runde beginnt, wenn das rote Dach auf der Spitze des Turmes sitzt. Die Anzahl der Klötzchen zeigt an, wie viele Runden gespielt werden.

Das Holzbrett soll von den Spielern mit beiden Händen festgehalten werden (Daumen auf die Markierungen). Bei der Übergabe des Brettes sollen die beteiligten Spielpartner sich kurz anschauen und der gebende Partner soll den anderen auffordern: „(Name), pass auf!“. Nach ein paar Runden werden die Aufforderungen durch den Spielleiter variiert (z.B. „Sei vorsichtig!“, „Pass gut auf!“, „Ganz vorsichtig!“).

Förderziele:

- warten, bis man an der Reihe ist
- sich einander körperlich zuwenden
- Kontaktaufnahme zum nächsten Mitspieler vor der Weitergabe über den Einsatz *verbaler* Mittel (Namen nennen, Anwendung vorgegebener oder eigener Formulierungen)
- flexibler Einsatz *unterschiedlicher* sprachlicher Aufforderungen, die das Spiel begleiten

- Aufnahme von Blickkontakt
- gemeinsame Abstimmung mit einem Partner
- Konzentration beim Balancieren der Holzklötzchen auf dem Brett
- andere beobachten

Captain Hook

Material:

- 1 Plastiktasse mit Henkel
- 4 Holzstäbe (ca. 25 cm lang), jeweils mit einem Metallhaken an einem Ende
- 5-10 Murmeln

siehe Abbildung 18:
Captain Hook auf Seite 249

Spielbeschreibung:

Für dieses Kreisspiel erhält jeder Teilnehmer einen Hakenstab. Die Aufgabe der Spieler besteht darin, eine Tasse mit Hilfe der Stäbe im Kreis herum zu geben. Die Tasse darf dabei nicht mit den Händen berührt werden, sondern muss am Haken des Stabes einge-hängt und auf diese Weise weitergegeben werden.

Erschwert wird diese Aufgabe durch Murmeln in der Tasse, die bei der Übergabe nicht herausfallen dürfen. Die Anzahl der Murmeln wird mit jeder neuen Spielrunde um eine weitere erhöht. Die Anzahl der Murmeln zeigt an, wie viele Runden gespielt werden.

Förderziele:

- warten, bis man der Reihe ist
- Kontaktaufnahme zum nächsten Mitspieler *vor* der Weitergabe (z. B. durch direkte Ansprache)
- gemeinsame Abstimmung mit einem Partner
- Konzentration bei der Übergabe der Tasse
- andere beobachten

Geduld, Captain Hook!

Material:

- 4 Holzstäbe (ca 1m lang), jeweils mit einem Metallhaken an einem Ende
- eine Glitzersäule (mit bunter Flüssigkeit und Glitter gefüllte Plastiksäule), an deren beiden Enden einen Schlüsselring befestigt ist

siehe Abbildung 19:
Geduld, Captain Hook! auf Seite 249

Spielbeschreibung:

„Geduld, Captain Hook!“ funktioniert ähnlich, wie „Captain Hook“. Allerdings bekommen die Mitspieler bei dieser Version sehr viel längere Stäbe, wodurch die Weitergabe des Gegenstandes erheblich erschwert wird. Die Spieler stehen mit einem Abstand von ca. 1,5-2m in einem Viereck und müssen somit mit ihren Stäben eine relativ große Entfernung überwinden.

Der Gegenstand, der bei diesem Spiel weitergegeben wird, ist eine kleine „Glitzersäule“, wie man sie als Zauberstab oder auch Schlüsselanhänger findet. Der Spieler, der den Ge-

genstand entgegennimmt, hakt mit seinem Haken am unteren Ring ein. Dann erst darf der abgebende Spieler aushaken. Die Glitzersäule dreht sich dadurch um, und die bunte Flüssigkeit mit dem Glitter schwebt langsam nach unten. Der Gegenstand darf erst weitergegeben werden, wenn sich der Glitter gesetzt hat.

Damit die Spieler wissen, wann das Spiel beendet wird, kann vor Spielbeginn (gemeinsam mit den Teilnehmern) festgelegt werden, wie oft der Gegenstand weitergegeben werden soll.

Förderziele:

- warten, bis man der Reihe ist
- Kontaktaufnahme zum nächsten Mitspieler *vor* der Weitergabe (z. B durch direkte Ansprache)
- gemeinsame Abstimmung mit einem Partner
- Konzentration bei der Übergabe des Gegenstandes
- visuelle Aufmerksamkeit: Beobachten der Glitzersäule
- Beachten und Einhalten der Wartezeit
- andere beobachten

Hinweis:

Einige Menschen mit autistischen Störungen haben große Schwierigkeiten mit dem räumlichen Sehen. In diesem Fall ist dieses Spiel nicht geeignet.

Löffelei

Material:

- 4 Löffel
- verschiedene Gegenstände zum Weitergeben
(z.B. Murmel, Feder, Nuss, Überraschungsei, Gummiträne, Styroporkugel)

*siehe Abbildung 20:
Löffelei auf Seite 249*

Spielbeschreibung:

Ziel dieses Spieles ist es, verschiedene Gegenstände mit der Hilfe von Löffeln im Kreis herum weiter zu geben.

Dazu bekommt jeder Mitspieler einen Löffel, der möglichst am unteren Ende des Griffes festgehalten wird. Der Spielleiter legt pro Runde einem Teilnehmer einen Gegenstand auf den Löffel, den dieser an seinen Nachbarn weiterreichen muss. Natürlich darf der Gegenstand bei der Übergabe nicht mit den Händen weitergegeben oder berührt werden. Ist der Gegenstand einmal durch den kompletten Kreis gewandert und beim Spielleiter abgegeben, wird der nächste Gegenstand auf die Reise geschickt. An der Anzahl der vorhandenen Gegenstände können die Spieler erkennen, wie viele Spielrunden es gibt und wann das Spiel zu Ende sein wird.

Der Schwierigkeitsgrad dieses Spieles hängt ganz entscheidend von der Art der Gegenstände und den eingesetzten Löffeln ab. Während es relativ einfach ist, eine Murmel mit Suppenlöffeln zu transportieren, ist es relativ schwer, eine leichte Feder mit der Hilfe von Kaffeelöffeln weiterzugeben.

