

Kurzfassung der Beiträge

zur interdisziplinären
Jahrestagung Leben pur 2019

**SPIELEN
BEI KINDERN,
JUGENDLICHEN UND
ERWACHSENEN MENSCHEN
MIT
KOMPLEXER BEHINDERUNG**

Übersicht

Vorträge

Freitag

Prof. Dr. Jens Junge

Spielen? Warum Nutzloses nützlich sein kann..... 5

Prof. Dr. Wolfgang Lamers

Spiel - ein Dialog mit der Welt..... 6

Prof. Dr. Reinhilde Stöppler

Bedeutung und Möglichkeiten des Spiels bei Menschen mit schweren Behinderungen..... 7

Prof. Dr. Susanne Wachsmuth

Über die Relation von Symbol- und Rollenspiel zur kommunikativen Kompetenz.....8

Samstag

Michaela Lippert

Medizinisch-therapeutische Voraussetzungen für Spiel 9

Anne Hawranke

Spiel im Alltag eines Kindes mit komplexer Beeinträchtigung10

Dr. Kirsten Fath

Bewegung und Spiel bei Menschen mit Komplexer Behinderung 11

Prof. Dr. Marion Wieczorek

Spielerischer Alltag 12

Maren Seelandt, Kerrin Stumpf L.L.M, Pelle Stumpf

Sie spielen nicht von allein - Streitgespräch von Betroffenen, Angehörigen und Pädagogen über den Wert des Spielens..... 13

Workshops

Dr. Kirsten Fath

Bewegung und Spiel bei Menschen mit Komplexer Behinderung 15

StD'in Sabine Knoblauch

Basales Spiel – Spielen als eine Form der Interaktion bei Kindern mit Komplexer Behinderung 16

Selina Dimmer, Denise Schulz

Baskin - ein inklusives Spiel für alle 17

Angela Simon

Miteinander Spielen – Peer-Beziehungen bei Menschen mit Komplexer Behinderung 18

Nils Beinke

DIY-Spielmaterialien mithilfe des 3D-Drucks herstellen..... 19

Martina Drexler, Markus Zimmermann

UK - spielend leicht! 20

Rahmana Dziubany

"Hallo Welt!" - Interkulturelles Tanzen, Singen, Spielen und Märchen erleben 21

Christoph Siegfried

Beziehungserfahrungen unter Kindern mit Komplexer Behinderung ... 22

Sabine Kupke

Spielen mit dem Magic Carpet 23

Eva Moore, Lisa Vogt, Eva Zackl

"Die Prinzessin mit dem Laserschwert" - Möglichkeiten schaffen für grenzenloses Spielen im pädagogischen Kontext 24

VORTRÄGE

SPIELEN? WARUM NUTZLOSES NÜTZLICH SEIN KANN?



PROF. DR. JENS JUNGE

Direktor des Instituts für Ludologie

Professor für Wirtschaftswissenschaften und
Marketingdesign

design akademie berlin, SRH Hochschule für
Kommunikation und Design

Hunde, Katzen und Menschen spielen. Die Natur lädt uns zum Spielen ein. Neben dem explorativen Spiel, mit dem wir Natur und unsere Mitmenschen beim Spiel kennenlernen, hat die Menschheit viele weitere Spielformen entwickelt. Wir können spielend unser Anpassungsverhalten trainieren oder spielerisch nach innovativen Verhaltensvariationen suchen. Das anscheinend Nutzlose, der Müßiggang, das Nichtnotwendige gewinnen in unserer komplexen Welt eine immer höhere Bedeutung. Spiele sind aber nicht nur Entspannung, Einübung oder Katharsis. Wir benötigen den spielerischen Freiraum.

Jens Junge verrät uns, warum das Spielen mehr ist als Zeitvertreib.

SPIEL - EIN DIALOG MIT DER WELT



PROF. DR. WOLFGANG LAMERS

Professur für Pädagogik bei geistiger
Behinderung

Institut für Rehabilitationswissenschaften,
Humboldt-Universität zu Berlin

Spiel ist ein Dialog mit der Welt und seinen inneren und äußeren Spielräumen, in denen intrinsisch lohnende, subjektive Erlebnisse möglich werden. Obschon im Spiel immer auch etwas (prozessual) gelernt wird, überschüssige Energien abgebaut oder Konflikte bewältigt werden können, liegt die eigentliche und zentrale Motivation des Menschen zu spielen darin, sich, andere oder etwas zu erleben und dieses Erleben zu erweitern. Welche Bedeutung das Spiel für die gesamte Entwicklung des Kindes hat, wird in zahlreichen pädagogischen und psychologischen Veröffentlichungen nachgewiesen. Aber wie gestaltet sich dieser Dialog bei Menschen mit komplexer Behinderung? Welche intrinsisch lohnenden Erlebnisse bieten sich ihnen in Kindheit, Jugend und im Erwachsenenalter in ihren Spielräumen?

