

## Möglichkeiten der Animation

### Künstlerisches Gestalten

#### Bildnerisches Gestalten

Farben können visuell erlebt werden, in der Natur, durch Kleidung, durch Bilder  
z.B. Malen, Fingerfarben (Malen kann einen inneren Prozess auslösen, eine Verarbeitung)

**Textiles Gestalten**, mit Wolle, Garnen, Filzen, Seidenmalerei,

**Werken und Basteln**, arbeiten mit Ton, mit Papier

#### Die Bedeutung und Wirkung von Kunst am Beispiel der künstlerischen Gestalten

Individuellen Ausdruck, Selbstwertgefühl, fördern Fantasie und Kreativität, nonverbalen Ausdruck

#### Bewegung im Raum

Bewegung regt den Kreislauf an, beugt Übergewicht vor, ermöglicht + fordert motorische Fähigkeiten.

#### Mögliche Varianten

	Eigenschaften	Spiele
<b>Bälle</b>	tun Auffordern, regen an zum Werfen, Rollen, Fangen, Softbälle und Luftballons sind gut	im Kreis herum geben mal vorne mal hinten, mal über den Kopf, Luftballon nur antippen
<b>Seile</b>	Rhythmikseile, regen an zu Hüpf + Balancierspielen	zu zweit mit Musik durch den Raum, Als Markierung auf den Boden, balancieren, darüberhüpfen etc.
<b>Tücher</b>	Baumwolle, Chiffon, Fallschirmtücher	BW straff ziehen Luftballon darauf balancieren, Chiffon als Spiegel benützen und gegenseitig nachmachen Ftuch als Wolke hin aufwerfen und unter durch laufen,

#### Bewegung im Wasser,

Fördert Bewegung und Entspannung, verbessert die Bewegungsfähigkeit, lockert verspannte Muskulatur, kräftigt die Muskulatur, Bewegungseinschränkungen im Wasser grossen Unterschied. Mögliche Hilfsmittel: Schwimmweste, Flügeli, Schwimmbrett, Wasserball, Nudel

#### Musik und Singen

Musik machen Experimentieren mit Klängen, Geräuschen und Rhythmen. Musik hören, malen zur Musik, herstellen von Instrumente,

**Singen** auch hier steht experimentieren ihm Vordergrund, Geräusche mit Mund machen, Jodeln Karaoke. Bedeutung Ausgleich, Ventilfunktion, kann tiefere und unbewusste Schichten erreichen und so das Verhalten beeinflussen.

#### Theater

In eine andere Rolle schlüpfen (für Menschen mit schweren geistigen Behinderung weniger geeignet. Pantomime, Erzähltheater, Musical. Bedeutung Kreativer Teil seiner Persönlichkeit erfahren, ergibt eine Wirkung auf mich auf Zuschauer, mehr Selbstbewusstsein.

**Medien:** Printmedien (Zeitung), Auditive M (Radio), Audiovisuelle M(Fernseher), Computer ( Kommunikations- und Unterhaltungsmedien

**Buch:** Informationsbeschaffung, sich -zurückziehen, Geistige Bereicherung

#### Ausflüge, Feste und Anlässe

**Kulturelle Güter** Kinderversen etc.

## Spielen

### Sensomotorische Spiele (entwicklungspsychologische Säuglingsalter)

- Lustvolles Wiederholen von Wahrnehmungen / Wirkungen, die mit dem eigenen Körper erzielt werden.
- Auf den eigenen Körper gerichtet.

Beispiele für Erwachsene	Beispiele für Kind	Bedeutung für g,k,s Entwicklung
Klettern, Schaukeln, Hängematte, Massage, bei Erwachsenen ist oft ein Gegenstand dabei, aber es geht um die Körpererfahrung (Skifahren, Snowboard)	Guck-Guck, Kniereiten (Hoppe-Hoppe) Fingerspiele, Wasserspiele, Mobile aus verschiedene Materialien	Spiel mit körperlicher Bewegung regt Kreislauf, Atmung Verdauung an. Tragen Schaukeln beruhigen, Spannungen abzubauen, Zuwendung von Erw. verschafft Geborgenheit, Selbstvertrauen, Boden nächste Entwicklungsschritte, taktil-visuell-auditive WS fördern Körperempfinden, Gleichgewichts-Sinn, Grundlage Intelligenzentwicklung

### Objektspiele (Spielen mit Gegenständen) (entwicklungspsychologische zweiten Lebensjahr)

- Erforschen von Gegenständen
- Ausprobieren der "Wirkung" die mit Gegenständen erzielt werden kann.

