

# statt einer Vorstellung

- Irrtum 1 (1981-1991): „*Wenn mir die Wörter fehlen*“; Hits & Flops; Frau W.
- Irrtum 2 (1991-2001): „*können wir schon aus ethischen Gründen nicht machen*“; Attunement ≠ Attachment
- Irrtum 3 (1995): „*schnell die Phase hinter uns bringen*“; Akzeptanz selbstgewählter Kommunikationsformen; sensomotorische Lebensweisen
- Irrtum 4 (bis 2001); „*Ursache-Wirkung lernt man mit dem Powerlink und überträgt das dann auf soziale Beziehungen*“; Basale Kommunikation; Intensive Interaction; Co-Creating Communication => Masterstudium 2007
- Irrtum 5 (bis 2002): „*Essen, Trinken, Spielen, Clo*“ Fokussierung auf Imperative; geteilte Intentionalität; => andere Gewichtung der Förderziele & neue Interventionen

# Bindungstheorie (1958; 1969)

Mary Ainsworth

John Bowlby

**Bindungsbedürfnis ist angeboren**

**Funktionen:**

- Gewährleistung von Schutz und Versorgung
- Sicherheitsregulation

# Grundbedürfnis nach sozialer Nähe

Menschenkinder kommen sehr unfertig zur Welt,  
brauchen eine bemutternde Person, sonst kein Überleben  
fehlt die mütterliche Person, bemüht sich das Kind, sie herbeizuholen  
(„Still Face Experiment“)

fehlt sie immer noch, werden Stresshormone freigesetzt  
schließlich kommt es zum Rückzug auf innere Reize (Resignation)

langfristige Auswirkungen fehlender sozialer Nähe:

- Hospitalismus/Depression
- unangepasstes Sozialverhalten (passiv; abwehrend; seltsam)
- Kommunikation kann sich nicht normal entwickeln
- Lernen wird erschwert (2 Gründe)

# Attunement (Gleichklang)

wechselseitige Einstimmung zweier Partner

wird erreicht durch:

Beobachten und sich einspüren

Spiegeln

...

führt in der Situation zum Teilen innerer Zustände und einem angenehmen Gefühl beider Partner

führt langfristig zur Bindung (Attachment)

Daniel Stern: anfangs Beruhigung/Aktivierung; dann zusätzlich interaktive Spiele (I); dann zusätzlich interaktive Spiele (II)

# dialogorientierte Ansätze

wenden die Regeln der frühen Mutter-Kind-Interaktion auf die Kommunikation mit Menschen mit Behinderungen an.

zielen nicht primär auf Attachment

Basale Kommunikation

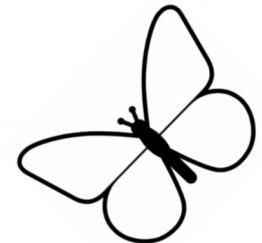
Intensive Interaction

Co-Creating Communication

Aufmerksamkeits-Interaktions-Therapie

Floortime

...



# Co-Creating Communication

entwickelt von der „European Working Group on Communication“, insbesondere von Anne Nafstad und Inger Rødbrøe

als Reaktion auf verhaltenstherapeutische Ansätze

eigener Masterstudiengang in Groningen

Das Kind ist aktiver Gestalter seiner eigenen Entwicklung.  
In der Interaktion mit einem sozial kompetenten Partner wird gemeinsam Bedeutung geschaffen („Co-creating“)

# Wir: Biologisches Programm

angeborenes Repertoire an Anpassungsmustern

Beispiele?

=> gegenseitige Zuwendung, gefühlsbetonte dyadische Interaktion

=> wechselseitiges Einfühlen => Attunement

Partner (über-) interpretieren die Äußerungen der Person als an sie gerichtet (intentional)

antworten auf die Äußerungen in einer „passenden“ (= für die Person verstehbaren) Art und Weise

Doppelrolle des Partners: Frage – Antwort; Aufforderung – Tun; Schmerz – Trost; Erzählen – Zuhören (Dialogmuster)

# Wir: Ergebnisse

Sicherheit und Orientierung erlauben die Erkundung der Außenwelt.

Genießen und Gestalten des Zusammenseins

Bedürfnis nach Zusammensein, nach Interaktion

Synchronie (Gleichzeitigkeit) des Gefühlsausdrucks

Ausdehnung der Phasen des Zusammenseins

Feinere wechselseitige Abstimmung beim Zusammensein

Die Basis für die Dialogstruktur (Wechselseitigkeit) ist gelegt

Person lernt, dass ihre Äußerungen etwas bewirken  
(Kontingenzerwartung)



# Wir: Störungen

# Interaktive Spiele I

Beide Partner wissen, was ihnen wann, wo und wie Spaß macht (besonders in ritualisierten Abläufen). Der sozial kompetentere Partner lässt sich führen, reguliert aber den Prozess.