Förderziele:

- warten, bis man der Reihe ist
- Kontaktaufnahme zum nächsten Mitspieler *vor* der Weitergabe (z. B durch direkte Ansprache)
- gemeinsame Abstimmung mit einem Partner
- visuelle Aufmerksamkeit bei der Übergabe des Gegenstandes
- andere beobachten

Gib's rund!

Material:

- 1 an den Enden zusammen geknoteter Bindfaden (Länge ca. 4 m)
- 1 nicht zu leichter Gegenstand, der zuvor auf den Bindfaden gefädelt wird

siehe Abbildung 21:
Gib's rund! auf Seite 250

Spielbeschreibung:

Das Ziel des Spieles besteht darin, den Gegenstand auf dem Bindfaden im Kreis wandern zu lassen, ohne ihn mit den Händen zu berühren.

Dazu stellen sich alle Mitspieler im Kreis auf und halten mit beiden Händen die Kordel fest. Durch Senken und Heben des Bandes kann der Gegenstand auf dem Bindfaden entlang rutschen und somit weitergegeben werden. Um ihm „freie Fahrt“ zu gewähren, müssen die Spieler ihre Hände nach einander kurz von der Kordel lösen, wenn der Gegenstand bei ihnen vorbeikommt.

Der Spielleiter oder auch die Mitspieler können das Tempo oder auch einen Richtungswechsel vorgeben.

Um das Ende des Spiels festzulegen, kann die Gruppe zuvor bestimmen, wie oft der Gegenstand durch den Kreis wandern soll.

Förderziele:

- gemeinsame Abstimmung mit mehreren Spielpartnern
- Konzentration auf eine gemeinsame Handlung
- schnelles Reagieren
- Verständnis von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen (*Wenn* die Schnur in einem bestimmten Winkel gehalten wird, *dann* bewegt sich der Gegenstand!)
- auf andere achten

Smiley-Domino

Material:

- ca. 30 Dominosteine mit lachenden und traurigen Gesichtern (Smileys)
- 4 Vorlagen/Spielbretter zum Platzieren der Steine (ein kleiner Punkt haftende Klebstoff auf jedem Feld zur Befestigung der Steine)
- ein Rahmen mit einem Ausschnitt in der Größe eines Dominosteins

siehe Abbildung 22:
Smiley-Domino auf Seite 250

Spielbeschreibung:

Das Smiley-Domino entspricht in seinen Grundzügen dem herkömmlichen „Domino-Spiel“. Allerdings sind die einzelnen Dominosteine nicht entsprechend einer bestimmten Anzahl von Punkten bzw. entsprechend einer bestimmten Farbe zusammenzusetzen. Stattdessen soll immer ein lachendes Gesicht an ein anderes lachendes Gesicht angelegt werden bzw. ein trauriges an ein trauriges.

Da es auf die Stellung der Mundwinkel in den Abbildungen auf den Dominosteinen ankommt, ist es wichtig, dass jeder Mitspieler die Gesichter richtig herum vor sich sieht. Deshalb werden die Dominosteine auf einem Spielbrett aufgelegt, das man herumreichen kann. Die Vorlage gibt an, wie lang die zu bildende Kette aus Dominosteinen werden soll und wo genau die Steine hinkommen. In Abbildung 22 ist die Vorlage für eine Kette aus drei Steinen zu sehen.

Um zu überprüfen, ob die beiden Enden der Steine wirklich aneinander passen, kann man mit Hilfe des Rahmens die übrigen Felder abdecken und nur die beiden nebeneinander liegenden Abbildungen betrachten und vergleichen.

Das Smiley-Domino kann sowohl als „Spiel um den ersten Platz“, sowie auch als kooperatives Gruppenspiel eingesetzt werden. Beim Wettspiel geht es entweder darum, zuerst alle Steine, die man gezogen hat, abzulegen. Eine andere Variante besteht darin, dass jeder Mitspieler ein eigenes Spielbrett bekommt und es darum geht, dieses als Erster zu füllen. Soll das Spiel aber als kooperatives Gruppenspiel gespielt werden, besteht das *gemeinsame* Ziel darin, alle Spielbretter mit Steinen zu füllen. Dafür wird vor Spielbeginn auf jedem Spielbrett ein Stein befestigt (mal in der Mitte; mal an dem einen oder dem anderen Ende der Reihe). Reihum darf dann jedes Kind einen Stein ziehen und ausprobieren, ob dieser an einen anderen Stein auf dem jeweiligen Spielbrett passt.

Förderziele:

- warten, bis man der Reihe ist
- andere beobachten
- erkennen und unterscheiden der Smiley-Symbole
- Akzeptanz von Misserfolgen (nicht immer passt der gezogene Stein)

Spiele um den ersten Platz (Jeder gegen jeden!)

Diese Spielkategorie ist eine von zwei Kategorien, in der nicht die Abstimmung mit einem oder mehreren Spielpartnern im Vordergrund steht. Bei diesen Spielen kämpft jeder alleine um den ersten Platz. Über den Sieger entscheidet hauptsächlich das Glück oder der Zufall. Allerdings sind vielfältige soziale und kommu-

nikative Kompetenzen notwendig, um dem Spielverlauf folgen und erfolgreich am Spiel teilnehmen zu können.

Eine beliebte Form dieser Spielkategorie sind die Bingo-Spiele. Sie werden innerhalb der Kindergruppe in verschiedenen Ausführungen eingesetzt.

