Stiftung Leben pur

Kurzfassung der Beiträge

zur interdisziplinären Tagung Leben pur 2021

SPIELEN

BEI KINDERN, JUGENDLICHEN UND ERWACHSENEN MENSCHEN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG

1. + 2. Oktober 2021

in Berlin

Veranstalter

Cooperative Mensch
Mittendrin

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

Dr. Kirsten Fath
Bewegung und Spiel bei Menschen mit Komplexer Behinderung …….. 7

Lisa Birkner, Lale Menek, Corinna Eitel
The way to play – Ein inklusives Spielplatzangebot …….. 8

Christine Brenner
Ingenieurskunst für Barrierefreiheit ……..……. 9

Prof. Dr. Susanne Wachsmuth
Über die Relation von Symbol- und Rollenspiel zur kommunikativen Kompetenz ……..……..……. 10

Samstag

Uta Münstermann
Medizinisch-pflegerische Voraussetzungen für Spiel ……. 11

Prof. Dr. Reinhilde Stöppler
Bedeutung und Möglichkeiten des Spiels bei Menschen mit schweren Behinderungen …….……. 12

Sandra Fischer, Hanna Stahlhut
Die Kunst sich überraschen zu lassen – Spielräume im Blick …….13

Anne Hawranke
Spiel im Alltag eines Kindes mit komplexer Beeinträchtigung …… 14

Workshops

Anne Hawranke, Stefanie Müller
Individuell zugeschnittene Spiel- und Beschäftigungsmaterialien ..…… 16

Sabine Knoblauch
Basales Spiel - Spielen als eine Form der Interaktion mit Kindern mit Komplexer Behinderung ..…….. 17

Claudia Simon, Claudia Nuß-Jansen
Auf die Plätze fertig los: Spielen mit UK - UK durch Spielen …….. 18

Angela Simon
Miteinander Spielen – Beziehungserfahrungen …….. 19

Prof. Dr. Ingo Bosse
Gaming bei Menschen mit Komplexer Behinderung …… 20

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?

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 Entwicklungspotenzial 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.

THE WAY TO PLAY – EIN INKLUSIVES SPIELPLATZANGEBOT

LALE MENEK,CORINNA EITEL & LISA BIRKNER

Ergotherapeutinnen &
Bachelor of Science in Occupational Therapy, Niederlande,
Wissenschaftspreisgewinnerinnen Leben pur 2019

Das Ziel der explorativen Studie war die Ausarbeitung eines Konzeptes zur Gestaltung eines inklusiven Spielplatzes für Kinder mit und ohne Behinderung im Alter von 1,5 bis 14 Jahren für das Außengelände der Schön-Klinik Vogtareuth. 47 Teilnehmer*innen wurden durch Fragebögen nach den Nutzungserfahrungen auf Spielplätzen befragt. Dabei wurden qualitative und quantitative Methoden innerhalb der Untersuchung verwendet. Zur Datenauswertung wurden die zusammenfassende Inhaltsanalyse sowie Methoden der deskriptiven Statistik verwendet. Um das interaktive Spiel auf Spielplätzen zu fördern, sind Anpassung der Erreichbarkeit, Zugänglichkeit und Nutzbarkeit notwendig, um Herausforderungen und Barrieren zu bewältigen.
Das inklusive Spielplatzkonzept beinhaltet die erhobenen Ergebnisse und bietet Lösungsvorschläge zur inklusiven Spielplatzgestaltung. Gestalterische Aspekte der Umwelt und der präferierten Spielgeräte werden unter Berücksichtigung des Designs für Alle beschrieben.

INGENIEURSKUNST FÜR BARRIEREFREIHEIT

CHRISTINE BRENNER

Beratungsstelle INTERAKTIV für Kommunikations- und Assistenztechnologie, Fritz-Felsenstein-Haus, Königsbrunn, Förderpreisgewinner Leben pur 2019

Die Beratungsstelle INTERAKTIV für Kommunikations- und Assistenztechnologie des Fritz-Felsenstein-Hauses kooperiert seit mehreren Jahren mit dem Lehrstuhl für Mechatronik der Hochschule Augsburg. Studenten der Fachrichtungen Systems Engineering, Softwareengineering und Mikrocomputertechnik haben während einer etwa viermonatigen Projektphase die Aufgabe, handelsübliche Spielgeräte so umzubauen oder neu zu konzipieren, dass Menschen mit schweren Beeinträchtigungen diese Spiele mittels Taster, PC-Maus, Joystick und anderen alternativen Ansteuerungen spielen können. Hergestellt wurden in den letzten Jahren beispielsweise „Vier gewinnt“, „Mensch-ärger-dich-nicht“, „Looping Louis“, verschiedene Autorennbahnen oder „Slotter“, um nur einige zu nennen.