BEDEUTUNG UND MÖGLICHKEITEN DES SPIELS BEI MENSCHEN MIT SCHWEREN BEHINDERUNGEN



PROF. DR. REINHILDE STÖPPLER

Geschäftsführende Direktorin
Geistigbehindertenpädagogik

Institut für Förderpädagogik und Inklusive
Bildung, Justus-Liebig-Universität Gießen

Vor allem im (sonder-)pädagogischen Bereich wird das Spiel als Unterrichts- und Fördermedium eingesetzt. Bei der vielfältigen Nutzung des Spiels als didaktisch/methodisches Mittel wird allerdings oftmals vergessen, dass das Spielen vor allem Spaß und Freude macht. Der Vortrag soll die Synthese zwischen Spiel und intentionalem Lernen aufzeigen sowie ein Plädoyer für das „Spielen um des Spielens willen“ sein. Im Zentrum stehen vielfältige Anregungen zur Modifikation unterschiedlicher aktueller Spiele, damit Menschen mit (schweren) Behinderungen an der Vielfalt des Spieleangebotes teilhaben können.

ÜBER DIE RELATION VON SYMBOL- UND ROLLENSPIEL ZUR KOMMUNIKATIVEN KOMPETENZ



APL. PROF. DR. SUSANNE WACHSMUTH

Professorin für Sonderpädagogik, Lahnau

Um die kommunikative Kompetenz weiter zu entwickeln und über Mitteilungen bezüglich des Hier und Jetzt hinaus Aussagen machen oder Wünsche äußern zu können, muss ein Symbolverständnis aufgebaut werden, sei es mit grafischen Symbolen, Gebärden oder Worten. Insbesondere im Symbolspiel wird sichtbar, wie sich allmählich die Fähigkeit entwickelt, einen Gegenstand stellvertretend für einen anderen zu nutzen, ihn als einen Ersatz, oder besser als ein Zeichen, für etwas anderes einzusetzen. Eine ähnliche Entwicklung muss beim Erwerb eines Vokabulars durchlaufen werden. Hier stehen grafische Zeichen, Gebärden oder Worte für das Gemeinte.

In dem Vortrag sollen die Entwicklung von Symbol- und Rollenspiel und Ansätze zu deren Förderung sowie Parallelen zur Sprachentwicklung aufgezeigt werden.

MEDIZINISCH-THERAPEUTISCHE VORAUSSETZUNGEN FÜR SPIEL



MICHAELA LIPPERT

Ergotherapeutin

Integriertes Sozialpädiatrisches Zentrum
im Dr. von Haunerschen Kinderspital
des Klinikums der Universität München
(iSPZ München)

Was sind die Voraussetzungen für Spiel im Sinne von Playfulness? Wie können wir Spiel ermöglichen?

In diesem Vortrag sollen die körperlichen, kognitiven sowie sozioemotionalen Voraussetzungen für Spiel veranschaulicht werden. Wichtige Faktoren wie Sinnesfunktionen, Haltungskontrolle und beispielweise Aufmerksamkeit spielen eine große Rolle.

Umfeldanpassungen und Adaptation von Spielmaterial werden über praktische Beispiele mit dem Ziel altersgemäßes Spiel zu ermöglichen dargestellt.

SPIEL IM ALLTAG EINES KINDES MIT KOMPLEXER BEEINTRÄCHTIGUNG



ANNE HAWRANKE

Erzieherin, Heilpädagogin & Mutter einer Tochter mit Komplexer Beeinträchtigung

Autorin des Blogs
dasbewegteleben.wordpress.com

In dem Vortrag wird aus der Perspektive einer Mutter berichtet, wie Spielanlässe für Kinder mit Komplexer Behinderung gefunden werden können. Im Alltag bieten sich zahlreiche (auch ungeahnte) Spielanlässe, die ansetzend bei den Ressourcen aufgegriffen und ausgebaut werden können.