Zahlen-Bingo

Material:

- 1 Bingomaschine mit Kugeln von 1-10
- große Zahlenkarten von 1-10
- 4 Spielbretter mit je zwei Zahlenreihen (pro Reihe vier Zahlen)
- ca. 30 Spielchips
- 1 Klingel

*siehe Abbildung 23:
Zahlen-Bingo auf Seite 250*

Spielbeschreibung:

Zahlen-Bingo entspricht in seinen Grundzügen dem herkömmlichen Bingospiel. Jeder Mitspieler erhält ein Bingobrett mit zwei Zahlenreihen. Pro Runde wird mit der Bingomaschine eine Zahl zwischen 1 und 10 ausgelost. Die Bedienung der Maschine darf in jeder Runde ein anderer Mitspieler übernehmen. Da die Zahlen der Bingomaschine recht klein sind, wird jede geloste Zahl mit Hilfe der großen Zahlenkarten angezeigt. Findet ein Spieler die geloste Zahl auf seinem Brett wieder, darf er sie mit einem Spielchip abdecken. Sieger ist, wer als erstes alle Zahlen einer Reihe vollständig abgedeckt hat. Er ruft dann „Bingo!“ und/oder betätigt die Klingel.

In Abbildung 23 sind (rechts neben der Bingomaschine) zwei verschiedene Versionen von Bingobrettern abgebildet. Das untere Brett ist im Vergleich zu dem oberen wesentlich klarer strukturiert: Die zwei Zahlenreihen sind deutlich voneinander getrennt und mit Klettband auf dem Brett befestigt. Hat ein Kind „Bingo!“, kann es den fertigen Zahlenstreifen vom Brett lösen. Das Ziel des Spieles wird dadurch deutlicher.

Förderziele:

- Konzentration auf die *eigene* Aufgabe, im parallelen Spiel mit anderen
- auditive und visuelle Aufmerksamkeit
- Akzeptanz von Misserfolgen (nicht immer ist die geloste Zahl auf dem eigenen Bingobrett zu finden)
- Flexibilität im Handeln (man darf nicht in *jeder* Runde ein Märkchen auf sein Brett legen, sondern nur, wenn man die entsprechende Zahl hat)
- spontanes Mitteilen des Spielendes (verbal und/oder durch Klingeln)
- Abwechseln (bei der Bedienung der Bingomaschine)
- darauf achten, was andere tun („Wie weit ist der andere?“)
- Entwicklung von Wetteifer

Buchstaben-Bingo

Material:

- 4 Spielbretter mit je vier Wortreihen (Raute/Schaf/
Birne/Kamel; Harke/Tisch/Blume/Fahne; Bahre/Helme/
Fuchs/Kamin; Fisch/Karte/Haare/Truhe)
- große (hier gelbe) Buchstabenkarten
(3xA, 1xB, 1xC, 3xE, 1xF, 3xH, 1xI, 1xK, 1xL, 2xM, 1xN, 3xR, 1xS, 2xT, 1xU)
- 1 Plakat mit allen (hier blauen) kleinen Buchstabenkärtchen, die man für das Abdecken aller Wörter auf den Spielbrettern braucht (Befestigung der Buchstaben mit haftender Klebmasse)
- 1 Klingel

siehe Abbildung 24:
Buchstaben-Bingo auf
Seite 250

Spielbeschreibung:

Prinzip und Spielverlauf vom Buchstaben-Bingo entsprechen dem oben beschriebenen Zahlen-Bingo. Allerdings geht es bei dieser Bingoverision darum, Buchstaben auf dem eigenen Spielbrett wieder zu finden. Dabei ergibt jede Buchstabenreihe auf dem Bingobrett ein vollständiges Wort. Zum besseren Verständnis der Wörter ist – links daneben – jeweils der entsprechende Begriff visuell dargestellt.

Im Spielverlauf zieht der Spielleiter pro Runde eine (gelbe) Buchstabenkarte. Die Teilnehmer müssen daraufhin kontrollieren, ob sie den angezeigten Buchstaben auf ihrem Spielbrett wiederfinden. Ist dies der Fall, dürfen sie sich *einen* entsprechenden blauen Buch-

stab von der Buchstabentafel nehmen und mit diesem den Buchstaben auf ihrem Spielbrett abdecken (haftet mit dem Klebpunkt auch auf dem Spielbrett). Ist ein vollständiges Wort mit blauen Buchstaben bedeckt, hat der Spieler „Bingo!“ und teilt dies durch Betätigen der Klingel und/ oder verbal mit.

Wie beim Zahlen-Bingo können zwei verschiedene Versionen von Spielbrettern verwendet werden. Die klarer strukturierte Version besteht auch hier aus einem Spielbrett mit weit von einander entfernten Wortreihen, die vom Brett abgenommen werden können.

Bei der Gestaltung der Spielbretter haben wir uns bemüht, die Buchstaben möglichst gleichmäßig auf die Spielbretter zu verteilen, damit die „Trefferquote“ bei einem gezogenen Buchstaben recht hoch ist. Dadurch ist es leichter möglich, die Aufmerksamkeit der Mitspieler zu erhalten.

Förderziele:

- Konzentration auf die *eigene* Aufgabe, im parallelen Spiel mit anderen
- auditive und visuelle Aufmerksamkeit
- Akzeptanz von Misserfolgen (nicht immer ist der gezogene Buchstabe auf dem eigenen Bingobrett zu finden)
- Flexibilität im Handeln (man darf nicht in *jeder* Runde ein blaues Buchstabenkärtchen auf sein Brett legen, sondern nur, wenn man den entsprechenden Buchstaben in einer Wortreihe wiederfindet)
- spontanes Mitteilen des Spielendes (verbal und/oder durch Klingeln)
- darauf achten, was andere tun („Wie weit ist der andere?“)
- Entwicklung von Wetteifer

Würfel-Bingo

Material:

- 4 Bingobretter mit Klappen (je 2 Reihen mit fünf Zahlen oder Würfelsymbolen zwischen 1 und 6)
- 1 großer Würfel
- 1 Klingel

siehe Abbildung 25:
Würfel-Bingo auf Seite 250

Spielbeschreibung:

Beim Würfel-Bingo erhält jeder Mitspieler ein Spielbrett mit 10 Zahlenfeldern. An jedem Brett sind Klappen befestigt, mit denen die Zahlen einzeln abgedeckt werden können.

Im Spielverlauf würfelt abwechselnd immer ein Kind eine Zahl. Jeder Spieler, der die gewürfelte Zahl auf seinem Spielbrett wiederfindet, darf die entsprechende Klappe schließen. Sieger ist, wer als erstes *alle* Zahlen auf dem Brett zugeklappt hat. Der Gewinner betätigt die Klingel und/oder ruft „Bingo!“.