„Lass und Spaß haben“ – Spiele: kitzeln, blasen ...

Bewegungsspiele (Fingerspiele, Hoppe-Hoppe-Reiter ...)

„Machs nochmal“ Spiele

Imitationsspiele („Du findest es lustig, wenn ich alles nachmache, was du tust und warte schon darauf!“)

Guckguck-Spiele: “Wenn ich mir ein Tuch auf den Kopf lege, dann spürst Du trotzdem, dass ich darunter versteckt bin!“

# Soziales Programm I: Ich & Du

Kind übernimmt mehr und mehr „seine“ Rolle  
=> Dialogstruktur, Turn-Taking

Kontingenzerwartung: Zusammenhang zwischen eigenem Verhalten und Reaktion des Partners wird erkannt

Kind beginnt, sich absichtsvoll zu äußern (noch ohne Thema)

zuerst, um sich zu vergewissern, dass sein Verhalten überhaupt zu einer Veränderung führt.

später, um lustvolle Veränderungen wieder herbei zu führen oder negative Veränderungen zu stoppen

Es entstehen erste Signale (noch ohne Thema)

# Ich & Du: Ergebnisse

breites Repertoire interaktiver Spiele

Kind übernimmt mehr und mehr „seine“ Rolle ( => Dialogstruktur, Turn-Taking, Reziprozität)

Kontingenzerwartung: Zusammenhang zwischen eigenem Verhalten und Reaktion des Partners wird erkannt

Kind beginnt, sich absichtsvoll zu äußern (noch ohne Thema)

zuerst, um sich zu vergewissern, dass sein Verhalten überhaupt zu einer Veränderung führt.

später, um lustvolle Veränderungen wieder herbei zu führen oder negative Veränderungen zu stoppen

Es entstehen erste Signale (noch ohne Thema)

# worauf jetzt aufgebaut werden kann

## **Signale:**

Laute (insbesondere nonverbale Anteile)

Blicke

Tonus und Körperhaltung

ritualisierte Körperbewegungen

## **Inhalte:**

Mach weiter, mach es noch einmal

Mach etwas Neues

Hör auf, ich bin müde, ich brauche eine Pause

**Dialogstruktur** (turn-taking; narrativer Spannungsbogen)

**Selbstwirksamkeit**

# Soziales Programm II: Ich & Du & ein Objekt

Kind und Partner beziehen sich gemeinsam auf ein Objekt  
(Triangulärer Blickkontakt; Joint Attention)

Spiele:

Geben und Nehmen

Wegwerfen und wieder Holen  
sich Ball zurollen

Objekt geben, damit der Partner etwas damit macht, z.B. Luftballon aufblasen, Papierstreifen aufkleben

Ergebnisse:

- Erkennen der Aufmerksamkeitsrichtung des Partners
- Orientierung am Gefühlsausdruck des Partners zu einem Ereignis
- Steuern der Aufmerksamkeitsrichtung des Partners
- Zeigen („der Startschuss zur Sprache“)

# Intensive Interaction

entwickelt aus der Unzufriedenheit mit traditionellen Betreuungskonzepten, um mit Menschen mit ausgeprägter geistiger Behinderung in Kontakt zu treten

später Ausweitung des Konzepts auf die Arbeit mit autistischen Menschen

Orientierung an Interaktion im ersten Lebensjahr

- Erschaffen einer für beide Partner angenehmen Interaktionssituation
- Person soll erkennen, dass Partner sich um Kommunikation bemüht
- Beide Partner sollen lernen, sich aneinander zu orientieren
- Beide Partner sollen ermutigt werden, nach neuen Formen der (nonverbalen) Kommunikation zu suchen
- (Lehren vorsprachlicher kommunikativer Fertigkeiten)

# Beispiel Frau K.

## Ziele

- 1 Freude an Interaktion bekommen
- 2 länger in Interaktion bleiben können
- 3 Aufbau eines Repertoires interaktiver Spiele)
- 4 mehr Teile der Interaktion aktiv mitmachen
- 5 zuverlässigere Joint Attention

## Ergebnisse

Ziele 1-4 deutlich erreicht (messbar)

Abwehr gegen Ziel 5

mehr soziale Initiative in Tafö

„aufmüpfiger“ in WG



# Vorgehensweise

Vorbedingungen klären:

- Warm, satt, schmerzfrei?
- wach genug, nicht zu wach?
- Ort, Situation vertraut?