Ein besonderer Fokus wird darauf gelegt, wie Spielumgebung gestaltet und bekanntes Spielzeug genutzt bzw. adaptiert werden kann. Die dargestellten selbst gefundenen Spielmöglichkeiten sollen Anregungen aus der Praxis für die Praxis darstellen.

BEWEGUNG UND SPIEL BEI MENSCHEN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG



DR. KIRSTEN FATH

Magister Artium (M.A.) Sportwissenschaft,
Psychologie und Kinder- und
Jugendpsychiatrie

Dozentin an der Fachschule für Sozialwesen
der Johannes-Diakonie Mosbach

Der Fokus des Vortrags ist auf die Kompetenzen und ihr Entwicklungspotential von Menschen mit Komplexer Behinderung durch Bewegung und Spiel gerichtet. Menschen mit Komplexer Behinderung haben genauso wie wir den Wunsch nach Begegnung, Gemeinschaft, Spiel und Bewegung, allerdings ist es bei ihnen häufig schwieriger, dieses Bedürfnis zu erkennen und umzusetzen. Gerade der Zugang über körper- und bewegungsorientierte Maßnahmen hat sich als geeignet erwiesen, um mit diesem Personenkreis in Kontakt zu treten, zu kommunizieren und sie zu aktivieren. In dem Vortrag wird das von mir entwickelte Verfahren vorgestellt, welches Menschen mit sehr schweren Behinderungen ermöglicht, an Sport-, Spiel- und Bewegungsangeboten in der Gruppe teilzunehmen. Das interdisziplinär aufgebaute Integrative Sport- und Bewegungskonzept besteht aus Elementen der körperorientierten Ansätze, der Psychomotorik, aus Sport, Spiel und Bewegung, sowie dem Interventionskonzept für stereotype und selbstverletzende Verhaltensweisen. Die empirische Überprüfung belegt die praktische Bedeutung des Ansatzes im Hinblick auf die Reduzierung der Verhaltensauffälligkeiten, die Stabilisierung der Herz-Kreislaufsituation und zeigt vor allem wie Menschen mit Komplexer Behinderung unter bestimmten didaktisch-methodischen Bedingungen durchaus in der Lage sind freudvoll an Spielen und Bewegungsübungen in der Gruppe teilzunehmen.

SPIELERISCHER ALLTAG



PROF. DR. MARION WIECZOREK

Pädagogik/Didaktik im Förderschwerpunkt
körperliche und motorische Entwicklung

Fakultät für Sonderpädagogik an der
Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg

Der Alltag von Kindern ist geprägt durch Spiel. Kinder entdecken und ergreifen spielerische Gelegenheiten (zum Spiel) an vielen Orten und zu vielen Zeiten. Lassen sich auch für Kinder mit schwerer Behinderung Impulse zu (selbstinitiiertem) Spiel im Alltag finden und aufgreifen? Welche Bedeutung haben diese spielerischen Momente, Unterbrechungen des Alltags für die Beziehung zwischen Erwachsenem und Kind? Wie können sie zu echten Momenten der Begegnung zwischen Erwachsenem und Kind, aber auch zwischen Kind und den Dingen oder Kindern untereinander werden? Diesen Fragen will der Vortrag nachgehen.

**SIE SPIELEN NICHT VON ALLEIN
STREITGESPRÄCH VON BETROFFENEN, ANGEHÖRIGEN UND
PÄDAGOGEN ÜBER DEN WERT DES SPIELENS**



KERRIN STUMPF, Juristin
Geschäftsführerin des
Elternvereins von Leben mit
Behinderung Hamburg
(LmBHH)

PELLE STUMPF, SCHÜLER

MAREN SEELANDT,
Sozialarbeiterin, Bereichs-
leiterin Familie, LmBHH

Welche Bedeutung hat das Spiel für uns? Ist Spiel nicht immer Kommunikation, mit uns selbst, den anderen, der Welt? Ich spiele, also bin ich?