Förderziele:

- Konzentration auf die *eigene* Aufgabe, im parallelen Spiel mit anderen
- Akzeptanz von Misserfolgen (nicht immer ist die gewürfelte Zahl auf dem eigenen Bingobrett zu finden)
- Flexibilität im Handeln (man darf nicht in jeder *Runde* eine Klappe schließen, sondern nur, wenn man die entsprechende Zahl hat)
- spontanes Mitteilen des Spielendes (verbal und/oder durch Klingeln)
- Abwechseln beim Würfeln
- darauf achten, was andere tun („Was hat der andere gewürfelt?“)
- Entwicklung von Wetteifer

Smiley-Bingo

Material:

- 4 Spielbretter mit je 5 farbigen Smileys (das Verhältnis von Symbolen für „gut“ bzw. „schlecht“ ist auf jedem Brett anders); die Nasen bestehen aus haftender Klebmasse, mit dem aufgelegte Kärtchen befestigt werden können
- 20 weiße Smileykärtchen (10 Symbole für „gut“, 10 für „schlecht“), sortiert in zwei Behälter
- 1 „Dreh-Smiley“ (vgl. Abb. 8, S. 248)
- 1 Klingel

siehe Abbildung 26:
Smiley-Bingo auf Seite 250

Spielbeschreibung:

Beim Smiley-Bingo erhält jeder Mitspieler ein Bingobrett, auf dem fünf Smileys nebeneinander abgebildet sind. Auf jedem Brett sind – in je unterschiedlicher Anzahl – in einer Reihe sowohl lachende, als auch traurige Smileys zu sehen.

Mit dem Dreh-Smiley stellt der Spielleiter jeweils einen Ausdruck (gut oder schlecht) ein. Jeder Spieler, der auf seinem Brett ein solches Smileygesicht frei hat, darf es mit einem entsprechenden weißen Smiley abdecken. Findet ein Mitspieler keinen freien Smiley auf seinem Spielbrett, der dem angezeigten Smiley entspricht, kann er auch kein Kärtchen ziehen und auf sein Spielbrett legen.

Gewonnen hat der Spieler, der als erstes alle Smileys auf dem Brett abgedeckt hat. Er darf „Bingo!“ rufen und die Klingel betätigen.

Förderziele:

- Konzentration auf die *eigene* Aufgabe, im parallelen Spiel mit anderen
- Akzeptanz von Misserfolgen (nicht immer ist der gezeigte Smiley auf dem eigenen Bingobrett zu finden)
- Flexibilität im Handeln (man darf nicht in *jeder* Runde einen Smiley auf sein Brett legen, sondern nur, wenn man die entsprechende Smileyform hat)
- spontanes Mitteilen des Spiel-Endes (verbal und/oder durch Klingeln)
- darauf achten, was andere tun („Wie weit ist der andere?“)
- Entwicklung von Wetteifer
- erkennen und unterscheiden der Smiley-Symbole

Kartenspieß (Variante mit Smileys)

Material:

- 1 „Kartenspieß“ (Holzklotz mit langem Nagel)
- 36 Smileykarten (18 Smileys mit lachendem und 18 mit traurigem Mund; je Kategorie 6 rote, 6 grüne und 6 blaue); in der Mitte gelocht
- 4 Sortierbretter, in die Karten nach Form (Zeichen) und Farbe eingeordnet werden können

siehe Abbildung 27:
Karten-Spieß (Variante mit Smileys) auf Seite 251

Spielbeschreibung:

Der Kartenspieß ist eine vereinfachte Version der Spiele Mau-Mau oder UNO. Der Spieß entspricht dem Ablagestapel und hat den Vorteil, dass immer nur die oberste Karte deutlich zu sehen ist und nichts verrutschen kann. Außerdem wird deutlich, *wo* die Karten abgelegt werden sollen.

Jeder Spieler erhält vier Karten, die er auf seinem Sortierbrett entsprechend ihrer Farbe und ihrer Zeichen (fröhlicher oder trauriger Mund) ordnet. Eine Karte wird zu Spielbeginn auf den Spieß gesteckt. Abwechselnd kommt jeder Mitspieler an die Reihe und darf eine passende Karte auf den Kartenspieß stecken. Die Karte passt, wenn *entweder* die Farbe *oder* die Mundstellung mit der obersten Karte auf dem Ablagestapel (Kartenspieß) übereinstimmt. Hat der Spieler keine passende Karte, darf er von einem Kartenstapel eine neue Karte ziehen. Wer als erstes alle seine Karten aufgespielt hat, ist Sieger.

Förderziele:

- warten, bis man an der Reihe ist
- Flexibilität beim Richten visueller Aufmerksamkeit (es muss auf *zwei verschiedene* Merkmale geachtet werden)
- Akzeptanz von Misserfolgen (nicht immer hat man eine passende Karte auf seinem Sortierbrett)
- Entscheidungen treffen („Lege ich eine Karte, die aufgrund der Farbe *oder* aufgrund der Form passt?“)
- Flexibilität im Handeln (man muss entweder eine passende Karte ablegen *oder* eine neue Karte ziehen)
- Entwicklung von Wetteifer
- (flexibler) Umgang mit den Smiley-Symbolen
- Entwicklung eines Verständnisses für einfache Kartenspiele

Variationen:

Für den Kartenspieß können neben den Smiley-Karten selbstverständlich auch andere Spielkarten verwendet werden (z.B. Karten, die sich in Form und Farbe unterscheiden oder – wie reguläre UNO-Karten – in Zahl und Farbe).

Hinweis:

Viele Menschen mit autistischen Störungen haben Schwierigkeiten mit dem Lösen und Richten von Aufmerksamkeit. Ihnen fällt es schwer, gleichzeitig oder kurz hintereinander auf zwei verschiedene Dinge zu achten. Daher ist es gut möglich, dass sie damit überfordert sind, gleichzeitig auf zwei Eigenschaften (z. B. Farbe und Form) zu achten!

Abgehängt...!