Beispiele für Erwachsene	Beispiele für Kind	Bedeutung für g,k,s Entwicklung
Musikinstrument spielen, Dart spielen (ohne Regeln), Kegeln (ohne Regeln) (Schaumstoffbausteine im Sitzen oder stehen befühlen, flachdrücken hochheben)	Gegenstände zu erkunden, ausprobieren, in der Mund, Rad auf Auto, Deckel auf Pfanne Lernt hart weiche biegsam, Lärm machen etc.	Förderung von Raumvorstellung Konzentration, Auswirkung auf Aufmerksamkeit, Arbeitshaltung, Selbstständigkeit beim Lernen  (bezieht sich auf Objekt- und Kontruktion)

### Konstruktions- oder Bauspiele

- Herstellen eines "Produktes"

Beispiele für Erwachsene	Beispiele für Kind	Bedeutung für g,k,s Entwicklung
Modelbau, Autotuning (Schaumstoffbausteine im Sitzen oder stehen befühlen, flachdrücken hochheben)	Klötzen klopfen, fallen lassen, Turmbau, Aufstellen komplexe Gebäude, Sandspiel	Vergleichen, klassifizieren, zuordnen, Entwickelt Zahlenbegriff, systematisch Vergleichen, Handlungsfolgen planen, verbessert feinmotorische Fähigkeiten

### Symbolspiele (ab 1½ Jahre)

- Einfache Alltagshandlungen nachahmen / So tun als ob

Beispiele für Erwachsene	Beispiele für Kind	Bedeutung für g,k,s Entwicklung
Geräusche eines Auto, Flugzeug nachmachen, 2 Finger für ein Telefon nehmen	1½ Jahre vertraute Umgebung, Kochen, Puppe kämme, füttern 2-3Jahre Auto reparieren, Zug fahren, Banane = Telefon	Assimilation= Wirkung an Spiel angepasst. Die Eindrücke der Realität werden aufgenommen und durchs Spiel verarbeitet und angepasst. Symbolismus bietet lebendige, dynamische, persönliche Sprache

## Rollenspiele (4-7 Jahre)

- So tun als ob
- Erlebtes und Fantasie wird nachgespielt in eine Rolle "schlupfen".

Beispiele für Erwachsene	Beispiele für Kind	Bedeutung für g,k,s Entwicklung
Theater, Karaoke, Talentwettbewerb	immer mehr Spiel-geschichten, Feen oder Ritter. Immer wichtiger andere Kinder 6-8Jahre soziales Spiel, Szenen wie Schule Heirat Berufe, Bedürfnis einstudieren und vorzuführen wächst	Verarbeitung, Kognitives Lernen, Soziale Aspekte, Erweiterung der sprachlichen Kompetenz, Förderung von Fantasie + Kreativität, Psychologische Aspekte des RS, Positive Emotionen erfahren

### Grundformen des Rollenspiels

Spontanes Rollenspiel: Die Gestaltung wird den spielenden Personen überlassen  
 Gelenktes Rollenspiel: Wird von leitende Person geplant, begleitet, gibt gewisse Struktur (Themas, Material, Problemstellung). Es ergibt sich ein Spielprozess.

### Merkmale des Rollenspiels

Möglichkeit abwesende Gegenstände und Personen zu ersetzen (Mädchen=Arzt, Seil=Hochseil)  
 Wechsel der Perspektiven, ich muss mich nicht festlegen, welche Rolle ich habe, kann wechseln.  
 Meta-Gespräche während dem Spiel sage ich plötzlich und jetzt bist du ein Forscher und ich beobachte dich aus meinem Versteck. Und sogleich schlüpfe ich wieder in meine Rolle.

## Regelspiele (6-10 Jahren)

- es wird nach definierten Regeln gespielt
- meistens für zwei oder mehr SpielerInnen

Beispiele für Erwachsene (mit Behinderung Kognitive Fähigkeiten können erhalten + entwickelt werden)	Beispiele für Kind	Bedeutung für g,k,s Entwicklung
Schwarzen Peter, UNO Zahlenverständnis, Konzentration, Erleben von Ritualen vermittelt Sicherheit, Geborgenheit, Regelspiel gewinnen ist gut fürs Selbstbewusstsein, Feinmotorik wird geübt, Soziale Kompetenzen werden geübt (Geduld, Aufeinander warten, Einander helfen,	<u>Soziale RS:</u> Verstecken, Fangis <u>Einfache Kartenspiele:</u> SPeter, Uno <u>Geschicklichkeitsspiele:</u> Mikado, Flohhüpfen, Fadenspiele <u>Brettspiele:</u> Eile mit Weile, Backgammon <u>Denkspele:</u> Memory, Domino <u>Glücksspiele:</u> Würfeln, Kniffel	Aufmerksames Zuhören, bei Spielerklärung, Spielregeln verstehen, anerkennen, befolgen, Abwarten bis an der Reihe ist, Nur einmal spielen, Gewinnen + verlieren können, Ende vom Spiel respektieren, Eigene Spielwünsche mit denen der anderen abstimmen, Spielmaterial sorgfältig aufräumen.