Christine Brenner und Roland Salvamoser von der Beratungsstelle INTERAKTIV unterstützen das Formulieren von Vorgaben seitens der Klienten. Danach beginnt für die Studenten die Planungs- und Bauphase, in der sie sich meist in regelmäßigen Abständen bei den genannten Personen absichern, ob sie mit dem (Um-) Bau des Spielgeräts richtigliegen.

Technik und Mensch begegnen sich hier in vielfältiger Art und Weise – für die Studenten eine perfekte Verbindung von gesellschaftlichem Engagement mit fachlichem Lernen.

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

UTA MÜNSTERMANN

Kinderkrankenschwester, Kursleiterin Basale Stimulation in der Pflege, Pflegepädagogin

Spielen selbsttätig initiieren, Beschäftigung erfahren, etwas anstellen und bewirken können sind elementare Bedürfnisse des Menschen. In dem Vortrag werden medizinische Voraussetzungen, wie exemplarisch bei Schmerzen und Spastiken thematisiert, sowie basal stimulierende pflegerische Möglichkeiten. Im Zentrum steht das einzelne Kind/ der junge Erwachsene mit seinen individuellen Fähigkeiten im Bereich der Wahrnehmung, in seinen Bewegungsaktivitäten und kommunikativen Möglichkeiten. Anhand von Praxisbeispielen werden entsprechende Angebote, wie beispielweise zur Körperwahrnehmung in der täglichen „Grundpflege“ dargestellt, die es dem Menschen ermöglichen sein Bedürfnis nach Spielen auszuleben.

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.

DIE KUNST SICH ÜBERRASCHEN ZU LASSEN – SPIELRÄUME IM BLICK

SANDRA FISCHER

Lehrkraft für besondere Aufgaben,
Leibnitz Universität Hannover

HANNA STAHLHUT

Wissenschaftl. Mitarbeiterin,
Institut für Sonderpädagogik,
Leibnitz Universität Hannover

Was sind Spielräume eigentlich und wo sind sie zu finden?
Wie können solche Spielräume gemeinsam mit, durch und für Menschen mit schwerer Behinderung gestaltet werden?

In unserem Verständnis handelt es sich beim ‚Spiel' um eine freiwillige, zweckfreie Aktivität des Individuums, die nicht durch starre Vorgaben hinsichtlich der zur Verfügung stehenden Zeit, zu verwendendem Material, einzuhaltendem Ablauf etc. eingegrenzt ist. Spielsituationen lassen sich zwischen den Polen ‚Offenheit' und ‚äußere Gestaltung' einordnen.

Den eingangs formulierten Fragen soll in diesem Vortrag nachgegangen werden. Dazu werden konkrete Situationen im pädagogischen Kontext betrachtet.

… weil das Spaß macht!

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.

WORKSHOPS

INDIVIDUELL ZUGESCHNITTENE SPIEL- UND BESCHÄFTIGUNGSMATERIALIEN

ANNE HAWRANKE

Erzieherin, Heilpädagogin & Mutter einer Tochter mit Komplexer Beeinträchtigung, Autorin des Blogs dasbewegteleben.wordpress.com

STEFANIE MÜLLER

Wissenschaftliche Mitarbeiterin und Lehrkraft für besondere Aufgaben an der Humboldt-Universität zu Berlin

Ziel: für einen Klienten eine konkrete Spielidee entwerfen.
Konventionelles Spielzeug genügt oft nicht den Anforderungen, die Menschen mit Komplexer Behinderung für freie Beschäftigung brauchen. Es ist zu klein, zu „baby-mäßig“, ist nicht stabil genug oder ist zu anspruchsvoll. Daher sollen im Workshop Möglichkeiten entwickelt werden, Spielmaterialien für diese Zielgruppe zu finden, zu modifizieren oder auch neu zu entwickeln.
Beginnend mit einer Vorstellungsrunde selbst entworfener Spiel-Zeuge werden Möglichkeiten der Material-Erstellung, -Bearbeitung und -Adaption erörtert. Hierbei wird Bezug genommen auf verschiedene Rahmenbedingungen wie Sicherheit, Langlebigkeit, Materialwahl, Anpassungsmöglichkeiten und Spielanspruch. Anhand einer konkreten Klientenvorstellung wird dann in Gruppenarbeit eine individuell zugeschnittene Spiel- und Beschäftigungsidee entwickelt, die dann später im Alltag umgesetzt werden kann.
Der Workshop lebt von gegenseitiger Inspiration und gemeinsamem „Rumspinnen“.
WICHTIG!
Inhalt des Workshops sind unter anderem bereits umgesetzte Ideen aus der Praxis für die Praxis. Daher bitten wir - wenn vorhanden - Fotos von selbst entwickelten Spielideen mitzubringen, um diese der Gruppe vorstellen zu können. Gerne können auch Spielmaterialien direkt mitgebracht werden.