Material:

- 1 aufstellbare Tafel mit 3 farbig markierten Haken (grün, blau, gelb)
- 3 Zahlenkarten-Sets bestehend aus je 10 Karten (mit Ziffern von 1 bis 10) in den Farben grün, blau und gelb; jede Zahlenkarte ist am oberen Rand gelocht
- 4 Sortierbretter für Karten mit jeweils drei untereinander angeordneten Zeilen; farbige Markierung der einzelnen Zeilen (grün, blau, gelb)
- als Hilfe: ein Brett mit je einem grünen, einem blauen und einem gelben Zahlenstrahl (1-10); unter jedem Zahlenstrahl ein Pfeil, der sich hin und her schieben lässt

*siehe Abbildung 28:
Abgehängt...! auf Seite 251*

Spielbeschreibung:

Auch „Abgehängt“ kann als Vorstufe herkömmlicher Kartenspiele angesehen und eingesetzt werden. Drei vermischt Zahlenkarten-Sets sollen in der richtigen Reihenfolge, entsprechend ihrem Zahlenwert (aufsteigend von 1 bis 10), sortiert werden. Dabei müssen die

gelochten Karten in der richtigen Reihenfolge und nach Farben getrennt an den jeweils passenden Haken gehängt werden. Auf dem Brett mit den Zahlenstrahlen wird als Hilfe bei der Suche nach einer passenden Karte für jede Farbe immer die Zahl angezeigt, die als nächstes gelegt werden müsste.

Vor Spielbeginn werden die Karten gemischt und gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler sortiert seine Karten auf seinem Sortierbrett entsprechend ihrer Farben.

Im Spielverlauf darf reihum jeder Mitspieler eine passende Karte an einen der drei Haken hängen; wer keine passende Karte hat, muss aussetzen. Der Spieler, der als erstes alle Karten losgeworden ist, hat seine Mitspieler „abgehängt“ und ist Sieger.

Förderziele:

- warten, bis man an der Reihe ist
- Flexibilität beim Richten visueller Aufmerksamkeit (es muss auf *zwei verschiedene* Merkmale geachtet werden)
- Akzeptanz von Misserfolgen (nicht immer hat man eine passende Karte auf seinem Sortierbrett)
- Entscheidungen treffen (welche Karte lege ich, wenn mehrere passen)
- Flexibilität im Handeln (man muss *entweder* eine passende Karte ablegen *oder* aussetzen)
- Entwicklung von Wetteifer
- Entwicklung eines Verständnisses für einfache Kartenspiele

Variationen:

Natürlich können auch Karten mit anderen (oder weniger/mehr) Merkmalen (z. B. Buchstaben, Symbolen) an die Haken sortiert werden.

Hinweis:

Viele Menschen mit autistischen Störungen haben Schwierigkeiten mit dem Lösen und Richten von Aufmerksamkeit. Ihnen fällt es schwer, sich gleichzeitig oder kurz hintereinander auf zwei verschiedene Dinge zu konzentrieren. Daher ist es gut möglich, dass sie damit überfordert sind, gleichzeitig auf zwei Karten-Eigenschaften (z.B. Farbe und Zahl) zu achten! In diesem Fall kann es sinnvoll sein, zunächst Karten mit nur einem Merkmal einzusetzen (z.B. drei Karten-Sets in schwarz-weiß).

Spiele zum Abwechseln

Bei dieser Spieldiskussion steht der Vorgang des *Abwechselns* im Vordergrund, auch wenn die Spiele gleichzeitig anderen Kategorien zugeordnet werden können. Die Kinder sollen lernen, sich bei verschiedenen (motorischen)

Aktivitäten mit anderen abzuwechseln. Das Einhalten einer Reihenfolge wird den Kindern durch den Einsatz des „Wer-ist-dran?“-Plans erleichtert (vgl. Hilfen zur zeitlichen Strukturierung).

Dart mit Bällen

Material:

- 1 Dartscheibe mit flauschiger Oberfläche
- 3 Tischtennisbälle, beklebt mit Streifen von rauhem Klettband
- „Wer-ist-dran?“-Plan (vgl. Abb. 7, S. 247)
- 1 Standpunkt
- Zählpunkt

*siehe Abbildung 29:
Darts mit Bällen auf Seite 251*

Spielbeschreibung:

Wie beim üblichen Dartspiel, besteht das Ziel des Spieles darin, aus einer bestimmten Entfernung mit den Bällen die Dartscheibe zu treffen. Damit die Spieler den richtigen Abstand einhalten, kann die Abwurfstelle mit einem Standpunkt gekennzeichnet werden. Während der erste Spieler seine drei Bälle wirft, notiert ein Mitspieler dessen Treffer, indem er für jeden Ball, der an der Scheibe haftet, einen Stab ins Zählbrett legt. Hat der erste Spieler seine Bälle geworfen, sammelt er alle Bälle wieder ein. Er nimmt seinen Namen vom Plan und steckt ihn in den Fertig-Umschlag. Dann schaut er nach, wer als Nächster an der Reihe ist und übergibt diesem Spieler die Bälle mit den Worten: „(Name), du bist dran!“. Nun darf das zweite Kind sein Glück versuchen. Nachdem auch der letzte Spieler an der Reihe war, zählt die Gruppe nach, wie viele Treffer insgesamt gemeinsam erreicht wurden. Die Zahl kann in ein „Rekordbuch“ eingetragen und beim nächsten Spiel über- bzw. unterboten werden.

Förderziele:

- Kontaktaufnahme und Aufforderung zum Weiterspielen
 - verbal: „(Name), du bist dran!“
 - nonverbal: Blickkontakt und körperliche Hinwendung
 - handelnd: Übergabe der Bälle
- warten, bis man an der Reihe ist
- Aufmerksamkeit und Motivation auch während der Wartezeiten aufrechterhalten
- andere beobachten
- Einhalten einer Reihenfolge
- selbstständiger Umgang mit dem „Wer-ist-dran?“-Plan
- Entwicklung eines Konzepts vom Abwechseln

Varianten:

Dart mit Bällen kann natürlich auch als Wettspiel (Jeder gegen Jeden!) durchgeführt werden.

