

GESCHICHTE 3

Visuelle Markierungen verdeutlichen eine Regel für das Zusammensein mit anderen

Farbige Punkte und ein rotes Kreuz

Jasper geht in die 3. Klasse der Grundschule. Er liebt jede Art von Gesellschaftsspielen, welche klare Regeln vorgeben. In der Schule findet sich oft wenig Zeit dafür. Nach seinen Hausaufgaben sucht Jasper deshalb meist seinen Lieblingsspiele und möchte, dass alle Familienmitglieder mitspielen, welche gerade zu Hause sind. Jasper scheint nicht zu verstehen, dass nicht immer alle Zeit dafür aufbringen können, nicht jeder gerade Lust hat oder einfach auch noch nicht alt genug für diese Spiele ist, wie seine kleine 2-jährige Schwester. Im Familienalltag bringt seine Spielleidenschaft Eltern und Geschwister oft zur Verzweiflung, denn Jasper bleibt solange hartnäckig, bis ein Spiel beginnen kann. Eltern und Geschwister wünschen sich, dass Jasper sich besser in die anderen hineinversetzt und akzeptiert, dass er auch einmal allein spielen kann.

1. Einen Wunsch als Ziel formulieren:

„Heute können wir nur das Spiel XY oder Z spielen. Bei diesem Spiel spielen folgende Familienmitglieder mit:“

2. Überlegen, wie das erwartete „richtige“ Verhalten verdeutlicht werden kann. Die neue Regel in einer positiven Sprache formulieren.

Um auf Jaspars Stimmungen gut eingehen zu können, ist es wichtig, dass er eine Spielauswahl treffen kann. Im Kinderzimmer ordnete die Mutter die Spiele in unterschiedliche Fächer ein und kennzeichnete die Bereiche mit S, M und L (small, middle, large).



„Wähle bis zu 3 Lieblingsspiele aus. Nimm aus jedem Fach nur 1 Spiel heraus. Bringe deine Auswahl zur ›Spielberatung‹ zum Küchentisch.“

Die Auswahl des Spieles für das passende Zeitfenster der Familie übernimmt ein Familienmitglied. Mit Hilfe der farbigen Punkte wird markiert, welche Spiele jetzt gespielt werden könnten und welche nicht.



Der grüne Punkt verdeutlicht:

„Dieses Spiel können wir jetzt spielen!“

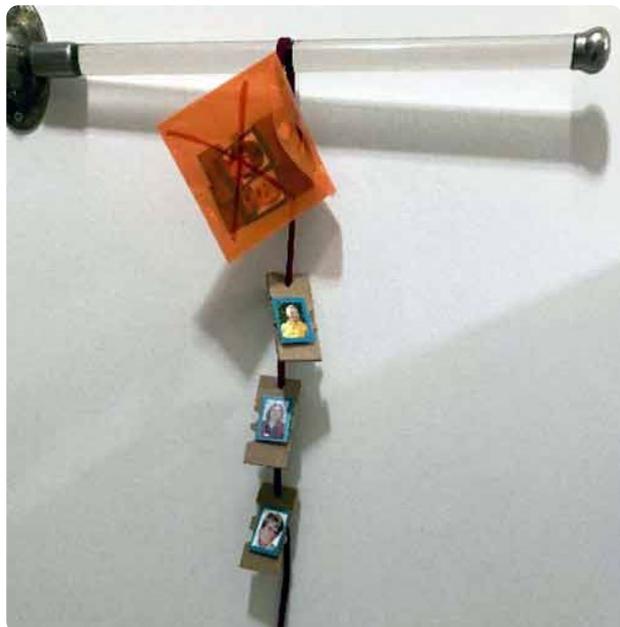


Der rote Punkt bedeutet:

„Das Spiel muss warten! Wir können es jetzt nicht spielen.“

Nachdem ein Spiel ausgewählt wurde, braucht Jaspar nun noch eine Unterstützung, um zu verstehen, dass nicht alle Anwesenden auch wirklich mitspielen können. Dafür wurden mit Jaspar Fotos der Familie gesucht, ausgeschnitten und auf Kärtchen geklebt. Alle anwesenden Familienmitgliederkärtchen (oder Gästekarten wie Oma und Opa) werden ausgebreitet. Diejenigen, welche mitspielen können, werden bleiben sichtbar. Alle anderen Alle anderen steckt Jaspar in die Tasche mit dem **X**.

✘ „Wer in der Tasche steckt, spielt jetzt nicht mit!“

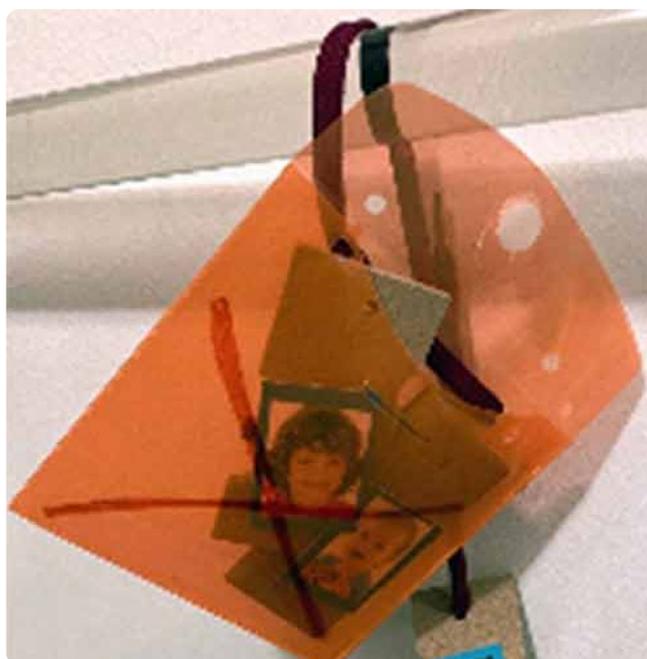


3. Darüber beraten, wie Jasper die neue Regel positiv erlernen kann.

Die Familie beschloss, diese Regel an einem Wochenende einzuführen und in einem «Familienrat» zu besprechen. Die Materialien (Fotos, Kärtchen, Punkte ...) wurden vorher zusammengesucht.

4. Das Hilfsmittel in der konkreten Situation einführen und mit positiven Erfahrungen verbinden.

Eltern und Geschwistern spielten gemeinsam am Wochenende in verschiedenen Zeitabschnitten verschiedene Spiele nach dieser neuen Regel.



Es gibt immer noch schwierige Tage, aber meistens kann sich Jasper an die Regel halten.