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 werden auf die Bedeutung der Basalen 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.

AUF DIE PLÄTZE FERTIG LOS: SPIELEN MIT UK - UK DURCH SPIELEN

CLAUDIA SIMON

Heilpädagogin, Fachberaterin UK
Beratungsstelle für Unterstützte Kommunikation, Cooperative Mensch eG, Berlin

CLAUDIA NUß-JANSEN

Heilpädagogin B.A. Schwerpunkt UK, Beratungsstelle für Unterstützte Kommunikation, Cooperative Mensch eG, Berlin

Der Workshop „Auf die Plätze fertig los: Spielen mit UK; UK durch Spielen“ beinhaltet zwei Schwerpunkte: Zum einen wollen wir vorstellen, inwieweit die unterschiedlichen Hilfsmittel der Unterstützten Kommunikation sinnvoll zum Spielen eingesetzt werden können. Zum anderen werden wir aufzeigen, warum es sinnvoll ist, Spielen als zentrales Element in die UK-Förderung einzubinden.

Spiele mit Hilfsmitteln der UK ermöglichen es Menschen mit ganz unterschiedlichen Stärken und Einschränkungen teilzuhaben. Spiele können auf die unterschiedlichen Fähigkeiten der Mitspieler*innen angepasst werden, so dass alle mitmachen können.

Damit die Teilnehmer*innen des Workshops Ideen und Anregungen für die Praxis sammeln können, werden wir viele unterschiedliche Spiele mitbringen und ggfs. auch ausprobieren.

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

MITEINANDER SPIELEN – BEZIEHUNGSERFAHRUNGEN

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.

GAMING BEI MENSCHEN MIT KOMPLEXER BEHINDERUNG

PROF. DR. INGO BOSSE

Professur für ICT for Inclusion

Institut für Lernen unter erschwerten Bedingungen (ILEB)
Interkantonale Hochschule für Heilpädagogik, Zürich

Elektronische Spiele gehören zu den liebsten Freizeitbeschäftigungen. Daher sind sie auch ein Thema der Heil- und Sonderpädagogik. Aber wie inklusiv ist Gaming eigentlich? Trotz der Aufmerksamkeit, die der Barrierefreiheit von elektronischen Spielen mittlerweile international zu Teil wird, fehlt es in Deutschland an Studien, die das Spielverhalten von Menschen mit Behinderungen untersuchen und den ‚Ist-Stand' abbilden. Auf welche Barrieren stoßen Gamer mit (komplexen) körperlich-motorischen Beeinträchtigungen? Der Workshop stellt zunächst unter der Überschrift „Gaming and (Dis)Abilities – Zocken für alle?" die Ergebnisse einer Pilotstudie vor, die das Freizeitverhalten von Heranwachsenden mit körperlich-motorischen Beeinträchtigungen und den Stellenwert von Games erfasste – diese werden mit Daten der Durchschnittsbevölkerung verglichen. Im Fokus stehen weiterhin Barrieren beim Gaming. Anhand von zwei Fallbespielen von Gamern mit komplexen Kommunikationsbedürfnissen werden die aufgezeigten Barrieren sowie Lösungsmöglichkeiten anschaulich. An diese Fallbespiele anknüpfend werden im Workshop Barrieren und Lösungsmöglichkeiten diskutiert.

NOTIZEN …

Veranstalter

Cooperative Mensch
Mittendrin

Gegründet als Spastikerhilfe Berlin eG

Kurfürstenstr. 75
10787 Berlin

Tel.: +49 (0) 30 / 22 500-136
E-Mail: post@co-mensch.de
Internet: www.cooperative-mensch.de

Spendenkonto
Bank für Sozialwirtschaft
IBAN: DE38 1002 0500 0003 3414 14
BIC: BFSWDE33BER

In Kooperation mit

Stiftung Leben pur

Wissenschafts- und Kompetenzzentrum für Menschen mit Komplexer Behinderung

Garmischer Str. 35
81373 München

Tel.: +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: DE14 7002 0500 0008 8033 00
BIC: BFSWDE33MUE

Gefördert durch die Aktion Mensch

Stifter

lvkm. Landesverband Bayern für körper- und mehrfachbehinderte Menschen e.V.

Gefördert durch

Stiftung Wohnhilfe
Mit Zustiftung Dr. Walther Gase