Flaschenkegeln

Material:

- 4 (oder mehr) leere Plastikflaschen
- 3 kleine schwere Bälle in einem Plastikkorb
- 1 Schablone zum Aufstellen der Flaschen
- 1 Standpunkt
- „Wer-ist-dran?“-Plan (vgl. Abb. 7, S. 247)

*siehe Abbildung 30:
Flaschenkegeln auf Seite 251*

Spielbeschreibung:

Wie der Name bereits verrät, handelt es sich bei diesem Spiel um eine Abwandlung des herkömmlichen Kegelns. Anstelle von Kegeln werden Plastikflaschen verwendet, die auf einer Pappe entsprechend den dort aufgemalten Markierungen aufgestellt werden. Von einem 2-3m entfernten Standpunkt aus probieren die Kinder abwechselnd, die Flaschen umzukegeln. Jeder erhält drei Bälle, also drei Versuche. Wer seinen letzten Ball gerollt hat, sammelt alle Bälle wieder in den Korb ein. Die anderen Kinder helfen beim Aufbauen der Kegel. Der Spieler, der zuletzt an der Reihe war, entfernt sein Namensschild vom Plan und übergibt den Korb mit den Bällen an den nächsten Spieler und fordert diesen zum Spielen auf.

Förderziele:

- Kontaktaufnahme und Aufforderung zum Weiterspielen
 - verbal: „(Name), du bist dran!“
 - nonverbal: Blickkontakt und körperliche Hinwendung
 - handelnd: Übergabe der Bälle
- warten, bis man an der Reihe ist
- Aufmerksamkeit und Motivation auch während der Wartezeiten aufrechterhalten
- Einhalten einer Reihenfolge
- andere beobachten
- Material für andere vorbereiten
- selbstständiger Umgang mit dem „Wer-ist-dran?“-Plan
- Entwicklung eines Konzepts vom Abwechseln

Variation:

Um die Wartezeiten zu reduzieren, teilen wir die Gruppe oft in zwei Mannschaften und lassen die Teams parallel gegeneinander spielen. In dem Fall muss man sich nur mit seinem Teamgefährten abwechseln. Die Teams lassen sich durch Farben markieren (Schablonen und Bälle in derselben Farbe).

Teamwettspiele

Bei dieser Art von Spielen treten immer zwei Teams im Wettstreit gegeneinander an. Um gewinnen zu können, müssen die Mitglieder ei-

nes Teams gut miteinander kooperieren. Ein Team kann aus zwei oder mehreren Spielern zusammengesetzt sein.

Wett-Klammern

Material:

In doppelter Ausführung:

- 10 Wäscheklammern (Holz) mit verschiedenen Mustern auf *einer* Seite
- 10 Pappscheiben mit denselben Mustern und einer Markierung zum Festklammern der passenden Wäscheklammer (jede Scheibe ist nur auf *einer* Seite mit Muster und Markierung versehen)
- 1 Fertigkorb

siehe Abbildung 31:
Wett-Klammern auf Seite 251

Spielbeschreibung:

Das Spiel wird in zwei (möglichst gleichstarken) Teams mit je zwei Spielern gespielt. Jedes Team bekommt 10 Wäscheklammern, die dazu passenden Pappscheiben und einen Fertigkorb.

Ziel jedes Teams ist es, so schnell wie möglich alle Wäscheklammern an die passenden Pappscheiben zu klammern. Dazu erhält ein Partner die Klammern und der andere die Pappscheiben. Als Regel gilt: Jeder darf nur sein eigenes Material anfassen! Beim Zusammenstecken muss je ein Spieler eine Pappscheibe halten und der andere muss die passende Wäscheklammer auf die vorgesehene Markierung klemmen. Dabei müssen Pappe und Scheibe jeweils richtig herum gehalten werden (mit dem Muster noch oben), damit sie miteinander verglichen werden können. Außerdem muss die Scheibe so angefasst werden, dass die Markierung nicht durch den Daumen verdeckt wird. Die Partner müssen gut miteinander kooperieren, damit im Fertigkorb zwischen ihnen nur passend zusammengeklammerte Produkte landen. Das Team, das als erstes alles richtig zusammengesteckt hat, ist Sieger.

Förderziele:

- Kontaktaufnahme (bei der Suche nach einem Spielpartner)
- gemeinsame Abstimmung der Rollen bei Spielbeginn:
 - Wer übernimmt welches Material?
 - Wer führt (gibt die Muster vor) und wer folgt (passt die Muster an)?
- Entwicklung einer gemeinsamen Arbeitsstrategie
- Abstimmung des eigenen Handelns auf das des Partners
- auditive Aufmerksamkeit (Achten auf ein Startsignal)
- visuelle Aufmerksamkeit
- spontanes Mitteilen des Spielendes
- darauf achten, was andere tun („Wie weit sind die anderen?“)
- ggf. Korrigieren des Partners („Halt es anders rum!“; „Das passt nicht!“)
- Entwicklung von Wetteifer

Alles im Eimer!

Material:

In doppelter, verschieden farbiger Ausführung, je:

- 1 Eimer
- 1 festes Brett aus Pappe (DinA4)
- 3 Schaumstoffbälle in Größe eines Tennisballs
- 2 Standpunkte

*siehe Abbildung 32:
Alles im Eimer! auf Seite 251*

Spielbeschreibung:

Dieses Wettspiel wird in zwei Mannschaften mit je drei Spielern gespielt (wir Begleiterinnen beteiligen uns an diesem Spiel). Jede Mannschaft bekommt einen Eimer, ein Schlagbrett und drei Schaumstoffbälle.

In jedem Team gibt es drei Rollen zu verteilen: a) den Werfer, b) den Schläger und c) den Fänger. Der Werfer und der Schläger eines Teams stehen sich in etwa 2 m Entfernung gegenüber (Standpunkte markieren!). Der Schläger schlägt den ihm zugeworfenen Ball mit dem Schlagbrett zum Fänger (das Brett kann mit beiden Händen gehalten und von unten nach oben bewegt werden). Der Fänger des Teams steht zunächst neben dem Werfer und läuft dann los, um den geschlagenen Ball mit dem Eimer einzufangen.