Beobachtung des Verhaltens und der Aufmerksamkeitsausrichtung (z.B. Effekt- und Bewegungsstereotypien)

Partner reproduziert Verhaltensweisen von A (höflich!) (ggf. variiert z.B. in anderer Modalität)=> Regulationsdimensionen

Partner wartet, ob A auf ihn aufmerksam wird („antwortet“)

Beide interagieren und haben Spaß miteinander

Partner gibt Impulse zur Repertoire-Erweiterung

# Wir: Regulationsprinzipien

Nähe: Orientierung; Verfügbarkeit-Selbstbestimmung; Grußrituale

Rhythmus: synchrone Bewegungsmuster; Variationen

Intensität: laut-leise; übertrieben-angedeutet

Tempo: schnell-langsam; Tempo der Beschleunigung

Timing: Kontingenz; Vorhersagbarkeit – Spannung; sofort-später

Gefühlsebene: ausgelassen-gedrückt; freudig-traurig; ...

Ausdrucksweise: Laute; Berührungen; Bewegungen; Mimik

Ort/Gegenstand der Aufmerksamkeit: erst ab Ich-Du-Es

Neuheit: Vertrautheit-Spannung; Muster erkennen

Modalität: sehen, hören, fühlen, Propriozeption

# Partizipationsebenen

**(1) Anwesenheit:** toleriert Anwesenheit des Partners, zeigt aber keine Zeichen von Interesse

**(2) Bewusstheit:** scheint Partner zu bemerken, unterbricht z.B. kurz Bewegungs- oder Effekts stereotypen

**(3) Aufmerksamkeit und Antwort:** antwortet ab und zu auf Partner, zeigt z.B. Zeichen von Überraschung, Freude, Frustration, Unzufriedenheit

**(4) Engagement:** wie 3, aber zuverlässig

**(5) Teilnahme:** Partner interagieren in geordneter zeitlicher Folge (Phasen des Gleichklangs; Abwechslerroutinen)

**(6) Einbezug:** Person bemüht sich während der Interaktion aktiv um den Partner, indem sie neben der Verhaltensabstimmung (5) zusätzlich vokalisiert oder gestikuliert

**(7) Initiative:** Person geht von sich aus auf Partner zu und beginnt eine soziale Interaktion

# Aufgaben des Partners

sichert die Rahmenbedingungen der Interaktion

signalisiert Verfügbarkeit, Wertschätzung der Person (immer),

Wertschätzung des Verhaltens (fast immer)

reguliert Prozess => Regulationsprinzipien

“zelebriert” Verhalten der Person (Spiegeln, Dramatisieren, Kommentare, ...)

verhält sich meist im Gleichklang (Basis), aber lädt manchmal zur Wechselseitigkeit ein, z.B. durch Technik Explosion-Pause

verführt zu Variationen

sorgt für Spannung, narrative Struktur

# Nutzen des Spiegels

Anklopfen

die „Sprache“ des Partners sprechen

sich als ähnliche Person vorstellen

Wertschätzung zeigen

ihm das Mitmachen ermöglichen

dem Partner die Führung überlassen

attraktive Interaktionsfolgen gestalten

# Günstige Voraussetzungen

Autorisierung durch informierte Leitung

alle Kollegen sitzen im Boot

transparente Arbeitsorganisation

sich trauen, sich unkonventionell zu verhalten

Respekt: nicht bedrängen; nichts erzwingen

Einfühlungsvermögen

im Augenblick aufgehen können

Gutes Gefühl für zeitliche Abstimmungen

Sensibel sein für Zeichen von Negativität

Extraversion/Introversion :-)

# Stolpersteine

Leistungsdruck (real & gefühlt) => Formulierung im THP wichtig

Angst vor negativen Kommentaren anderer

Mögliche Kritik:

Nicht altersgemäß

verstärkt unerwünschtes Verhalten

selbstschädigendes Verhalten wird in Maßen akzeptiert

Sexueller Missbrauch

Emotionaler Missbrauch

# Checkliste

- Verfügbarkeit signalisieren
- einfühlsam beobachten
- sich einspüren (Attunement)
- der Aufmerksamkeit der Person folgen
- deren Verhalten „zelebrieren“
- fein dosierte Überraschungen setzen
- Laute und Bewegungen als bedeutungsvoll erachten und darauf reagieren
- Reaktion: 1. Bestätigung, 2. Antwort
- nicht automatisch alles als Wunschäußerung interpretieren