### **Spielangebot für Menschen mit Autismus planen**

Menschen mit Autismus sind sehr verschieden

### Spielverhalten:

- Sensomotorische Spiele, Konstruktion Spiele, Regelspiele sind möglich, eventuell werden Sensom. Spiele stark bevorzugt

- Angewiesen auf eine sehr klare Strukturierungen
- Es fällt den allermeisten von ihnen schwer den Sinn von symbol- und Rollenspiel zu verstehen.

### **Spiele mit Menschen mit schwerster Mehrfachbehinderung**

#### **Spielverhalten:**

- Funktionsspiele (Sensom. Spiele und einfache Objektspiele)
- Spielverhalten wird oft nicht als solches erkannt.

#### **Spielangebot:**

- Verschiedene Wahrnehmungskanäle ansprechen (aber nicht alle gleichzeitig!!)
- Das Spielangebot soll für die Person wahrnehmbare "Wirkungen" ermöglichen
- Vgl Snoezelen-Material
- Little-room (Lilli Nielsen)
- Mit der Person ein einfaches Musikinstrument nutzen, um Klänge zu erzeugen
- Kreativität ist gefragt

**Kinder 60+ bewegte Minuten täglich**

**Erwachsene 30+ bewegte Minuten täglich**

[www.forum-ernaehrung.at](http://www.forum-ernaehrung.at)

## Anleiten

bedeutet, die leitende Person gibt bestimmte Strukturen vor (Themen, Materialien, Spielregeln, Bewegungsfolgen, Fantasiereisen) hat eine bestimmte Absicht heisst wie kann ich die Gruppe motivieren und was will ich damit erreichen. Anleiten eines Gruppenspiels, Name des Spiels, Material, Anzahl Personen. Geführte Sequenz hier wird ein pädagogisches Ziel verfolgt. Dies braucht eine sorgfältige Planung und den so genannte 6-Schritt-Treppe.

## 6-Schritt-Treppe

**Erster Schritt: Standortbestimmung der Gruppe:** welche Interesse, Bedürfnisse (**G Grösse** über 10 Splitten, **G Zusammensetzung:** geistig, körperlich, stark, schwach, **G Dynamik;** wie ist die Stimmung, Rollenaufteilung, wie werden Konflikte gelöst, **Fähigkeiten;** Ressourcen der Teilnehmer, Steigerungspotential, **Gewohnheiten, Interessen;** welche Art von Spielen, **Besonderes und Ergänzendes;** gibt es Belastungen

### Zweiter Schritt: Das Festlegen der Ziele

**Leitziele:** Leitet unser Handeln übergeordnet z.B. musisch - kreative Freizeitbeschäftigung

**Richtzeile:** formuliert etwas konkreter die angestrebte Entwicklung der Selbst-, Sozial- und Sachkompetenz. Soll in vorgegebener Zeit erreicht werden. z.B. Anregung der Sinne durch Musik

**Grobziel:** Grenzen das Ziel näher ein. Ein Kompetenzbereich der Richtziele wird ausgewählt und beschrieben. z.B. auditive Wahrnehmung wird gefördert.

**Feinziel:** sehr genaue Beschreibung des Ziels, in ihrer Aussage ganz konkret + eindeutig. Ihre Erfüllung muss überprüfbar sein. z.B. Ein Ton wird auf einem Klanginstrument gespielt, sie zeigen woher der Klang kommt.

### Beim Festlegen von Ziele stellen wir uns folgende Fragen

1. Was wollen wir fördern, unterstützen, entwickeln, erhalten? (Selbst-, Sozial-, Sachkompetenz)
2. Was brauchen unsere Bewohner gegenwärtig?
3. Welches sind Interessen, welche Themen stehen im Vordergrund, was beschäftigt sie?
4. Welche Fähigkeiten sollen geübt oder vertieft werden?
5. Was soll erfahren, gelernt, erlebt werden, welche Sinne wollen wir ansprechen?
6. Ziel Sinnvoll, Realistisch, Erreichbar, Wie soll es erreicht werden, bis wann, besteht die Möglichkeit das Ziel anzupassen oder zu verändern

### Formulieren von Zielen

- Ein Ziel beschreibt das Verhalten, ein beobachtbare Handlung von Lernenden
- Ein Ziel beschreibt ein erwünschtes Verhalten, einen Endzustand, eine angestrebte Veränderung
- Das Endverhalten ist möglichst eindeutig und präzise beschrieben
- Das Ziel ist positiv formuliert
- Ein Ziel ist eine Herausforderung, aber trotzdem erreichbar,
- Ein Ziel ist überprüfbar.