Diese Abfolge wird mit jedem Ball wiederholt. Die Mannschaft, die als erstes „alles im Eimer“ hat, ist Sieger.

Förderziele:

- Erkennen und Nachvollziehen der Reihenfolge der Spielzüge
- Kontaktaufnahme und Abstimmung mit mehreren Personen (bei der Teamsuche)
- gemeinsame Abstimmung der Rollen *vor* dem Spielbeginn (Wer übernimmt welches Material?)
- Koordination der Aufmerksamkeit aller drei Teammitglieder
- zeitlich abgestimmtes Reagieren auf die Handlung anderer
- Konzentration auf die eigene Aufgabe und das *eigene* Team
- auditive Aufmerksamkeit (Achten auf ein Startsignal)
- spontanes verbales Mitteilen des Spielendes
- Entwicklung von Wetteifer

Variante:

Das Spiel ist wesentlich einfacher, wenn anstelle der Schaumstoffbälle mit einem Luftballon gespielt wird. Da der Ballon langsamer fliegt, bleibt mehr Zeit zum Reagieren.

Watte-Picken

Material:

- 4 kleine Greifzangen, die durch Druck auf den Stiel „ausgefahren“ werden
- ca. 30 Wattebällchen in einer Schüssel
- 2 offene Behälter

*siehe Abbildung 33:
Watte picken auf Seite 252*

Spielbeschreibung:

Watte-Picken wird in zwei Mannschaften mit je zwei Teilnehmern gespielt. Jeder Mitspieler erhält eine Greifzange und jedes Team einen leeren Behälter.

Ziel des Spieles ist es, die Wattebällchen aus der Schale möglichst schnell in den eigenen Behälter zu befördern. Dabei darf die Watte nicht mit den Händen, sondern nur mit den „Wattepickern“ berührt und transportiert werden.

Im Spielverlauf nimmt Spieler A mit dem „Wattepicker“ ein Wattebällchen aus der Schale und gibt es mit der Zange an Spieler B weiter, der die Watte ebenfalls mit seiner Zange in Empfang nimmt. Hat Spieler B die Watte erhalten, lässt er sie in den leeren Behälter fallen. Das Team gewinnt, das schließlich die meisten Wattebällchen in seinem Behälter hat.

Förderziele:

- Kontaktaufnahme (bei der Suche nach einem Spielpartner)
- gemeinsame Abstimmung der Rollen *vor* dem Spielbeginn:
– Wer holt die Watte, wer legt sie weg?
- Abstimmung der eigenen Handlung mit der des Partners (zeitliche Koordination beim Zugreifen und Loslassen)
- auditive Aufmerksamkeit (Achten auf ein Startsignal)
- spontanes Mitteilen des Spielendes
- darauf achten, was andere tun („Wie weit sind die anderen?“)
- Entwicklung von Wetteifer

Variationen:

Um etwas mehr Bewegung in dieses Spiel zu bringen, kann der Abstand zwischen den beiden Behältnissen vergrößert werden. Dann müssen die beiden Spieler eines Teams zur Übergabe der Watte aufeinander zu laufen.

Schnipp-Schnapp

Material:

- 4 Zangenscheren aus Plastik (je 2 in einer Farbe; *hier:* blau und rot)
- 20 rote und 20 blaue Moosgummistücke (ca. 2x3 cm), die jeweils bis zur Mitte eingeschnitten und kreuzweise ineinander gesteckt werden (immer rot und blau zusammen)
- 2 Schachteln (eine rot und eine blau)

*siehe Abbildung 34:
Schnipp-Schnapp auf Seite 252*

Spielbeschreibung:

Schnipp-Schnapp wird in zwei Teams gespielt, die sich jeweils aus zwei Mitspielern zusammensetzen. In jedem Team erhält ein Spieler eine blaue und der zweite eine rote Zangenscheren. Zwischen beiden Spielern in jedem Team stehen 10 „Moosgummi-Kreuze“. Die Aufgabe der Teams besteht darin, die „Moosgummi-Kreuze“ auseinander zu ziehen und den roten Teil in die rote Schachtel, sowie den blauen Teil in die blaue Schachtel zu legen. Dabei darf das Moosgummi allerdings nur mit den Zangenscheren berührt werden, wobei mit der blauen Zange nur blaues und mit der roten Zange nur rotes Moosgummi berührt werden darf.

Das Team, das als erstes alle 10 Kreuze auseinander gepflückt und in die Schachteln sortiert hat, ist Sieger.

Förderziele:

- Kontaktaufnahme (bei der Suche nach einem Spielpartner)
- Entwicklung einer gemeinsamen Arbeitsstrategie
- Konzentration auf den Partner
- auditive Aufmerksamkeit (Achten auf ein Startsignal)
- spontanes Mitteilen des Spielendes
- darauf achten, was andere tun („Wie weit sind die anderen?“)
- ggf. Korrigieren des Partners („Fass anders an!“, „So geht's nicht!“)
- Entwicklung von Wetteifer

Sturm auf die Burg!

Material:

- „Plastikhügel“ mit einer Vertiefung in der Mitte und einer auf jeder der vier Seiten (handelsübliches Murmelspiel)
- 4 Bahnen aus Moosgummi, mit erhöhten Rändern, die an den Plastikhügel angelegt werden (je 2 gegenüber liegende Bahnen in derselben Farbe)
- 12 helle und 12 dunkle Murmeln

siehe Abbildung 35:
Sturm auf die Burg auf
Seite 252

Spielbeschreibung:

Beim Sturm auf die Burg treten zwei Teams zu je zwei Spielern gegeneinander an. Die Partner eines Teams sitzen einander gegenüber. Sie bekommen je 6 Murmeln derselben Farbe. Die Aufgabe jedes Spielers besteht darin, die eigenen Murmeln in die Burg zu befördern. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Murmeln in den Vertiefungen des „Burghügels“ versenkt hat. Dazu müssen die Kugeln mit etwas Schwung die Schräge hinauf gerollt werden. Der Weg zum „Burghügel“ wird durch Bahnen vorgegeben.