Spielen gehört zum Kindsein. Hört es da auf? Wie spielen Erwachsene - mit Einschränkungen und/oder ohne? Eltern machen ihre eigenen Erfahrungen, denn das Leben mit ihrem behinderten Kind vermittelt ihnen besondere Verantwortung. Spielen kann fördern. Doch bleibt Raum für zweckfreies Spiel? Kann Spiel als Genuss empfunden werden in einem ausgefüllten Tag? Spielen heißt auch, ohne Eltern etwas zu tun. Spiele sind vielgestaltig, Berührung, Blicke, Geräusche, Rituale, Formen, Farbe, Wasser - vieles regt zum Spielen an und macht das Leben leichter. Oder? Je nach dem eigenen Blickwinkel, ob als Mensch mit Behinderung, Angehöriger oder pädagogischer Unterstützer, bemessen sich Art und Bedeutung des Spielens unterschiedlich. Aus Sicht der Berufsbilder birgt der Zusammenhang sogar Gefahr für die Anerkennung und Gleichstellung beruflicher Leistungen und Beiträge von Menschen mit hohen Einschränkungen bei der Teilhabe an Arbeit.

Das Gespräch von Pelle und Kerrin Stumpf, Selbstvertreter und seine Mutter, und Maren Seelandt, Sozialarbeiterin, beleuchtet Spielen im Spannungsfeld von Förderung, Zeitmangel und Erwartungen und neue Techniken und Tools. Sie zeigen, wie wichtig und anspruchsvoll die Ermöglichung von Spielerfahrung für Menschen mit komplexen Behinderungen im Alltag ist.

WORKSHOPS

BEWEGUNG UND SPIEL BEI MENSCHEN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG



DR. KIRSTEN FATH

Magister Artium (M.A.) Sportwissenschaft,
Psychologie und Kinder- und
Jugendpsychiatrie

Dozentin an der Fachschule für Sozialwesen
der Johannes-Diakonie Mosbach

In dem Workshop wird das "Integrative Sport und Bewegungskonzept", welches Frau Dr. Fath für Menschen mit Komplexer Behinderung entwickelt hat, vertiefend vorgestellt. Ziel dieses Konzeptes ist es, Menschen mit Komplexer Behinderung den Zugang zu Sport-, Spiel- und Bewegungsangeboten in Gruppen zu ermöglichen. Damit steht im Mittelpunkt des Workshops das Eigenerleben von Bewegungsspielen und Bewegungsübungen, das Reflektieren anhand von Videobeispielen und das Vertiefen des theoretischen Ansatzes, vor allem im Hinblick auf die Didaktik und Methodik sowie das Interventionskonzept für stereotype und selbstverletzende Verhaltensweisen.

BASALES SPIEL – SPIELEN ALS EINE FORM DER INTERAKTION BEI KINDERN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG



STD'IN SABINE KNOBLAUCH

Bereichsleiterin geistige Entwicklung,
körperliche und motorische Entwicklung

Staatl. Seminar für Didaktik und Lehrerbildung,
Heidelberg

Im Workshop wird mit den Teilnehmer*innen ausgehend von der eigenen Spielbiografie ein Verständnis von Spielen als Form der voraussetzungslosen Interaktion mit Kindern mit einer Komplexen Behinderung erarbeitet.

Es werden Spielmöglichkeiten vorgestellt, das Aufgreifen von Spielideen vermittelt, sowie die Möglichkeiten mit Material zu spielen konkret verdeutlicht. Dabei wird auf die Bedeutung der Basale Stimulation nach A. Fröhlich, der Elementarisierung nach N. Heinen eingegangen sowie motivationspsychologische Aspekte berücksichtigt. Die Referentin bietet beispielsweise Spielideen aus dem Improvisationstheater an und elementarisiert diese mit den Teilnehmer*innen für Schüler*innen mit Komplexer Behinderung. Als eine besondere Form der Spielinteraktion stellt die Referentin ihre Erfahrungen als basale Clownin Friedel in einer Nachmittags-AG für Kinder mit Komplexer Behinderung vor.

Die Intention des Workshops ist es, die Spielkompetenz der Teilnehmer*innen in Bezug auf diese Zielgruppe zu erweitern.

BASKIN - EIN INKLUSIVES SPIEL FÜR ALLE



DENISE SCHULZ

Heilerziehungspflegerin,
Studentin der Heilpädagogik,
Katholische Hochschule Freiburg

SELINA DIMMER

Studentin der Heilpädagogik,
Katholische Hochschule Freiburg

„Baskin“ ist ein Ballspiel, das an Basketball angelehnt ist, dessen Regelwerk aber die Teilnahme von Menschen mit unterschiedlichen Funktionsfähigkeiten bzw. Beeinträchtigungen vorsieht – auch jenen, die z.B. nicht gut laufen, „dribbeln“, Pässe spielen oder werfen können. Entstanden im norditalienischen Cremona, und im Sinne der Leitidee universellen Designs fortwährend in Veränderung begriffen, hat sich die junge inklusive Sportart „Baskin“ bereits in Südeuropa ausgebreitet, z.B. in Mailand, Lyon und Barcelona.