Pädagogische Ziele müssen wir begründen (wir müssen unsere Zielsetzung reflektieren, begründen so unser pädagogisches Handeln), diese Begründung bezieht sich auf das zukünftige Leben des Bewohners, dazu gehört welche Kompetenzen gefördert, gestärkt und erhalten werden. z.B. Richtziel - Grobziel - Begründung - Feinziel - Begründung

### Dritter Schritt: Die Planung

**Thema und Dauer:** gibt es ein aktuelles Thema

**Rahmenbedingungen organisieren:** Material, Grösse des Raums, Beschaffenheit des Bodens, Organisatorisches

Eigenes Verhalten planen: Was kann der Spielleiter gut. Singen, Tanzen, etc. Ich muss Präsent sein, Übersicht haben, Zeit im Auge haben, Gruppestimmung aufnehmen, was will ich genau, Wertfrei beobachten, Zuhören, Ernstnehmen, Empathie zeigen, Motivieren, sich Positiv einbringen

#### Das Anleiten des Spieles

Spielanweisungen klar, deutlich und verständlich bekannt geben, Leiter muss Spiel + Regeln sehr gut kennen, deutliche Signale geben, mit Ritualen schaffen, Freiwilligkeit, bewusst machen dass auch Verletzungsgefahr besteht, Rechtzeitig aufhören, Variationen einbringen

#### **Vierter Schritt: Das methodische Vorgehen**

Sammlung: Wenn nicht alle gleichzeitig kommen, sollen die Wartenden schon etwas tun können

Einstieg: Interesse wecken, Spannung erzeugen, mit methodischem Gegenpol arbeiten Laufen, Lauten + Bewegungen von Tieren nachmachen (dann wird im Hauptteil ein Tierlied gesungen)

Hauptteil: Schrittweise vermittelt, Erkenntnisse, Fähigkeiten, Fertigkeiten werden eingebaut  
Vertiefung: was haben wir erarbeitet? Eventuell Wiederholung anbieten

Ausklang: gemeinsam abschliessen, Thema abrunden Elerntes wird anderen gezeigt

Übergang: ins Freispiel oder wieder in Tagesablauf soll flussend sein

#### **Fünfter Schritt: Die Auswertung (gemeinsam)**

Waren Ort und Zeit sinnvoll ausgewählt? Thema altersgemäss, den Bedürfnissen angepasst?

Abwechslung zwischen Eigenaktivität der Bewohner und Anleiter okay? Materialangebot okay?

Wie weit habe ich meine Ziele erreicht? Angebot erweitern oder vertiefen? Ist ein neues Thema aufgetaucht? Was könnten wir nächstes Mal anders machen?

#### **Sechster Schritt: Die Reflexion (Allein)**

Dient dazu eigene Stärken und Steigerungsmöglichkeiten zu erkennen, Eigenes Verhalten und Handeln soll überdacht und pädagogisch begründet werden. Wichtig ist Zusammenhänge zwischen mein Verhalten und das Verhalten der Bewohner zu erkennen.

Meine Einstellung zum Thema, meine Gefühle, Bewohner wahrgenommen, war ich dominant, Interessiert, wie reagiere ich auf Unvorhergesehen

#### **Warum spielen wir?**

- Als Ausgleich hier können wir eigenständige, schöpferisch und mit Fantasie Tun, im Alltag müssen wir oft Handeln, welches ein bestimmten Zweck erfolgt.
- Mit Spielen befriedigen wir unser Interesse etwas zu erforschen und unsere Neugierde nach neuem.
- Triebkraft beim Spiel ist der Aufbau einer lustvollen Spannung, mit der Gewissheit, dass eine Entspannung folgt. (Fang- und Versteckspielen.)
- Spielen ermöglicht "das Erlebnis glücklicher Hochspannung" (Flow), während dem Spiel vergisst man alles.
- Der psychoanalytische Ansatz spricht von der reinigenden Funktion des Spiels. Es ist eine Möglichkeit um Spannungen aus dem täglichen Leben abzubauen.

Gemäss Jean Piaget braucht das Kind das Spiel um sich die Welt anzueignen. Das kindliche Spiel verläuft in drei Hauptphasen (gebunden an Altersgruppen). Diese Theorie wurde weiterentwickelt, man sieht die Altersstufen eher flussend, weil heute der Zusammenhang vom Spielverhalten auch mit dem sozialen und familiären Hintergrund beeinflusst wird.