Im Spielverlauf dürfen die Spieler abwechselnd je eine Murmel auf den Weg schicken. Erreicht diese das Loch nicht, darf der Spieler erst in der nächsten Runde einen neuen Versuch starten. Das Spiel ist erst zu Ende, wenn alle 12 Murmeln einer Farbe versenkt sind.

Förderziele:

- Kontaktaufnahme (bei der Suche nach einem Spielpartner)
- warten, bis man an der Reihe ist
- warten, bis auch der Spielpartner seine Murmeln versenkt hat
- darauf achten, was andere tun

- Entwicklung von Wetteifer
- Impulskontrolle (pro Spieler immer nur ein Versuch pro Runde)
- spontanes verbales Mitteilen des Spielendes

Transportband

Material:

- 2 Transportbänder, jeweils bestehend aus einer Schnur mit zwei Griffen an den Enden und einem Transportkorb mit Ösen, der auf der Schnur entlang rutschen kann
- 2 Behälter mit je 12 Spielmarken (rot und blau)
- 2 Sortierbretter, mit je 12 Vertiefungen (in welche die Spielmarken passen)
- 4 Standpunkte

*siehe Abbildung 36:
Transportband auf Seite 252*

Spielbeschreibung:

Dieses Teamwettspiel wird in zwei Mannschaften mit je zwei Spielern gespielt. Jede Mannschaft erhält ein Transportband, eine Schale mit Spielmarken und ein Sortierbrett. Die Spieler eines Teams stellen sich so auf, dass sie das Transportband gespannt zwischen sich halten können. Ein Spieler (=der „Sender“) erhält die Schale mit den Spielmarken, der zweite (=der „Empfänger“) das Sortierbrett.

Die Spieldurchführung besteht darin, die Spielmarken einzeln mit Hilfe des Transportbandes zum Sortierbrett zu befördern und dort einzuordnen. Die Mannschaft, die als erstes das Sortierbrett gefüllt hat, ist Sieger.

Der Transport der Märkchen im Transportkorb funktioniert nur, wenn die Transportschnur gespannt ist und jeweils so schräg gehalten wird, dass der Korb auf ihr entlang rutschen kann. Die Spieler müssen sich daher genau abstimmen, wer das Band auf seiner Seite wann hebt bzw. senkt. Damit das Band gespannt bleibt, ist es sinnvoll, die Standorte der Partner jeweils zu markieren.

Förderziele:

- Kontaktaufnahme (bei der Suche nach einem Spielpartner)
- gemeinsame Abstimmung der Rollen *vor* dem Spielbeginn:
 - Wer übernimmt welche Aufgabe?
- Abstimmung der eigenen Bewegung auf die des Partners
- auditive Aufmerksamkeit (Achten auf ein Startsignal)
- spontanes Mitteilen des Spielendes
- darauf achten, was andere tun
- ggf. Korrigieren des Partners („Halt die Schnur tiefer/ höher!“)
- Entwicklung von Wetteifer

Unstrukturiertes Spiel: Die Spielekiste

Gegen Ende des Gruppentreffens wird die Spielekiste in die Mitte des Raumes gestellt. In der Kiste befinden sich:

- A. kooperative Partnerspiele (z.B. Flitzer, Klangkugeln), sowie
- B. Spielgeräte mit Aufforderungscharakter.

Die Kinder dürfen sich innerhalb einer bestimmten Zeit (ca. 10-15 Minuten), ohne Vorgaben mit dem Spiel(-gerät) ihrer Wahl beschäftigen.

Die kooperativen Partnerspiele haben den Vorteil, dass ein Kind alleine wenig damit anfan-

gen kann. Es ist darauf angewiesen, sich einen Spielpartner zu suchen und mit ihm gemeinsam eine Spielstrategie zu entwickeln.

Die Spielgeräte mit Aufforderungscharakter sollen zunächst das Interesse, sowie die Aufmerksamkeit der Kinder auf sich ziehen und einfach Spaß bereiten.

So sieht unsere „Zauberkugel“ in normalem Zustand aus wie ein einfacher Tischtennisball. Wird sie jedoch fest mit der Handfläche umschlossen, beginnt sie geheimnisvoll zu leuchten (an der Unterseite befinden sich zwei Kontakte, durch die Berührung wird der Stromkreis geschlossen).

Ein weiterer sehr interessanter Gegenstand aus der Spieldose ist unser „Marsspielzeug“. Dies ist ein Griff, an dem ein Propeller mit drei „Fühlern“ befestigt ist. Betätigt man den Schalter, beginnen sich die „Fühler“ zu drehen und blau zu leuchten. Abbildungen von der „Zauberkugel“ (Abb. 37, 38) und dem „Marsspielzeug“ (Abb. 39, 40) finden sich auf den Seiten 252/253.

Hat sich ein Kind von solch einem Gerät fesseln lassen, wird dieses das nächste Mal nicht in der Spieldose sein. Damit möchten wir herausfordern, dass uns das Kind nach dem Spielgerät fragt.

Während sich die Kinder mit den Dingen aus der Spieldose beschäftigen, haben wir die Möglichkeit ihr Verhalten unter folgenden Gesichtspunkten zu beobachten:

- Wie verhalten sich die Kinder in der *unstrukturierten* Spielsituation?
- Übertragen sie gelernte Strategien auf *neue unstrukturierte* Situationen?
- Welche Situationen bereiten dem Kind Schwierigkeiten?

Mit den Antworten auf diese Fragen erhalten wir wichtige Informationen zur weiteren Förderplanung und Programmgestaltung. Kommt ein Kind überhaupt nicht mit einem Spielgerät zurecht oder ist es nicht in der Lage, sich einen Spielpartner zu suchen, greifen wir helfend ein. Es geht schließlich *nicht* darum, die Kinder einer unstrukturierten, freien Situation auszuliefern.

Die Kinder unserer SOKO-Gruppe mögen die Spieldose sehr gerne. Sie sprechen häufig schon im Stundenverlauf über Spiele aus der Kiste und erkundigen sich, ob sie nachher damit spielen dürfen. Bei der Initiierung von Partnerspielen brauchen die meisten Kinder (noch) unsere Hilfe. Ist ein Anfang gemacht, sind sie allerdings immer häufiger in der Lage, alleine weiterzuspielen.