Der Workshop knüpft an Erfahrungen an, die in einem sogenannten Lehrforschungsprojekt mit dem Titel „Inklusion im Sport: Implementierung von ‚Baskin‘ in Freiburg“ gemacht wurden. Es handelt sich um eine Initiative (<https://www.baskin-freiburg.eu/>), die sich seit April 2017 ambitioniert in den Sozialraum orientiert hat und sich die Etablierung von „Baskin“-Teams in Freiburg als Ziel setzte. Das Projekt versteht sich als offenes, transkulturelles Angebot, ausdrücklich ohne vorbestimmte Altersstufen und mit nur individuell selbstbestimmter Leistungsorientierung, an dem Menschen mit komplexen Behinderungen im Sinne des Mottos „So wie ich bin, mittendrin“ dabei sind. Zielvorgabe ist, dass alle Interessent*innen an diesem sportpädagogischen Angebot teilhaben können und so ausgelastet sind, wie sie es selbst wollen.

MITEINANDER SPIELEN - PEER-BEZIEHUNGEN VON MENSCHEN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG



ANGELA SIMON

Dipl. Päd., Sonderschullehrerin,
Wissenschaftliche Mitarbeiterin

Institut für Sonderpädagogik
Universität Koblenz-Landau, Campus Landau

Freunde sind wichtig – diese These würde wohl jeder bejahen. Buber formuliert es drastischer: "Der Mensch wird am Du zum Ich", er braucht ein Gegenüber, um seine Persönlichkeit zu entwickeln.

Studien zeigen, dass sich die Qualität von Peer-Beziehungen aber nicht nur auf das psychische, sondern auch auf das physische Wohlbefinden auswirken und fehlende Peer-Beziehungen mit anderen gesundheitlichen Risikofaktoren gleichzusetzen sind (vgl. Holt-Lunstad Julianne; Smith Timothy B., Layton J. Bradley, 2010).

In der Arbeit mit Menschen mit Komplexer Behinderung beschäftigen wir uns fast ausschließlich mit der Beziehung, Kommunikation und Anregung mit und durch nicht-beeinträchtigte Bezugspersonen.

Über Jahrzehnte ging man davon aus, dass Menschen mit Komplexer Behinderung nicht untereinander agieren (vgl. Ouvry, 1998). Welche Möglichkeiten sich aber doch im gemeinsamen Spiel mit den Peers, den "Gleichgesinnten", den Menschen in vergleichbaren Lebenssituationen zeigen, werden wir anhand von Videosequenzen betrachten.

Im Anschluss erarbeiten wir Ansätze, wie wir in der täglichen Arbeit dieses gemeinsame Spiel praktisch ermöglichen und unterstützen können.

DIY-SPIELMATERIALIEN MITHILFE DES 3D-DRUCKS HERSTELLEN



NILS BEINKE

Lehrer für Sonderpädagogik der Liboriussschule
Paderborn,

Makers Help Care, Paderborn

Wie wäre es für einen Menschen mit komplexen Behinderungen, wenn jeder Aspekt des Spielzeugs individuell anpassbar wäre? Jetzt stellen wir uns auch noch vor, dass die Herstellung nicht anonym in einer Fabrik erfolgt, sondern von lieben Mitmenschen im Hobbykeller übernommen wird. Möglich machen es jetzt digitale Fertigungstechniken - wie der 3D-Drucker - und eine immer positivere Einstellung zum Selbermachen.

3D-Druck klingt immer noch etwas nach Star Trek und Zukunftsmusik. Dabei ist die Technik weder neu, noch von einem anderen Stern. Glücklicherweise kommen immer nutzerfreundlichere und preiswertere Drucker auf dem Markt, die es möglich machen, die Spielzeuge und die Hilfsmittelversorgung von Menschen mit Behinderung ein Stück weit in die eigene Hand zu nehmen.

In dem Workshop erzählt Sonderpädagoge Nils Beinke von "Makers Help Care", welche Spielzeuge in den freien Bibliotheken im Internet warten und wie sie angepasst werden können. Je nach Zeit und Ideen können Spielmaterialien-Prototypen entstehen. Gerne kann der eigene Laptop oder das Tablet mitgebracht werden.

UK - SPIELEND LEICHT



MARTINA DREXLER

ELECOK-Beraterin
Stellv. Schulleitung
Bayerischen Landesschule für
Körperbehinderte, München

MARKUS ZIMMERMANN

Studienrat an Förderschulen
Leitung der ELECOK-
Beratungsstelle München und
Arbeitskreisleitung ELECOK in
Bayern

Die Spielentwicklung ist bei Kindern und Jugendlichen mit Behinderung häufig aufgrund eingeschränkter Kommunikations- und Bewegungsmöglichkeiten erschwert. Das bedeutet, dass die Spielhandlungen der Kinder, Jugendlichen oder jungen Erwachsenen von außen ein- bzw. angeleitet werden. Das Spielzeug muss zudem bestimmte Anforderungen erfüllen und Interaktions- und Gesellschaftsspiele müssen kreativ aufbereitet oder adaptiert werden, wie die zahlreichen Beispiele in der Broschüre "Unterstützte Kommunikation – spielend leicht" aufzeigen. Das Kind oder der junge Erwachsene braucht oftmals einen "Mittler" zwischen sich, dem Spielzeug und den Mitspielern. Um eine Auswahl treffen oder ein Spiel kommentieren zu können, benötigt das Kind ein zum Spiel passendes Kommunikationsangebot. Dies können z.B. sprechende Taster oder einfache Sprachgeräte mit mehreren Aussagen, Symbolkarten und -tafeln oder komplexe Sprachcomputer (Talker) sein. Außerdem ermöglichen technische Hilfen, wie z. B. externe Taster, Steuerung mit den Augen oder Spracheingabe, dass der Spieler oder die Spielerin selbständig Aktionen mit einem Spielgerät auslöst.

Ziel unseres Workshops ist es, zu vermitteln, dass Kinder oder junge Erwachsene möglichst frühzeitig und immer wieder von neuem erleben können, dass sie bei entsprechender Vorbereitung eigenständige Handlungskompetenz und Interaktion erreichen können.

„HALLO WELT!“ - INTERKULTURELLES TANZEN, SINGEN, SPIELEN UND MÄRCHEN ERLEBEN



RAHMANA DZIUBANY

Dozentin, pädagogische Leitung der
Bildungswerkstatt Berlin-Brandenburg
Internationales Institut für Tanz- und
Friedenskünste, Chorin

Die intensiven Erfahrungen am Anfang meines Berufslebens als Hausmutter im Camphill Devon/England und die zeitgleiche Ausbildung in einer interkulturellen Tanzrichtung sind die Haupteinflüsse für mein pädagogisches Wirken und kreatives Schaffen.

Unser Workshop vermittelt Ihnen einen Eindruck aus den praxiserprobten Inhalten, der für die Landesverbände der Lebenshilfe entwickelten „Heilpädagogischen Tanz-, Märchen- und Spielschule“: Kreistänze aus dem angelsächsischen Raum, internationales Repertoire aus den Weltkulturen, Märchen und Mythen der Völker über die Sinne erlebbar gemacht, sowie Einflüsse und Ideen nach Gerda Bächli, Mimi Scheiblauber und Fredrik Vahle.

Das von mir zusammengestellte und weiterentwickelte Repertoire versteht sich als Grundmaterial und lädt die Nutzer*innen ein, mit Eigeninitiative und Kreativität auszuwählen, zu verändern und den individuellen Gegebenheiten anzupassen. Heilpädagogisches Wirken erfordert meist ein um die Ecke denken - flexibel, wach und zugewandt zu bleiben, unter Berücksichtigung der eigenen Ressourcen.

Lassen Sie uns gemeinsam verschieden sein! Wir alle formen den Kreis gemeinsam! Bitte beachten Sie dass unser Workshop sich durch ein interaktives Miteinander auszeichnet und das Eigenerleben durch gemeinsames Singen, Tanzen und Spielen im Vordergrund steht.

BEZIEHUNGSERFAHRUNGEN UNTER KINDERN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG



CHRISTOPH SIEGFRIED

Sozialpädagoge, Kursleiter Basale
Stimulation® in Pädagogik und Therapie

Heilpädagogische Schule, Basale Förderstufe,
Trübbach, Schweiz

Das Leben von Kindern mit Komplexer Behinderung besteht häufig aus Kontakten mit erwachsenen Menschen. Sei es beispielsweise in der therapeutischen Förderung, im Pflegealltag, beim Transfer oder Trinken und Essen. Manche scheinen in ihrer Biografie hauptsächlich bezugspersonenabhängige Erfahrungen mit sich und der Welt zu haben, leben in einer von anderen Personen gestalteten Situation. Dabei dürfen im pädagogischen Alltag dieser Kinder eine eigenaktive Partizipation an Bildung, spielähnliche Aktivitäten, Freiräume und Interaktionen mit anderen Kindern nicht vergessen gehen.

Wie aber soll das gehen?

In dem Workshop gehen wir dieser Frage und den folgenden Frage nach.

Was benötigen obgenannte Kinder, um unter sich mit ihren Schwierigkeiten die Möglichkeit zu haben, Beziehungen aufzunehmen und Begegnungen zu gestalten?

SPIELEN MIT DEM MAGIC CARPET



SABINE KUPKE

Dipl. Päd. und
Sprecherzieherin (univ.)

Fachberaterin für Unterstützte
Kommunikation, Gebietsleitung
Süd

Rehavista, München

Der „Magic Carpet“ projiziert interaktive Bilder auf den Fußboden. Die Anwender bewegen sich in bzw. auf der Projektionsfläche, um das Bild in Aktion zu versetzen. Die Bildfläche kann mit Händen, Füßen und auch liegend oder im Rollstuhl verändert werden. Das System unterstützt das gemeinsame Spielen von beeinträchtigten und nicht beeinträchtigten Kindern.

Im Workshop werden verschiedene Spiele des Magic Carpet ausprobiert. Die Teilnehmer „schießen“ einen Fußball zum Tor und legen unter Nebel versteckte Fotos frei. Gemeinsam werden unterschiedliche Einsatzbereiche und Spielmöglichkeiten mit dem Magic Carpet für Menschen mit komplexer Behinderung diskutiert.

Darüber hinaus wird aufgezeigt, wie der Magic Carpet in einem multisensorischen Raum integriert sein kann.

Ein „Multisensory Room“ verbindet die Bereiche Staunen, Bewegen, Lernen und Spaß. In diesem Sinne werden in einem solchen Sinnesraum verschiedene interaktive Elemente angeboten. Die Anwender können hier verschiedene Reize wahrnehmen, selbst aktiv werden und mitspielen.

**"DIE PRINZESSIN MIT DEM LASERSCHWERT"
- MÖGLICHKEITEN SCHAFFEN FÜR GRENZENLOSES SPIELEN IM
PÄDAGOGISCHEN KONTEXT**



**EVA MOORE, LISA
VOGT, EVA ZACKL,
WIESBADEN**

**Förderschullehrer-
innen an der
Friedrich-von-
Bodelschwingh-
Schule, Wiesbaden**

Für Kinder und Jugendliche mit körperlichen Beeinträchtigungen, von denen manche zudem unterstützt kommunizieren, bestehen im Alltag vielfältige Schwierigkeiten, selbstgesteuert und frei spielen zu können. Sie sind davon abhängig, Spielmöglichkeiten überhaupt angeboten zu bekommen und können sie sich selbst nur eingeschränkt suchen.

Schule hat hier zwangsläufig die Aufgabe, vielfältige und altersgerechte Spielmöglichkeiten zur Auswahl anzubieten und sie entsprechend zu adaptieren, sodass die individuellen Bedürfnisse Berücksichtigung finden.

Dabei gilt es, auch Entscheidungen der Schüler*innen zu akzeptieren und auszuhalten, die aus unterrichtlicher Sicht vielleicht als zweckfrei oder „unpädagogisch“ empfunden werden können.

Wie kann das im Rahmen von Unterricht/ Therapie geleistet werden?

Im Workshop zeigen wir Videobeispiele aus unserem schulischen Alltag, bringen verschiedene Spielideen zum Ausprobieren mit und möchten mit den Teilnehmer*innen in Austausch kommen.

NOTIZEN ...



Garmischer Str. 35
81373 München

Telefon: +49 (0)89 - 35 74 81 –19
E-Mail: info@stiftung-leben-pur.de
Internet: www.stiftung-leben-pur.de

Spendenkonto:

Bank für Sozialwirtschaft
IBAN: DE14700205000008803300
BIC: BFSWDE33MUE

Stifter:



Gefördert von:

