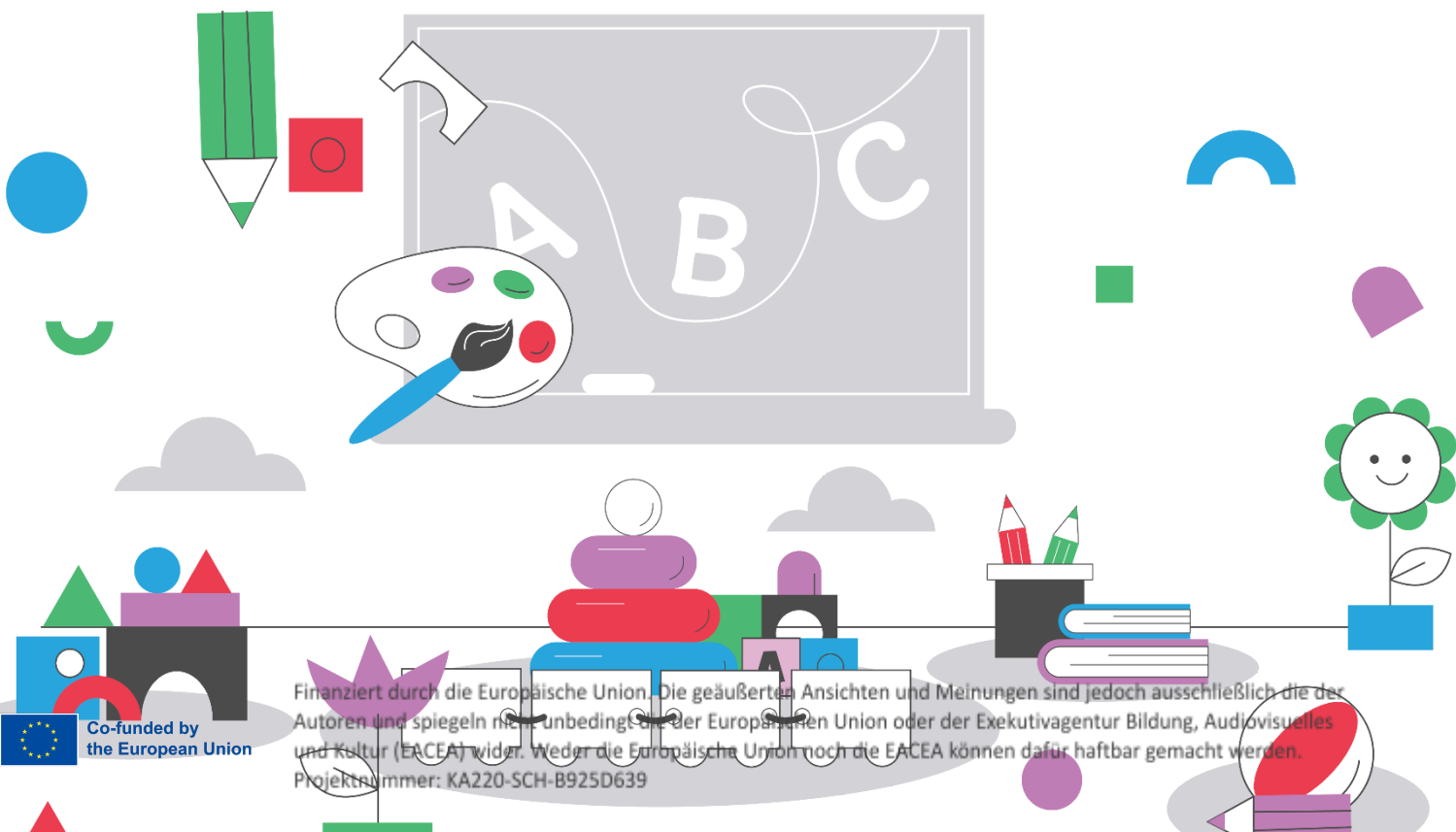


ASD in Preschool

A3.3 ASD in Preschool – Werkzeugkasten



Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung – Zweck und Überblick über die Toolbox.....	6
1.1	Der Zweck dieser Toolbox.....	6
1.2	Diese Toolbox hilft Ihnen dabei:.....	6
1.2.1	Wie Sie diese Toolbox effektiv nutzen können.....	6
2	Überblick über die fünf Kapitel.....	7
2.1.1	Kapitel 1: Soziale Entwicklung.....	7
2.1.2	Kapitel 2: Emotionale Entwicklung.....	8
2.1.3	Kapitel 3: Körperliche Entwicklung.....	8
2.1.4	Kapitel 4: Kognitive Entwicklung.....	8
2.1.5	Kapitel 5: Sprach- und Kommunikationsentwicklung.....	9
3	Kapitel 1: Soziale Entwicklung.....	9
3.1	Schwerpunkte.....	9
3.2	Kapitelziele.....	10
3.3	Evidenzbasis.....	10
3.3.1	1. Peer-basierte Unterweisung und Intervention (PBII).....	10
3.3.2	2. Strukturierte Spielgruppen.....	10
3.3.3	3. Vorbildfunktion durch Gleichaltrige.....	10
3.3.4	4. Visuelle Hilfen.....	10
3.3.5	5. Gemeinsames Aufmerksamkeitstraining.....	10
3.4	In diesem Kapitel enthaltene Hilfsmittel.....	10
3.4.1	Werkzeug 1: Spiel „Pass the sparkle“.....	10
3.4.2	Werkzeug 2: Gemeinschaftliches Kunstprojekt.....	11
3.4.3	Werkzeug 3: Wartende Hände.....	12
3.4.4	Werkzeug 4: „Kooperationsbaukasten“.....	13
3.5	Aktivitätspläne.....	14
3.5.1	Aktivitätsplan 1.....	14
3.5.2	Aktivitätsplan 2.....	15
3.6	Referenzen und Ressourcen.....	16
3.6.1	Referenzen.....	16

3.6.2	<i>Ressourcen.....</i>	16
4	Kapitel 2: Emotionale Entwicklung.....	17
4.1	Schwerpunkte.....	17
4.2	Ziele des Kapitels.....	17
4.3	Evidenzbasis.....	17
4.4	In diesem Kapitel enthaltene Hilfsmittel.....	18
4.4.1	<i>Werkzeug 1: Emotions-Karteikarten und Emotionsräder.....</i>	18
4.4.2	<i>Werkzeug 2: Karten zur Lösung emotionaler Probleme anhand von Geschichten.....</i>	19
4.4.3	<i>Werkzeug 3: Werkzeugkasten zur sensorischen Beruhigung.....</i>	21
4.4.4	<i>Werkzeug 4: Vorlagen für den Ausdruck von Emotionen durch Kunst.....</i>	22
4.5	Aktivitätspläne.....	24
4.5.1	<i>Aktivität 1: Emotionsuhr.....</i>	24
4.5.2	<i>Aktivität 2: Blumenstrauß der Emotionen.....</i>	25
4.5.3	<i>Aktivität 3: Emotionsbox (Gefühlsglas).....</i>	25
4.5.4	<i>Aktivität 4: Ruhezone und Regulierungsplan.....</i>	26
4.5.5	<i>Aktivität 5: Soziale Geschichten und Rollenspiel.....</i>	27
4.6	Brettspiel: „Emotionspfad“ – kooperatives Spiel.....	28
4.7	Unterstützung verschiedener Ebenen der Emotionsregulation.....	28
4.8	Richtlinien zur Umsetzung.....	28
4.9	Überwachung des Fortschritts.....	29
4.10	Erwartete Ergebnisse.....	29
4.11	Referenzen und Ressourcen.....	29
5	Kapitel 3: Körperliche Entwicklung.....	30
5.1	Schwerpunkte.....	30
5.2	Ziele des Kapitels.....	30
5.3	Evidenzbasis.....	31
5.3.1	<i>Tool 1: Karten für grobmotorische „Bewegungskreisläufe“ + Bodenmarkierungen.....</i>	32
5.3.2	<i>Werkzeug 2: Feinmotorik-Stationen-Toolkit „Hands Ready“.....</i>	33
5.3.3	<i>Tool 3: Paket für Vorübungen zum Schreiben und Zweihandkoordination... 34</i>	

5.3.4	<i>Tool 4: Karten für sensorisch-motorische Regulierungsroutinen „Body Ready“</i>	36
5.4	Aktivitätspläne	37
5.4.1	<i>Aktivitätsplan 1: Tier-Spaziergang-Abenteuer</i>	37
5.4.2	<i>Aktivitätsplan 2: Postzustellung</i>	38
5.4.3	<i>Aktivitätsplan 3: Ausschneiden und Einkleben</i>	40
5.5	Brettspiel (kooperativ): Move & Match Trail	41
5.6	Richtlinien zur Umsetzung	43
5.7	Fortschritte überwachen	44
5.8	Referenzen und Ressourcen	45
6	Kapitel 4: Kognitive Entwicklung	46
6.1	Schwerpunkte	46
6.2	Ziele des Kapitels	46
6.3	Evidenzbasis	46
6.4	In diesem Kapitel enthaltene Tools	47
6.4.1	<i>Werkzeug 1: „Erstes – Nächstes – Letztes“ Sequenzierung & Routine-Generator</i>	47
6.4.2	<i>Werkzeug 2: Kartenset „Match and Find“ für Gedächtnis und Aufmerksamkeit</i>	48
6.4.3	<i>Werkzeug 3: Kategorisierung und Konzept-Sortierschalen („Sort It!“)</i>	48
6.4.4	<i>Tool 4: Frühkindliche Rechenübungen und Minispiele („Count, Build, Compare“)</i>	49
6.5	Aktivitätspläne	50
6.5.1	<i>Aktivität 1: „Mini-Rezeptabläufe“ (Snack oder Bastelaktivität)</i>	50
6.5.2	<i>Aktivität 2: „Memory-Schatzsuche“ (Finden, Merken, Zuordnen)</i>	51
6.5.3	<i>Aktivität 3: „Bau- und Zählübung“ (Konstruktion + frühe Rechenfertigkeiten)</i>	52
6.6	Brettspiel: „Denken und verbinden“ – kooperatives kognitives Abenteuer	52
6.7	Durchführungsrichtlinien	53
6.8	Referenzen und Ressourcen	54
7	Kapitel 5: Sprach- und Kommunikationsentwicklung	56

7.1	Schwerpunkte.....	56
7.2	Ziele des Kapitels.....	56
7.3	Evidenzbasis.....	56
7.4	In diesem Kapitel enthaltene Hilfsmittel.....	56
7.4.1	Werkzeug 1: Bildbasierte Lernkarten und Kommunikationstafeln.....	56
7.4.2	Werkzeug 2: Erzählkarten und Story Cubes.....	57
7.4.3	Werkzeug 3: Rollenspiel-Kommunikationsspiele.....	59
7.4.4	Werkzeug 4: Musik-, Reim- und Rhythmus-basierte Sprachaktivitäten.....	59
7.5	Aktivitätspläne.....	61
7.5.1	Aktivität 1: „Was ist in der Tasche?“ Vokabelspiel.....	61
7.5.2	Aktivität 2: „Erfinde eine Geschichte“ – gemeinsames Erzählspiel.....	61
7.5.3	Aktivität 3: Kommunikationsspiel „Restaurant“.....	62
7.6	Brettspiel: „Talk & Walk“ – Kommunikationsabenteuer.....	62
7.7	Durchführungsrichtlinien.....	63
7.8	Referenzen und Ressourcen.....	64

1 Einführung – Zweck und Überblick über die Toolbox

1.1 Der Zweck dieser Toolbox

Diese **Toolbox für Pädagogen und Eltern von Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung (ASD)** hat ein zentrales Ziel:

Ihnen dabei zu helfen, interaktive, ansprechende Materialien zu entwickeln, die die Kreativität, Problemlösungsfähigkeit, Kommunikation und Unabhängigkeit von Kindern mit Autismus fördern.

Kinder mit ASD erleben die Welt oft anders. Sie verarbeiten Informationen möglicherweise visuell, reagieren stark auf sensorische Reize, bevorzugen vorhersehbare Routinen oder zeigen tiefes Interesse an bestimmten Themen. Wenn wir Lernerfahrungen gestalten, die diese Unterschiede berücksichtigen, unterstützen wir nicht nur autistische Kinder, sondern verbessern das Lernen für alle Kinder.

Interaktive Materialien, die klar, strukturiert und visuell unterstützt sind, helfen Kindern dabei

- Erwartungen zu verstehen
- sich sicher und selbstbewusst zu fühlen
- Ideen auf vielfältige Weise auszudrücken
- kreativ in ihrem eigenen Tempo zu entdecken
- flexibles Denken und Problemlösen zu üben

Ob Sie nun Lehrer im Klassenzimmer oder Elternteil sind, der das Lernen zu Hause unterstützt – Ihre Rolle ist entscheidend. Sie schaffen die Umgebungen, Routinen und Erfahrungen, die prägen, wie Kinder lernen, Kontakte knüpfen und wachsen. Diese Toolbox respektiert Ihre Erkenntnisse und Erfahrungen und bietet Ihnen gleichzeitig praktische, anpassungsfähige Strategien, die Sie sofort anwenden können.

1.2 Diese Toolbox hilft Ihnen dabei

- Interaktive Aktivitäten zu entwickeln, die Kreativität und Vorstellungskraft fördern
- Problemlösungsfähigkeiten durch strukturiertes Spielen aufzubauen
- Materialien anzupassen, ohne Kinder von Gleichaltrigen zu trennen
- die Kommunikation mithilfe visueller und praktischer Hilfsmittel zu unterstützen
- Unabhängigkeit und flexibles Denken zu fördern
- Schaffen Sie integrative Lernräume in der Schule und zu Hause
- Stärken Sie die Zusammenarbeit zwischen Pädagogen und Familien

1.2.1 Wie Sie diese Toolbox effektiv nutzen

Diese Toolbox ist als **praktische, flexible Ressource** konzipiert – nicht als Buch, das Sie von Anfang bis Ende lesen müssen.

Sie können:

- bei einer Herausforderung direkt zu einem bestimmten Kapitel blättern
- Aktivitätsvorlagen und Beispiele als anpassungsfähige Modelle verwenden
- Materialien entsprechend dem Entwicklungsstand und den Interessen des Kindes anpassen
- klein anfangen – eine Strategie nach der anderen umsetzen
- die Abschnitte erneut aufgreifen, wenn die Kinder wachsen und sich ihre Bedürfnisse ändern

Jedes Kapitel enthält:

- Szenarien aus dem realen Leben (im Klassenzimmer und zu Hause)
- Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Erstellung interaktiver Materialien
- Ideen für visuelle Unterstützung
- Anpassungstipps für verschiedene Lernstile
- Reflexionsfragen zur Verbesserung

Der Schwerpunkt liegt stets auf der Praxis: Materialien, die Sie mit alltäglichen Ressourcen aus dem Klassenzimmer oder Haushalt erstellen können.

2 Übersicht über die fünf Kapitel

Kapitelstruktur basierend auf Lernbereichen

Die **ASD-Toolbox für die Vorschule** ist in fünf Kernkapitel unterteilt, die sich jeweils auf einen wichtigen Entwicklungsbereich konzentrieren.

Jedes Kapitel enthält praktische, sofort einsetzbare Materialien wie Aktivitätspläne, strukturierte Spiele, Lernkarten, visuelle Hilfsmittel und interaktive Ressourcen, die speziell darauf ausgerichtet sind, die Entwicklung in diesem Bereich zu fördern.

Die Struktur ermöglicht es Pädagogen und Eltern, sich jeweils auf einen Bereich zu konzentrieren und gleichzeitig einen ganzheitlichen, integrierten Lernansatz beizubehalten.

2.1.1 Kapitel 1: Soziale Entwicklung

Dieses Kapitel konzentriert sich auf den Aufbau der Grundlagen für positive soziale Interaktion. Durch strukturiertes und angeleitetes Spielen üben Kinder das Abwarten, gemeinsame Aufmerksamkeit, Zusammenarbeit und den Umgang mit Gleichaltrigen.

Zu den Zielen gehören:

- Förderung sinnvoller sozialer Beziehungen
- Förderung von gemeinsamem Spielen und kooperativer Problemlösung
- Vermittlung grundlegender sozialer Regeln auf vorhersehbare Weise

Zu den Hilfsmitteln gehören:

- Kooperative Brettspiele
- Kartenspiele mit festgelegter Spielreihenfolge

- Rollenspiel- und Sozialszenario-Karten
- Gruppenaktivitäten im Bereich Kunst und Bauen

2.1.2 Kapitel 2: Emotionale Entwicklung

Dieses Kapitel unterstützt Kinder dabei, Emotionen zu verstehen und zu bewältigen. Es bietet strukturierte Strategien, die Kindern helfen, Gefühle zu erkennen, Emotionen sicher auszudrücken und Selbstregulierungsfähigkeiten zu entwickeln.

Zu den Zielen gehören:

- Emotionen erkennen und benennen
- Förderung eines gesunden Ausdrucks von Emotionen
- Entwicklung von Beruhigungs- und Bewältigungsstrategien

Zu den Hilfsmitteln gehören:

- Emotionskarten und Emotionsräder
- Geschichtenbasierte Spiele zur Lösung emotionaler Probleme
- Sinnesberuhigende Hilfsmittel
- Kunstbasierte Aktivitäten zum Ausdruck von Emotionen

2.1.3 Kapitel 3: Körperliche Entwicklung

Dieses Kapitel fördert die motorische Entwicklung und sensorische Integration durch gezielte, ansprechende Bewegungsaktivitäten. Es unterstützt sowohl die Fein- als auch die Grobmotorik auf strukturierte und spielerische Weise.

Zu den Zielen gehören:

- Stärkung der Koordination und motorischen Planung
- Förderung des Körperbewusstseins und der Bewegungskontrolle
- Integration sensorischer Reize in Lernerfahrungen

Zu den Hilfsmitteln gehören:

- Bewegungsbasierte Brett- und Bodenspiele
- Karten für feinmotorische Aufgaben (Schneiden, Fädeln, Bauen)
- Sinnes-Spielesets
- Musik- und Bewegungsaktivitäten

2.1.4 Kapitel 4: Kognitive Entwicklung

Dieses Kapitel konzentriert sich auf Denkfähigkeiten, frühes logisches Denken und flexibles Problemlösen. Die Aktivitäten sind darauf ausgerichtet, Gedächtnis, Reihenfolgeverständnis, Kategorisierung und frühe Rechenfähigkeiten in strukturierten und interaktiven Formaten zu stärken.

Zu den Zielen gehören:

- Förderung des logischen und flexiblen Denkens
- Entwicklung der Aufmerksamkeits- und Gedächtnisfähigkeiten
- Frühes mathematisches Verständnis fördern

Zu den Hilfsmitteln gehören:

- Reihenfolge- und Zuordnungsspiele
- Puzzle-basierte Brettspiele
- Gedächtniskarten und Kategorisierungsaufgaben
- Kreative Konstruktions- und Strategiespiele

2.1.5 Kapitel 5: Sprach- und Kommunikationsentwicklung

Dieses Kapitel fördert sowohl verbale als auch nonverbale Kommunikationsfähigkeiten. Es bietet strukturierte Hilfsmittel, um den Wortschatz zu erweitern, das Verständnis zu stärken und durch interaktives Spielen die Ausdrucksfähigkeit zu fördern.

Zu den Zielen gehören:

- Erweiterung des funktionalen Wortschatzes
- Förderung des Sprachverständnisses im Kontext
- Förderung alternativer Kommunikationsmethoden

Zu den Hilfsmitteln gehören:

- Bildbasierte Lernkarten und Kommunikationstafeln
- Geschichtenkarten und Geschichtenwürfel
- Rollenspiel-Kommunikationsspiele
- Musik-, Reim- und Rhythmus-basierte Sprachaktivitäten

Zusammen bieten diese fünf Bereiche einen umfassenden, praktischen Rahmen für die Unterstützung von Kindern mit ASD sowohl im Vorschulunterricht als auch im häuslichen Umfeld. Jedes Kapitel ist in sich abgeschlossen, doch alle Kapitel zusammen unterstützen eine ausgewogene, integrative Entwicklung in den Bereichen Soziales, Emotionales, Körperliches, Kognitives und Kommunikation.

3 Kapitel 1: Soziale Entwicklung

Die soziale Entwicklung ist eine tragende Säule für Kinder im Vorschulalter mit einer Autismus-Spektrum-Störung (ASS) und wirkt sich unmittelbar auf ihre Fähigkeit aus, sinnvolle Beziehungen aufzubauen und an inklusiven Umgebungen teilzunehmen. Dieses Kapitel konzentriert sich auf entscheidende Bereiche wie gemeinsame Aufmerksamkeit, das Abwechseln und Zusammenarbeit. Diese Fähigkeiten bilden die Bausteine für gemeinsames Spielen und die gemeinsame Problemlösung. Durch den Einsatz evidenzbasierter Strategien wie Peer-Based Instruction and Intervention (PBII), strukturierter Spielgruppen und Training der gemeinsamen Aufmerksamkeit können Pädagogen über die reine Beobachtung hinausgehen und aktiv vermitteln.

Diese Instrumente sind darauf ausgelegt, positives soziales Engagement zu fördern und grundlegende soziale Regeln zu etablieren, um sicherzustellen, dass jedes Kind die nötige Unterstützung erhält, um erfolgreich mit Gleichaltrigen und Erwachsenen zu interagieren.

3.1 Schwerpunktbereiche

- Abwechselndes Sprechen
- Gemeinsame Aufmerksamkeit
- Zusammenarbeit
- Interaktion mit Gleichaltrigen

3.2 Kapitelziele

1. Förderung positiver sozialer Interaktion mit Gleichaltrigen und Erwachsenen
2. Gemeinsames Spielen und gemeinsames Lösen von Problemen fördern
3. Aufbau grundlegender sozialer Regeln durch strukturiertes Spielen

3.3 Evidenzbasis

Aufbauend auf dem vorherigen Punkt stützen die folgenden evidenzbasierten Strategien aus der bereitgestellten Forschung die Instrumente und Aktivitäten in Kapitel 1:

3.3.1 1. Peer-basierte Unterweisung und Intervention (PBII)

PBII ist eine gezielte Intervention, bei der Gleichaltrige soziale Interaktionen und Lernziele für einen Lernenden im Spektrum fördern. Es ist als **evidenzbasierte Praxis** mit einer soliden Grundlage von 36 Einzelfallstudien und 8 Gruppenstudien anerkannt.

3.3.2 2. Strukturierte Spielgruppen

Dies sind von Erwachsenen geleitete Gruppen, die darauf abzielen, soziale Interaktion durch strukturierte Aktivitäten mit klaren Erwartungen zu fördern.

Schlüsselkompetenzen: Diese Praxis zielt speziell auf das Teilen, kooperatives Spielen und Problemlösen ab.

3.3.3 3. Vorbildfunktion von Gleichaltrigen

Gleichaltrige werden darin geschult, Lernenden mit Autismus-Spektrum-Störungen angemessene soziale oder akademische Verhaltensweisen vorzuleben.

Unterrichtskontext: Der Zielschüler beobachtet und imitiert Verhaltensweisen wie die Teilnahme an einer Aktivität oder das Warten auf seine Reihe in natürlichen Situationen.

3.3.4 4. Visuelle Hilfen

Visuelle Darstellungen unterstützen den Lernenden dabei, gewünschte Verhaltensweisen unabhängig von verbalen Anweisungen auszuführen.

Arten der Unterstützung: Symbole und Bilder liefern Informationen darüber, wie eine bestimmte Fertigkeit ausgeführt oder eine Abfolge befolgt werden soll.

3.3.5 5. *Gemeinsames Aufmerksamkeitstraining*

Hierbei konzentrieren sich zwei Personen gemeinsam auf ein Objekt, was eine grundlegende Fähigkeit für die Kommunikation darstellt.

Nachweis der Wirksamkeit: Forschungsergebnisse zeigen, dass die Förderung der gemeinsamen Aufmerksamkeit bei Vorschulkindern zu verbesserten sozialen und kommunikativen Ergebnissen führt.

3.4 In diesem Kapitel enthaltene Tools

3.4.1 *Werkzeug 1: Spiel „Pass the sparkle“*

Beschreibung: Dies ist ein unterhaltsames Spiel, das das Abwarten und die gemeinsame Aufmerksamkeit fördert.

Benötigte Materialien:

- Eine farbige Matte (mit farbigen Feldern) oder bunte Filzquadrate. Zweck:
 - Es dient als wichtiger „räumlicher Anker“ (für Kinder mit ASD).
 - Die Farben bilden eine visuelle Abfolge (das Kind kann visuell verfolgen, wann es an der Reihe ist).
- Ein sensorisches Objekt, um die gemeinsame Aufmerksamkeit der Kinder aufrechtzuerhalten. Beispiele:
 - LED-Leuchtball
 - Gewichtetes Plüschtier
 - Strukturiertes Sensorikball
- Musik: Lieder mit Rhythmus

Spielanleitung:

1. Bevor Sie beginnen:
 - a. Erklären Sie den Kindern, dass das Ziel darin besteht, den „Sparkle“ bis zum Ende des Liedes in Bewegung zu halten.
2. Die Kinder sitzen im Kreis.
3. Der Erzieher verwendet einen visuellen Timer.
4. Wenn der Timer blinkt, muss das Kind, das den Zauberstab hält, Augenkontakt (oder eine Geste) mit einem Mitschüler herstellen und den Zauberstab weitergeben. Beispiel: „Sam, schau Leo an. Gib den Sparkle weiter!“

Link zu den Materialien:

- Unterstützende ausdrückbare Bildmaterialien (Karteikarten) für das Abwarten der eigenen Reihe:
 - [Ressource 1](#)
 - [Ressource 2](#)
- Visueller Timer: <https://toytheater.com/classroom-timer/>

- Empfohlene Musik:
https://www.youtube.com/watch?v=Oz4ovCgq9n4&list=PLcuvrq5JxQiy3xu6brnhA-USlxZBrCr_d9

3.4.2 Werkzeug 2: Gemeinsames Kunstprojekt

Beschreibung: Die Kinder nehmen an einer gemeinsamen Aktivität teil, die sie dazu anregt, gemeinsam an einem einzigen visuellen Ziel zu arbeiten und so die Zusammenarbeit zu fördern.

Benötigte Materialien:

- Eine lange Papierrolle
- Abwaschbare Farben
- Schwämme
- „Absperrband“

Anleitung:

1. Legen Sie das Papier auf einen großen Tisch oder auf den Boden.
2. Teilen Sie das Papier mit Klebeband in Abschnitte ein.
3. Weisen Sie zwei Kindern eine „Grenze“ zu, an der sich ihre Abschnitte treffen.
4. Sie müssen zusammenarbeiten, um eine Brücke oder einen Regenbogen zu malen, der ihre beiden Seiten verbindet.

Anpassungen:

- Für Kinder mit sensorischer Empfindlichkeit gegenüber Farbe können Sie stattdessen Aufkleber oder große Stempel bereitstellen.
- Für einfachere Kunstprojekte können Sie die „Riesenraupe“ basteln.
 - Schritte:
 - Drucken Sie große Kreise aus (Vorlage [hier](#)).
 - Jedes Kind verziert einen Kreis.
 - Sie befestigen den „Kopf“ der Raupe an der Wand und die Kinder befestigen abwechselnd ihre Kreise am Körper (wodurch sie lernen, sich abzuwechseln und Reihenfolgen zu bilden).

Link zu den Materialien:

- Optionale Vorlagen
 - [Vorlage 1](#)
 - <https://www.crayola.com/free-coloring-pages>
- Bedeutung gemeinschaftlicher Kunstprojekte:
<https://playto.com/blog/improving-social-skills-with-collaborative-art-projects>

3.4.3 Werkzeug 3: Wartende Hände

Beschreibung: Ein visuelles Kommunikationssystem, das das abstrakte soziale Konzept des „Wartens“ konkret und vorhersehbar macht.

Benötigte Materialien:

- Karton oder festes Papier
- Laminierfolien (optional)

- Standardfarben: hellgrün für „ich bin dran“ und rot für „warten“
- Einfache Grafiken
 - Seite „Ich bin dran“: Ein Bild einer ausgestreckten Hand oder ein „Los“-Symbol
 - Warte-Seite: Ein Bild von zwei Händen, die auf dem Schoß ruhen, oder ein „Stopp“-Symbol
- Optional: Ein Umhängeband (zum Tragen um den Hals) oder ein kleiner Tischständer, um die Karte aufrecht zu halten.

Anleitung:

1. Platzieren Sie die „Händchen haltenden Figuren“ in der Mitte der Aktivität (z. B. zwischen zwei Kindern, die einen Turm bauen).
2. Erklären Sie vor Beginn die Regeln
 - a. Zeigen Sie die grüne Seite und sagen Sie: „Grün bedeutet Los, du bist dran.“
 - b. Zeigen Sie die rote Karte und sagen Sie: „Rot bedeutet warten, Hände in den Schoß“.
3. So wird gespielt
 - a. Kind A beginnt mit der grünen Karte. Es legt einen Block auf den Turm.
 - b. Der Erzieher (oder das Kind, wenn es bereit ist) dreht die Karte auf Rot.
 - c. Kind A muss nun die Hände in den Schoß legen, während Kind B seine grüne Karte erhält und an der Reihe ist.
4. Verstärkung geben: Benennen Sie die Handlung verbal, während Sie auf die Karte zeigen: „Ich sehe, dass Sam wartet. Gut gewartet, jetzt ist Laura an der Reihe!“

Anpassungen:

- Verwenden Sie neben der roten Karte eine visuelle Zeitschaltuhr, wenn die Kinder wissen müssen, wie lange sie warten müssen.
- Bringen Sie für Kinder, die sensorische Reize suchen, einen Fidget-Streifen oder ein Stück weiches Klettband an der „Warte“-Seite der Karte an.

Link zu Materialien:

- [Stop & Go-Symbole](#)
- [Hände auf den Schoß](#)

3.4.4 Werkzeug 4: „Kooperations-Bausatz“

Beschreibung: Bei diesem Werkzeug handelt es sich um eine kunstbasierte technische Aktivität, bei der zwei Kinder als Team zusammenarbeiten müssen, um eine einzige Struktur zu bauen, wodurch sich für die Kinder eine Kommunikationsmöglichkeit ergibt.

Benötigte Materialien:

- **Unterteilte Materialablagen:** Zwei Ablagen oder Körbe.
- **Bauteile:**
 - Tablett A: Enthält die „Grundlagen“ (z. B. große Pappquadrate oder flache Lego-Platten).
 - Tablett B: Enthält die „Elemente“ (z. B. Pappröhren, recycelte Kartons oder bunte Bausteine).

- **Verbindungselemente:** Klebebandstreifen (vorgeschritten und am Tischrand befestigt) oder Wäscheklammern.
- **Visuelle Vorlage:** Eine einfache Zeichnung oder ein Foto einer fertigen Struktur (z. B. eine „Burg“ oder ein „Roboter“), um ein gemeinsames Ziel zu vermitteln.
- **Kommunikationssymbole:** Kleine Karten mit „Bitte“, „Danke“, „Du bist dran“, „Ich brauche“

Anweisungen:

- **Bevor Sie beginnen**
 - Setzen Sie zwei Kinder einander gegenüber an einen kleinen Tisch.
 - Geben Sie Kind A das Tablett mit den Grundelementen und Kind B das Tablett mit den Details.
- Zeigen Sie den „Bauplan“ und sagen Sie: „Heute bauen wir gemeinsam eine Burg! Ihr müsst euch gegenseitig helfen.“
- Da Kind A den Boden und Kind B die Wände hat, müssen sie miteinander interagieren. Der Erzieher fordert Kind A auf: „*Sam, du hast den Boden. Was braucht Leo als Nächstes?*“
- Während sie bauen, unterstützt der Erzieher den Austausch von Materialien. Wenn Kind B eine Basis benötigt, muss es Kind A mit einer Geste, einem Wort oder einem Kommunikationssymbol darum bitten.
- Sobald die Struktur fertig ist, machen sie ein „Teamfoto“ mit ihrem Werk, um den Erfolg der Interaktion zu unterstreichen.

Anpassungen:

- **Für nonverbale Paare** verwenden Sie „**Tauschkarten**“. Jedes Kind hat eine Karte, auf der steht, was es hat. Um einen Gegenstand von der anderen Person zu bekommen, übergibt es einfach die entsprechende Karte. Dies reduziert den Stress der Verbalisierung und erhält gleichzeitig die Verbindung zwischen den Gleichaltrigen aufrecht.
- **Bei sehr lebhaften Kindern** stellen Sie die Tablettts an gegenüberliegende Seiten des Raums. Die Kinder müssen zu ihrem Partner gehen, um ihm die Bauteile zu „übergeben“, wodurch sie sich bewegen und die „gemeinsame Aufmerksamkeit“ steigern, die erforderlich ist, um ihren Partner zu finden.

Link zu den Materialien:

- [Kostenlos herunterladbare Karten für die Kommunikation](#)
- [Eine Anleitung zur Verwendung kostengünstiger Gegenstände](#) wie Röhren, Korke und Schachteln (als „Bausatz“-Komponenten)

3.5 Aktivitätspläne

3.5.1 Aktivitätsplan 1

Titel: „Der Briefkastenaustausch“

Lernziele

1. **Sozial:** Das Kind wartet, bis ein Gleichaltriger eine Handlung abgeschlossen hat, bevor es mit seiner eigenen beginnt.
2. **Kognitiv:** Das Kind folgt einer zweistufigen sozialen Abfolge (Warten → Übergeben).
3. **Kommunikation:** Das Kind verwendet ein „Übergangssignal“ (Klingeln oder ein verbales „Du bist dran“), um seine Runde zu beenden.

Zielbereiche des Lernens:

1. **Sprache und Kommunikation:** Funktionale Aufforderung und gestische Kommunikation.
2. **Körperliche Entwicklung:** Feinmotorik (Einführen von Gegenständen) und Grobmotorik (Laufen zu einem Ziel).

Benötigte Materialien:

- **Zwei „Briefkästen“:** Kartons mit einem Schlitz an der Oberseite (einer für Kind A, einer für Kind B).
- **Die „Post“:** 10 interessante Gegenstände (z. B. bunte Postkarten, Aufkleber oder strukturierte „Sinnesbuchstaben“).
- **Die „Lieferungstasche“:** Eine kleine Tasche oder ein Korb zum Transportieren der Post.
- **Eine Serviceglocke:** Eine kleine Tischglocke (Klopferglocke), um zu signalisieren, dass eine Runde beendet ist.
- **Sichtbarer Weg:** Eine Reihe von „Footprint“-Aufklebern auf dem Boden, die die beiden Briefkästen verbinden.

Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. **Aufbau der Station:** Stellen Sie die beiden Briefkästen in einem Abstand von 1,5 bis 3 Metern auf. Legen Sie alle „Briefe“ neben Kind A.
2. **Die „Wartephase“:** Kind B sitzt an seinem Briefkasten und übt „Waiting Hands“ (Warten mit den Händen).
3. **Die „Zustellphase“:** Kind A wählt ein Poststück aus, legt es in die Tasche und geht entlang des Fußabdruckpfads zum Briefkasten von Kind B.
4. **Die Interaktion:** Kind A wirft die Post in den Briefkasten von Kind B.
5. **Das Signal:** Kind A läutet die **Service-Glocke**. Dies ist das konkrete Signal, dass sein Zug beendet ist.
6. **Der Wechsel:** Kind A setzt sich nun auf den „Warteplatz“. Kind B nimmt die Tasche, geht zurück zum Briefstapel und beginnt seine Runde, um die Post in den Briefkasten von Kind A zu liefern.
7. **Das Ziel:** Die Aktivität wird fortgesetzt, bis alle Post zwischen den beiden Briefkästen ausgetauscht wurde.

Anpassungsvorschläge für unterschiedliche Fähigkeitsstufen:

- Für Kinder mit eingeschränkter Mobilität: Stellen Sie die Briefkästen nebeneinander auf einen Tisch, sodass das Kind nur zum Briefkasten seines Gegenübers greifen muss, anstatt durch den Raum zu laufen.
- Für sensorisch aktive Kinder: Verwenden Sie „schwere Post“ – kleine, beschwerte Umschläge (gefüllt mit Reis oder Sand), um während des Gehens propriozeptive Reize zu setzen.
- Für Kinder, die gerade erst lernen, sich abzuwechseln: Verwenden Sie einen visuellen Zeitplan mit drei Symbolen: *Post einpacken* → *Gehen* → *Klingeln*. Dies hilft dem Kind zu verstehen, wann die „Wartezeit“ für seinen Freund beginnt.
- Für leistungsstarke Gleichaltrige: Geben Sie ihnen eine „Zustellkarte“, auf der sie einen bestimmten farbigen Briefkasten finden müssen, um die kognitive Herausforderung der Wendung zu erhöhen.

Erwartete Lernergebnisse:

1. **Beherrschung der Wartezeit:** Das Kind wartet erfolgreich auf das „Glockensignal“, bevor es sich zum Poststapel begibt.
2. **Gegenseitige Handlung:** Das Kind erkennt, dass das Spiel zwei Personen erfordert, um zu funktionieren.
3. **Reduzierte Aufforderungen:** Mit der Zeit wird das Kind von den Aufforderungen des Erziehers dazu übergehen, selbstständig den Hinweisen „Glocke“ und „Weg“ zu folgen.

3.5.2 Aktivitätsplan 2

Titel: „Die Rettungsmission“ – Transport von Murmeln

Lernziele:

1. **Sozial:** Das Kind koordiniert seine körperlichen Bewegungen mit einem Gleichaltrigen, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.
2. **Problemlösung:** Die Kinder passen den Winkel oder die Höhe ihres Werkzeugs an, um auf das „Problem“ (die Murmel rollt in die falsche Richtung) zu reagieren.
3. **Gemeinsames Spielen:** Das Kind konzentriert sich gemeinsam mit einem Partner mindestens 60 Sekunden lang auf ein sich bewegendes Objekt.

Zielbereiche des Lernens:

1. **Soziale Entwicklung:** Gemeinsame Problemlösung und gemeinsames Spielen.
2. **Körperliche Entwicklung:** Grobmotorische Koordination und Hand-Augen-Koordination.
3. **Kognitive Entwicklung:** Räumliches Denken und Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge.

Benötigte Materialien:

- **Die „Transportröhre“:** Ein großes PVC-Rohr oder eine Papprolle, die der Länge nach halbiert wurde, sodass eine U-förmige Mulde entsteht.
- **Die „Rettungsgegenstände“:** Große, bunte Murmeln oder Tischtennisbälle.
- **Zwei Griffe:** Seilstücke oder Klebeband, die an beiden Enden der Mulde befestigt werden, damit die Kinder sich daran festhalten können.
- **Die „Sicherheitszone“:** Ein Eimer oder Korb am Ende eines festgelegten Weges.
- **Visuelles Ziel:** Ein „Zielband“ auf dem Boden, das zum Eimer führt.

Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. **Die Partnerschaft:** Zwei Kinder stehen sich gegenüber und halten jeweils ein Ende der „Transportröhre“ an den Griffen fest.
2. **Die Herausforderung:** Legen Sie eine Murmel an ein Ende. Die Kinder müssen zusammenarbeiten, um die Röhre zu neigen und zu stabilisieren, damit die Murmel langsam zum anderen Ende rollt, ohne an den Seiten herunterzufallen.
3. **Die Bewegung:** Sobald sie die Murmel im Gleichgewicht haben, müssen sie gemeinsam seitwärts (wie eine Krabbe) in Richtung der „Sicherheitszone“ (dem Eimer) gehen.
4. **Die Problemlösung:** Wenn die Murmel stehen bleibt, müssen sie sich (verbal oder durch Gesten) verständigen, um eine Seite höher zu neigen. Wenn sie zu schnell rollt, müssen sie sich abstimmen, um sie „auszugleichen“.
5. **Die „Rettung“:** Wenn sie den Eimer erreichen, müssen sie das Rohr vorsichtig gemeinsam kippen, um die Murmel in die „Sicherheitszone“ fallen zu lassen.
6. **Der Neustart:** Sie gehen gemeinsam zurück zur Startlinie, um die nächste Murmel zu retten.

Anpassungsvorschläge für verschiedene Leistungsstufen:

- **Für Stufe 1 (körperliche Unterstützung):** Der Pädagoge hält die Mitte des Rohrs fest, um Stabilität zu gewährleisten, sodass sich die Kinder ganz auf das „Kippen“ konzentrieren können, anstatt auf das Gehen.
- **Für sensorisch orientierte Kinder:** Verwenden Sie anstelle einer Murmel einen „gewichteten Ball“ (z. B. einen Sitzsack). Dieser bewegt sich langsamer und gibt mehr „Feedback“ durch das Rohr, sodass die Gewichtsverlagerung leichter zu spüren ist.
- **Für fortgeschrittene Problemlöser:** Fügen Sie „Hindernisse“ auf dem Boden hinzu (z. B. Kissen oder Kegel), die das Paar umgehen muss, während es die Murmel im Rohr hält.
- **Für Kinder mit eingeschränkten sprachlichen Fähigkeiten:** Verwenden Sie Richtungspfeile (Auf/Ab/Stop). Der Pädagoge kann einen „Auf“-Pfeil hochhalten, um ein Kind dazu aufzufordern, sein Ende anzuheben, und ihm so helfen, die Lösung für eine feststeckende Murmel zu visualisieren.

Erwartete Lernergebnisse:

1. **Verbesserte soziale Synchronität:** Die Kinder beginnen, das Geh-Tempo und die Körpergröße des anderen zu spiegeln.
2. **Verringerung der Frustration:** Indem sie sich auf das „Problem der Murmel“ statt auf ihr eigenes konzentrieren, bleiben Kinder oft länger bei einer Herausforderung dabei.
3. **Gemeinsamer Erfolg:** Die Kinder werden einen „gegenseitigen Blick“ und einen Moment der Freude (Klatschen oder Jubeln) teilen, wenn es ihnen gelingt, die Murmel in den Eimer fallen zu lassen.

3.6 Referenzen und Ressourcen

3.6.1 Referenzen

Manikiza, J. (2020). *Autismus: Ein Leitfaden für frühkindliche Einrichtungen*. Neurodivergence Wales; Welsh Local Government Association.

https://neurodivergencewales.org/wp-content/uploads/2020/08/A-Guide-for-Early-Years-Settings_Eng.pdf

Sam, A., & AFIRM Team. (2025). *Peer-basierter Unterricht und Intervention*. Universität von North Carolina in Chapel Hill, Frank Porter Graham Child Development Institute, Ressourcen und Module für autismusorientierte Interventionen. <https://afirm.fpg.unc.edu>

Steinbrenner, J. R., Hume, K., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yücesoy-Özkan, S., & Savage, M. N. (2020). *Evidenzbasierte Praktiken für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene mit Autismus*. Universität von North Carolina in Chapel Hill, Frank Porter Graham Child Development Institute, National Clearinghouse on Autism Evidence and Practice Review Team.

3.6.2 Ressourcen

Erstellen Sie visuelle Darstellungen: <https://connectability.ca/visuals-engine/>

Kostenlose ausdrückbare Formen: <https://www.firstpalette.com/printable-theme/shapes.html>

Autismus und Abwechseln: <https://www.autismspeaks.org/expert-opinion/taking-turns>

4 Kapitel 2: Emotionale Entwicklung

Die emotionale Entwicklung ist eine grundlegende Komponente des frühen Lernens und der sozialen Teilhabe für Vorschulkinder mit Autismus-Spektrum-Störung (ASD). Forschungsergebnisse zeigen, dass viele Kinder mit ASD Unterschiede beim Erkennen von Emotionen, beim Ausdrücken von Gefühlen, beim Verstehen der Perspektiven anderer und beim Regulieren emotionaler Reaktionen aufweisen. Diese Herausforderungen können sich auf Beziehungen zu Gleichaltrigen, die Kommunikation, die Beteiligung im Unterricht und das allgemeine Wohlbefinden auswirken.

Gezielte Frühförderung mit Schwerpunkt auf emotionaler Wahrnehmung und Regulierung verbessert nachweislich die soziale Kompetenz, reduziert herausfordernde Verhaltensweisen und fördert die Lernbereitschaft. Dieses Kapitel bietet Pädagogen strukturierte, evidenzbasierte und spielorientierte Instrumente, die die emotionale Entwicklung in inklusiven Vorschulumgebungen unterstützen sollen.

Die Aktivitäten und Materialien orientieren sich an kindzentrierten, stärkenbasierten und multisensorischen Lernprinzipien und sind flexibel, ansprechend und entwicklungsgerecht gestaltet.

4.1 Schwerpunktbereiche

Dieses Kapitel unterstützt die emotionale Entwicklung in vier Schlüsselkompetenzen:

- **Emotionserkennung:** Entwicklung der Fähigkeit, Emotionen bei sich selbst und anderen durch visuelles, soziales und erfahrungsorientiertes Lernen zu erkennen und zu verstehen.
- **Selbstregulierung:** Unterstützung der Kinder beim Erkennen emotionaler Zustände und beim Einsatz geeigneter Strategien zum Umgang mit starken Gefühlen.
- **Gefühle ausdrücken:** Ermutigung der Kinder, Emotionen mithilfe von Sprache, Gesten, visuellen Hilfsmitteln, kreativen Künsten und Bewegung zu kommunizieren.
- **Entwicklung von Empathie:** Kindern helfen, die Emotionen, Perspektiven und sozialen Reaktionen anderer zu verstehen.

4.2 Ziele des Kapitels

1. Die Aktivitäten und Hilfsmittel in diesem Kapitel zielen darauf ab
2. Kindern dabei helfen, Emotionen zu erkennen und zu benennen
3. einen sicheren und strukturierten Ausdruck von Emotionen zu unterstützen
4. Strategien zur Beruhigung und emotionalen Selbstregulierung zu fördern
5. Das Verständnis für die emotionalen Erfahrungen anderer zu fördern
6. die Teilnahme an sozialen Interaktionen und Gruppenaktivitäten zu stärken

4.3 Evidenzbasis

Die in diesem Kapitel vorgestellten Instrumente und Aktivitäten basieren auf evidenzbasierten Praktiken, die häufig bei der frühzeitigen Intervention bei ASD empfohlen werden:

- **Soziale Geschichten und emotionale Erzählungen:** Soziale Geschichten unterstützen das emotionale Verständnis, die Lösung sozialer Probleme und die Verhaltensregulierung, indem sie strukturierte, vorhersehbare Erklärungen für emotionale und soziale Situationen liefern.
- **Visuelle Hilfen für emotionales Lernen:** Untersuchungen zeigen, dass visuelle Hilfsmittel wie Emotionskarten, Zeitpläne und Piktogramme das emotionale Verständnis und die Kommunikation bei Kindern mit ASD verbessern.
- **Sinnesbasierte Selbstregulierungsstrategien:** Sinnesberuhigende Hilfsmittel und strukturierte Regulierungsroutinen unterstützen die emotionale Kontrolle und reduzieren Ängste und Verhaltensescalationen.
- **Kunstbasierter emotionaler Ausdruck:** Kreative künstlerische Aktivitäten fördern nachweislich das emotionale Bewusstsein, die Selbstdarstellung und das Engagement von Kindern mit Entwicklungsunterschieden.

4.4 In diesem Kapitel enthaltene Hilfsmittel

4.4.1 Tool 1: Emotions-Karten und Emotionsräder

Visuelle Hilfsmittel, die das Erkennen, Benennen und Kommunizieren von emotionalen Zuständen unterstützen. Konzipiert für den flexiblen Einsatz bei Routinen, Spielen, Geschichtenerzählen und emotionalen Check-ins.

Beschreibung:

Ein strukturierter Satz visueller Hilfsmittel zur emotionalen Kompetenz, der Vorschul- und Grundschulkindern helfen soll, Emotionen zu erkennen, zu benennen und zu kommunizieren. Geeignet für den Einsatz bei Routinetätigkeiten, Übergängen, beim Geschichtenerzählen und bei emotionalen Check-ins.

Bestandteile

Emotionskarten (40–60 Karten):

Grundlegende Emotionen (glücklich, traurig, wütend, ängstlich, aufgeregt, müde, stolz, besorgt, ruhig), dargestellt durch klare Gesichtsausdrücke und Körpersprache.

Intensitätskarten (20 Karten):

Visuelle Skalen, die die emotionale Intensität zeigen (ruhig → frustriert → wütend; zufrieden → aufgeregt → überwältigt).

Emotionsräder (3 Versionen):

- Grundlegendes Rad mit 4 Emotionen
- Erweitertes Rad mit 8 Emotionen
- Gefühle + Bewältigungsrad

Spiegelkarten:

Karten, die Kinder dazu anregen, Gesichtsausdrücke nachzuahmen und Gefühle zu identifizieren.

Check-in-Tafel:

„Ich fühle mich ...“-Tafel mit Klettverschluss oder Magneten für tägliche emotionale Check-ins.

4.4.1.1 Bilder sammeln und vorbereiten

Bilder aus einer der folgenden Quellen beziehen:

- Kostenlose Datenbanken mit Emotionssymbolen (ARASAAC, Twinkl-Style-Symbole, SEL-Cliparts)
- Fotos von echten Gesichtern, die klare Emotionen zeigen
- Einfache Illustrationen in einheitlichem Stil

Stellen Sie sicher, dass alle Bilder die folgenden Kriterien erfüllen:

- Deutlicher Gesichtsausdruck
- Einfacher oder neutraler Hintergrund
- Einheitlicher Kunststil auf allen Karten
- Eine Emotion pro Karte
- Große, gut lesbare Beschriftung unter dem Bild

4.4.1.2 Verwendung

Schritt 1: Emotionserkennung

Der Erwachsene zeigt eine Karte und benennt die Emotion.
Das Kind zeigt darauf, wiederholt sie oder ordnet sie zu.

Schritt 2: Emotionsidentifikation

Das Kind wählt die Karte aus, die seinem Gefühl entspricht.

Schritt 3: Emotionskommunikation

Das Kind verwendet die Karte, um seine Bedürfnisse auszudrücken:

„Ich bin wütend.“

„Ich bin müde.“

Schritt 4: Emotionsregulierung

Emotionen mit Bewältigungskarten verbinden:

„Wütend → Ball drücken.“

„Traurig → um eine Umarmung bitten.“

Schritt 5: Tägliche Check-in-Routine

Morgens: Das Kind wählt eine Gefühlskarte aus.

Mittags: Gefühle besprechen.

Am Ende des Tages: Über Veränderungen nachdenken.

4.4.2 Tool 2: Storybasierte Karten zur Lösung emotionaler Probleme

Kurze illustrierte Szenarien, die durch angeleitete Diskussionen und Rollenspiele das emotionale Verständnis, Empathie und soziale Entscheidungsfindung fördern.

Beschreibung:

Illustrierte Karten mit sozial-emotionalen Szenarien, die Kindern helfen, Empathie, Perspektivenübernahme und Entscheidungsfindung durch Diskussion, Rollenspiele und angeleitete Reflexion zu entwickeln.

Bestandteile

Szenario-Karten (30 Karten):

Kurze illustrierte Situationen wie:

- Ein Spielzeug wird weggenommen
- Warten, bis man an der Reihe ist
- Jemand fühlt sich ausgeschlossen
- Laute Geräusche verursachen Stress

Emotionsperspektivkarten (20 Karten):

„Was empfindet jede Figur?“ – Bilder.

Lösungswahlkarten (25 Karten):

Mögliche Reaktionen (um Hilfe bitten, warten, eine Pause machen, Worte verwenden, teilen).

Rollenspiel-Aufforderungskarten (15 Karten):

Geführte Anweisungen zum Nachspielen von Szenarien.

Diskussionsmatte:

Visuelle Tafel mit Abschnitten:

Was ist passiert?

Wie fühlen sie sich?

Was können wir tun?

4.4.2.1 Bilder sammeln und vorbereiten

Verwendung:

- Einfache illustrierte soziale Szenen
- Echte Fotos, die im Klassenzimmer inszeniert wurden
- Einheitlicher Charakterstil

Sicherstellen:

- Minimale Hintergrunddetails
- Klare emotionale Hinweise
- Ein Szenario pro Karte
- Vielfältige Charaktere

4.4.2.2 Anwendung

Schritt 1: Szenario vorstellen

Der Erwachsene zeigt die Karte und beschreibt die Situation.

Schritt 2: Emotionen identifizieren

Das Kind wählt Emotionskarten für die Charaktere aus.

Schritt 3: Ergebnisse vorhersagen

Fragen Sie: „Was könnte als Nächstes passieren?“

Schritt 4: Lösungen auswählen

Das Kind wählt aus den Lösungskarten aus.

Schritt 5: Rollenspiel

Die gewählte Lösung mit Erwachsenen/Gleichaltrigen nachspielen.

Schritt 6: Reflexion

Diskutieren Sie:

„Was hat funktioniert?“

„Wie haben sie sich jetzt gefühlt?“

Anwendung während:

- Sozialkompetenzgruppen
- Stundenkreis
- Konfliktlösungsmomente

4.4.3 Tool 3: Sensorisches Beruhigungs-Toolkit

Eine Sammlung sensorischer Materialien und visueller Strategieanleitungen, die Kindern helfen, emotionale Selbstregulierung und Bewältigungsstrategien zu entwickeln.

Beschreibung

Eine strukturierte Sammlung sensorischer Hilfsmittel und visueller Leitfäden, die Kindern helfen, Selbstregulierung, Körperbewusstsein und Bewältigungsstrategien in Momenten von Stress oder Reizüberflutung zu entwickeln.

Komponenten:

Sensorische Hilfsmittel:

- Stressbälle (3 Arten)
- Fidget-Spielzeuge (5–8 Artikel)
- Gewichtete Kissen oder Stofftiere
- Geräuschreduzierende Kopfhörer
- Kautable sensorische Gegenstände (falls geeignet)
- Weiches Gewebe oder taktile Streifen

Karten zur visuellen Regulierung (25 Karten):

- Tief durchatmen
- Um eine Pause bitten
- Drücken
- Bis 5 zählen
- Geh in die Ruhecke

Ruhe-Sequenz-Tafel:

Schrittweise visuelle Routine zur Beruhigung.

Visuelles Zeichen für die Ruhecke:

Zeigt einen sicheren Ort zur Regulierung an.

4.4.3.1 Montageanleitung

Behälter erstellen:
Kiste oder Korb mit der Aufschrift „Ruhe-Hilfsmittel“.

Erstellen Sie eine Ruhe-Tafel:
Überschrift oben: „Ich kann meinen Körper beruhigen“
Fügen Sie eine visuelle Abfolge mit 4–5 Schritten hinzu.

Klettverschluss anbringen:
Für abnehmbare Strategiekarten.

Ruhebereich schaffen:
Weiche Matte, Kissen, gedämpfte Beleuchtung.

4.4.3.2 Anwendung

Schritt 1: In ruhigen Momenten unterrichten

Führen Sie Hilfsmittel in neutralen Momenten ein.

Schritt 2: Verwendung vorleben

Erwachsene demonstrieren die Beruhigungsstrategie.

Schritt 3: Aufforderung in Stresssituationen

Bieten Sie zwei Optionen an:
„Möchtest du den Stressball oder die Kopfhörer?“

Schritt 4: Das Kind übt

Unterstützen Sie die selbstständige Auswahl.

Schritt 5: Nachdenken

„Was hat deinem Körper geholfen, sich besser zu fühlen?“

Verwendung

- Während Übergängen
- Nach Konflikten
- Vor Überlastung
- Als tägliche Routine

4.4.4 Tool 4: Vorlagen für den emotionalen Ausdruck durch Kunst

Kreative Ressourcen, die Kinder dazu anregen, Emotionen durch Zeichnen, Malen, Bewegung und musikbasierte Aktivitäten zu erkunden.

Beschreibung:

Ressourcen für den kreativen Ausdruck, die Kindern helfen, Emotionen durch Kunst, Bewegung, Musik und sensorische kreative Aktivitäten zu erforschen und zu kommunizieren.

Bestandteile

Vorlagen zum Zeichnen von Emotionen (20 Seiten):

Gesichter zum Ausmalen, Körperumrisse, Blätter zum Thema „Meine Gefühle heute“.

Farb-Emotions-Tabellen:

Verbindet Farben mit Gefühlen.

Bewegungsaufforderungskarten (15 Karten):

Bewege dich wie:

- Wütender Sturm
- Fröhliches Hüpfen
- Langsame Schildkröte
- Ruhiges Atmen

Musik-Emotionskarten (15 Karten):

Ordnen Sie Musik Gefühlen und Bewegungen zu.

Kreatives Auswahlbrett:

Zeichnen, malen, bauen, tanzen oder spielen.

4.4.4.1 Materialien sammeln und vorbereiten

Kunstzubehör:

- Buntstifte
- Filzstifte
- Farbe
- Ton
- Papier
- Musikplayer

Sicherstellen:

- Offene Materialien
- Keine unordentlichen Optionen verfügbar
- Visuelle Hinweise zugänglich

4.4.4.2 Anwendung

Schritt 1: Emotionsaufforderung

Zeigen Sie die Emotionskarte oder sprechen Sie über Gefühle.

Schritt 2: Kunstform auswählen

Das Kind wählt zwischen Zeichnen, Bewegung oder Musik.

Schritt 3: Gestalten

Erlauben Sie freie Ausdrucksformen ohne Korrekturen.

Schritt 4: Emotionen benennen

Der Erwachsene benennt behutsam die Gefühle, die im Kunstwerk zum Ausdruck kommen.

Schritt 5: Teilen (optional)

Das Kind erklärt sein Werk, wenn es sich dabei wohlfühlt.

Schritt 6: Ausstellen oder Aufbewahren

Erstellen Sie ein persönliches Emotionsportfolio.

Verwendung während:

- Ruhige Zeit
- Nach starken Emotionen
- Gruppen-SEL-Aktivitäten
- Therapiesitzungen

4.5 Aktivitätspläne

4.5.1 Aktivität 1: Emotionsuhr

Lernziele

- Emotionen erkennen und benennen
- Emotionen mit realen Situationen in Verbindung bringen
- Erweiterung des emotionalen Wortschatzes
- Emotionale Selbstwahrnehmung entwickeln

Zielgerichtete Lernbereiche

Emotionale Entwicklung
Kommunikation und Sprache
Soziale Interaktion
Kognitive Entwicklung

Erforderliche Materialien

- Arbeitsblatt zum Thema Emotionen mit Gesichtsausdrücken
- Pappteller
- Buntstifte oder Filzstifte
- Schere
- Kleber
- Reißzwecke
- Kork oder Modelliermasse
- Uhrzeiger-Schablone

Schritt-für-Schritt-Anleitung

1. Die Kinder malen die Gesichter mit Emotionen auf dem Arbeitsblatt aus.
2. Die Gesichter ausschneiden.
3. Kleben Sie die Emotionen um den Pappteller herum, um ein Uhrendesign zu erstellen.
4. Unter Aufsicht eines Erwachsenen ein Loch in die Mitte des Tellers bohren.
5. Befestigen Sie den Uhrzeiger mit einer Reißzwecke.
6. Befestigen Sie die Reißzwecke mit Kork oder Modelliermasse.
7. Verwenden Sie die Emotionsuhr bei täglichen Emotionschecks oder Gesprächen.

Anpassungsvorschläge

- Verwenden Sie 2–4 Grundemotionen für Anfänger.
- Fügen Sie komplexe Emotionen für fortgeschrittene Lernende hinzu.
- Stellen Sie vorgeschchnittenes Material für Kinder mit motorischen Einschränkungen bereit.
- Erlauben Sie Zeigen oder AAC-Kommunikation anstelle von verbalen Antworten.
- Verwenden Sie strukturierte Emotionssymbole für sensorische Reize.

Erwartete Lernergebnisse

- Kinder erkennen und benennen Emotionen.
- Kinder verbinden Emotionen mit persönlichen Erfahrungen.

Kinder verbessern ihre emotionalen Kommunikationsfähigkeiten.

4.5.2 Aktivität 2: Blumenstrauß der Emotionen

Lernziele

- Emotionales Bewusstsein entwickeln
- Empathie und Perspektivenübernahme stärken
- Förderung von kooperativem und kreativem Lernen

Zielbereiche

Emotionale Entwicklung
Soziale Interaktion
Kreativer Ausdruck
Kognitive Entwicklung

Erforderliche Materialien

- Arbeitsblätter zu Emotionen und Situationen
- Schere
- Kleber
- Blätter

Schritt-für-Schritt-Anleitung

1. Die Kinder schneiden Blumenelemente aus, die Emotionen und soziale Situationen darstellen.
2. Die Blütenmitten stehen für Emotionen (z. B. Freude, Traurigkeit, Wut, Angst).
3. Die Blütenblätter stehen für Situationen, die mit den jeweiligen Emotionen verbunden sind.
4. Die Kinder setzen die Blumen zusammen und besprechen sie.
5. Die fertigen Blumen können ausgestellt oder in Diskussionen wiederverwendet werden.

Anpassungsvorschläge

- Stellen Sie vorgeschchnittene laminierte Materialien bereit.
- Verwenden Sie zur Unterstützung farbcodierte Arbeitsblätter.
- Stellen Sie Arbeitsblätter in Graustufen für einen höheren Schwierigkeitsgrad bereit.

- Unterstützen Sie Kinder, die noch nicht lesen können, durch visuelle Anleitung oder Hilfe von Erwachsenen.

Erwartete Lernergebnisse

- Kinder verbinden Emotionen mit sozialen Kontexten.
- Kinder zeigen ein verbessertes emotionales Verständnis.
- Kinder üben Empathie und Zusammenarbeit.

4.5.3 Aktivität 3: Emotionsbox (Gefühlsglas)

Lernziele

- Förderung eines sicheren Ausdrucks von Emotionen
- Förderung der emotionalen Reflexion
- Stärkung der Kommunikation von Gefühlen

Zielbereiche

Emotionale Entwicklung
Kommunikation
Soziale Teilhabe

Benötigte Materialien

- Behälter oder Glas
- Emotionskarten, Zeichnungen oder Symbole
- Optionale Mal- oder Schreibmaterialien

Schritt-für-Schritt-Anleitung

1. Stellen Sie die Emotionsbox als sicheres Kommunikationsmittel vor.
2. Die Kinder wählen oder erstellen Emotionssymbole, die ihre Gefühle darstellen.
3. Das Kind legt das Symbol in den Behälter.
4. Die Erzieher können die Diskussion einzeln oder in Gruppen moderieren.

Anpassungsvorschläge

- Verwenden Sie Piktogramme oder Fotos für Kinder mit eingeschränkten Sprachkenntnissen.
- Erlauben Sie die Verwendung von Farben oder Symbolen anstelle von Wörtern.
- Bieten Sie Möglichkeiten zum privaten Austausch, wenn Gruppendiskussionen schwierig sind.

Erwartete Lernergebnisse

- Die Kinder zeigen ein gesteigertes emotionales Bewusstsein.
- Kinder kommunizieren ihre Emotionen selbstständiger.
- Kinder bauen emotionales Selbstvertrauen auf.

4.5.4 Aktivität 4: Ruhezone und Regulierungsplan

Lernziele

- Unterstützung der emotionalen Selbstregulierung
- Entwickeln von Bewältigungsstrategien
- Steigerung der Unabhängigkeit beim Umgang mit Emotionen

Zielgerichtete Lernbereiche

- Emotionale Entwicklung
- Selbstregulierung
- Sensorische Integration

Erforderliche Materialien

- Kissen oder weiche Sitzgelegenheiten
- Sinnesförderndes Spielzeug (Stressbälle, Fidgets, sensorische Bücher)
- Karten mit visuellen Beruhigungsstrategien
- Tabelle zur emotionalen Regulierung

Schritt-für-Schritt-Anleitung

1. Stellen Sie die Ruhezone während entspannter Unterrichtsstunden vor.
2. Demonstrieren Sie Beruhigungsstrategien wie tiefes Atmen oder die Verwendung sensorischer Hilfsmittel.
3. Vermitteln Sie einen einfachen emotionalen Aktionsplan:
 - Ich nehme meine Gefühle wahr
 - Ich wähle eine beruhigende Strategie
 - Ich bitte bei Bedarf um Hilfe
4. Ermutigen Sie zur selbstständigen Nutzung der Ruhezone.

Anpassungsvorschläge

- Stellen Sie visuelle Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Beruhigung bereit.
- Bieten Sie mehrere sensorische Optionen an.
- Nutzen Sie Vorbilder und angeleitete Übungen für Erwachsene.

Erwartete Lernergebnisse

- Kinder erkennen emotionale Auslöser.
- Kinder wenden selbstständig Beruhigungsstrategien an.
- Die emotionale Eskalation nimmt mit der Zeit ab.

4.5.5 Aktivität 5: Soziale Geschichten und Rollenspiele

Lernziele

- Verbesserung des emotionalen Verständnisses
- Empathie entwickeln
- Unterstützung der sozial-emotionalen Problemlösung

Zielgerichtete Lernbereiche

Soziale Interaktion
Emotionale Entwicklung
Kommunikationsfähigkeiten

Erforderliche Materialien

- Soziale Geschichtenkarten oder Bücher
- Handpuppen oder Requisiten für Rollenspiele
- Visuelle Emotionshinweise

Schritt-für-Schritt-Anleitung

1. Präsentieren Sie kurze soziale Geschichten, die emotionale Situationen beschreiben.
2. Besprechen Sie die Emotionen der Figuren und mögliche Lösungen.
3. Ermutigen Sie die Kinder, Lösungen mithilfe von Requisiten nachzuspielen.
4. Verstärken Sie positive emotionale und soziale Reaktionen.

Anpassungsvorschläge

- Verwenden Sie reale Szenarien aus dem Klassenzimmer.
- Vereinfachen Sie Geschichten mithilfe von Bildern oder visuellen Sequenzen.
- Lassen Sie die Kinder zunächst beobachten, bevor sie aktiv teilnehmen.

Erwartete Lernergebnisse

- Kinder erkennen Emotionen bei anderen.
- Kinder üben angemessene soziale Reaktionen.
- Kinder entwickeln die Fähigkeit, sich in andere hineinzusetzen.

4.6 Brettspiel: „Emotion Path“ – kooperatives Spiel

Emotion Path Kooperationsspiel

Ein visuell strukturiertes Brettspiel, bei dem Kinder Herausforderungen im Bereich der Emotionserkennung und -regulierung bewältigen müssen. Das Spiel fördert das abwechselnde Spielen, kooperatives Spielen und Kommunikationsfähigkeiten und reduziert gleichzeitig Wettbewerbsstress.

4.7 Unterstützung verschiedener Ebenen der Emotionsregulation

Emotionale Entwicklungsstufe	Merkmale	Unterstützungsstrategien
Entstehendes Bewusstsein	Begrenzte emotionale Wahrnehmung oder Ausdrucksfähigkeit	Visuelle Hilfsmittel, Vorbilder und sensorische Aktivitäten einsetzen

Emotionale Entwicklungsstufe	Merkmale	Unterstützungsstrategien
Sich entwickelndes Bewusstsein	Erkennt grundlegende Emotionen, benötigt jedoch Unterstützung bei der Regulierung	Strukturierte Beruhigungsstrategien und Instrumente zur Emotionskommunikation einführen
Erweiterung der emotionalen Fähigkeiten	Erkennt komplexe Emotionen und beginnt, Empathie zu entwickeln	Einführung von Aktivitäten zur Lösung sozialer Probleme und zur Perspektivübernahme
Fortgeschrittenes emotionales Verständnis	Zeigt emotionale Bewusstheit und flexible Regulierung	Fördert die selbstständige Anwendung von Strategien und die Unterstützung durch Gleichaltrige

4.8 Implementierungsrichtlinien

Schaffung emotional unterstützender Umgebungen

- Emotionale Bilder während des Unterrichts zeigen
- Bereitstellung leicht zugänglicher Hilfsmittel zur Beruhigung
- Modellieren Sie emotionale Sprache während Interaktionen
- Integrieren Sie emotionales Lernen in die täglichen Aktivitäten

Empfehlungen für die Zusammenarbeit

- Koordinieren Sie Strategien mit Spezialisten, sofern verfügbar
- Teilen Sie emotionale Hilfsmittel mit den Familien, um Konsistenz zu gewährleisten
- Dokumentieren Sie regelmäßig die Fortschritte in der emotionalen Entwicklung
- Sorgen Sie für einheitliche Ansätze zur emotionalen Unterstützung in allen Umgebungen

4.9 Überwachung der Fortschritte

Pädagogen können die Entwicklung mithilfe folgender Instrumente überwachen:

- Checklisten zur Beobachtung emotionaler Entwicklungen
- Emotions-Tagebücher oder Reflexionen in Form von Zeichnungen
- Überprüfung der Anwendung von Selbstregulierungsstrategien
- Reflexionsgespräche nach emotionalen Situationen

4.10 Erwartete Ergebnisse

Durch den konsequenten Einsatz von Instrumenten zur emotionalen Entwicklung können Pädagogen Folgendes beobachten:

- Erhöhtes emotionales Bewusstsein
- Verbesserte emotionale Kommunikation
- Größere Unabhängigkeit bei der Regulierung von Emotionen
- Verstärkte Empathie und soziale Teilhabe
- Verstärkte Beteiligung an Vorschulroutinen

4.11 Referenzen und Ressourcen

Wichtige Referenzen:

<https://www.autismawareness.com.au/navigating-autism/big-emotions-in-young-autistic-people>

<https://blossomchildrenscenter.com/understanding-emotional-development-and-asd/>

<https://earlyautismventures.in/emotional-regulation-in-children-with-autism/>

<https://www.behaviorfrontiers.com/blog/emotional-regulation-strategies-autism>

<https://linksaba.com/how-to-teach-autistic-children-to-understand-emotions/>

<https://www.thetreetop.com/aba-therapy/emotional-regulation-autism>

<https://www.discoveryaba.com/aba-therapy/helping-children-with-autism-understand-emotions>

Denham, S. A. (2006). Sozial-emotionale Kompetenz als Unterstützung für die Schulreife.

Früherziehung und Entwicklung.

Gray, C. (2010). Das neue Sozialgeschichtenbuch.

Nationales Zentrum für berufliche Weiterbildung zu Autismus-Spektrum-Störungen. Evidenzbasierte Praktiken für Kinder mit ASD.

Samson, A. C., Hardan, A. Y. & Gross, J. J. (2015). Emotionsregulation bei Autismus-Spektrum-Störungen.

Schreibman, L. et al. (2015). Naturalistische entwicklungsbezogene Verhaltensinterventionen.

5 Kapitel 3: Körperliche Entwicklung

Die körperliche Entwicklung im Vorschulalter ist eine wichtige Grundlage für Teilhabe, Lernen und Wohlbefinden, insbesondere für Kinder mit Autismus. Viele alltägliche Lernmöglichkeiten in der frühkindlichen Bildung sind „bewegungsbasiert“: Teilnahme am Stuhlkreis, Bewältigung von Übergängen, Spielen mit Gleichaltrigen, Verwendung von Materialien am Tisch und Selbstversorgung. Wenn die motorischen oder sensomotorischen Fähigkeiten eines Kindes noch in der Entwicklung sind, können diese Situationen anstrengend, frustrierend oder überwältigend sein. Die Förderung der körperlichen Entwicklung verbessert daher nicht nur die Bewegungsfähigkeiten, sondern erhöht auch den Zugang zu Lernaktivitäten, stärkt die Unabhängigkeit und kann Stress im Alltag reduzieren, indem Aufgaben vorhersehbarer und besser bewältigbar werden.

Bei Autismus im Vorschulalter können die Profile der körperlichen Entwicklung sehr unterschiedlich sein. Einige Kinder zeigen Unterschiede in der Grobmotorik (Gleichgewicht, Koordination, Springen, Klettern), während andere Schwierigkeiten in der Feinmotorik haben, die sich auf die frühe Schreibfähigkeit, den Umgang mit Werkzeugen (z. B. Scheren) und alltägliche Aufgaben im Klassenzimmer (z. B. Öffnen von Behältern, Umgang mit kleinen Gegenständen) auswirken. Die motorische Planung und Abfolge kann schwierig sein, was bedeutet, dass mehrstufige Bewegungsaufgaben (z. B. Hindernisparcours oder „Mach es mir nach“-Actionspiele) zusätzliche Vorlagen und Wiederholungen erfordern. Viele Kinder zeigen auch sensorisch-motorische Unterschiede: Sie suchen oder vermeiden bestimmte Sinneseindrücke, haben ein vermindertes Körperbewusstsein oder finden es schwierig, ihre Aufmerksamkeit („zu hoch“ oder „zu niedrig“) beim Sitzen, Zuhören oder Mitmachen zu regulieren. Ausdauer, Körperhaltung und bilaterale Koordination (die gleichzeitige Nutzung beider Körperhälften) können die Teilnahme am Vorschulalltag zusätzlich beeinflussen.

Dieses Kapitel bietet spielerische, unterrichtsfreundliche Hilfsmittel, mit denen Pädagogen die grobmotorischen, feinmotorischen und sensomotorischen Integrationsfähigkeiten stärken können, während die Aktivitäten strukturiert, motivierend und anpassungsfähig bleiben. Das Ziel ist nicht „perfekte Leistung“, sondern sinnvolle Fortschritte, die Kinder dabei unterstützen, selbstbewusster an Routinen und Spielen teilzunehmen – Schritt für Schritt, in ihrem eigenen Tempo.

5.1 Schwerpunktbereiche

- **Grobmotorik und Koordination:** Gleichgewicht, Springen, Klettern, Ballfertigkeiten, Körperhaltung und Stabilität, Überqueren der Mittellinie
- **Feinmotorik und Vorstufe zum Schreiben:** Entwicklung des Griffs, Handkraft, Handhabung in der Hand, Isolierung der Finger, Scherenfertigkeiten, frühes Üben von Linien/Formen
- **Motorische Planung und Abfolge:** Nachahmung von Handlungen, Starten und Stoppen auf Kommando, Hindernisparcours, mehrstufige Bewegungsabläufe
- **Sensorisch-motorische Integration:** Körperbewusstsein und -regulation durch propriozeptive („schwere Arbeit“) Reize, vestibuläre Bewegung, taktile Erkundung/Toleranz innerhalb klarer Grenzen
- **Motorische Routinen zur Selbstversorgung:** funktionelle motorische Fähigkeiten für Unabhängigkeit (Knöpfe/Reißverschlüsse, Anziehschritte, Handwaschroutinen und andere tägliche Routinen im Klassenzimmer)

5.2 Kapitelziele

1. Steigerung der Teilnahme an Spielen, Bewegungsaktivitäten und täglichen Routinen im Klassenzimmer durch Abbau motorischer Barrieren.
2. Stärkung der funktionellen Feinmotorik, die für frühe Lernaufgaben erforderlich ist (z. B. Umgang mit Materialien, Verwendung von Werkzeugen, Vorübungen zum Schreiben).
3. Entwicklung der grobmotorischen Koordination und motorischen Planung zur Unterstützung sicherer, selbstbewusster Bewegungen in Innen- und Außenbereichen.
4. Förderung des Körperbewusstseins und der Selbstregulierung durch strukturierte, sensorisch-motorische Aktivitäten, die in die täglichen Routinen eingebettet sind.
5. Aufbau von Unabhängigkeit bei motorischen Routinen, insbesondere bei Übergängen und der Selbstversorgung (z. B. Anziehen, Händewaschen).

5.3 Evidenzbasis

Die Förderung der körperlichen Entwicklung in Vorschuleinrichtungen funktioniert am besten, wenn das motorische Lernen in sinnvolle Routinen und Spiele eingebettet ist, während die Anweisungen für Kinder mit Autismus klar, vorhersehbar und motivierend bleiben. Die in diesem Kapitel verwendeten Ansätze stützen sich auf drei weithin akzeptierte Grundlagen, die im Kontext der frühkindlichen Förderung und der Autismusförderung häufig empfohlen werden: (1) strukturierte Unterstützung für Verständnis und Unabhängigkeit, (2) naturalistische und spielerische Lernmöglichkeiten und (3) routinemäßige sensorisch-motorische Strategien, die Kindern helfen, reguliert und teilnahmebereit zu bleiben.

1) Visuelle Hilfen, Aufgabenanalyse und Aufforderungen mit systematischem Ausblenden

Für viele Kinder mit Autismus werden motorische Aufgaben leichter zu bewältigen, wenn die Erwartungen sichtbar gemacht und die Schritte aufgeschlüsselt werden. Visuelle Hilfen (z. B. Stichwortkarten, Sequenzstreifen, „Erst-dann“-Tafeln) reduzieren die Sprachlast und verdeutlichen, was als Nächstes kommt. Die Aufgabenanalyse hilft Pädagogen, die kleinsten funktionalen Schritte innerhalb einer Routine zu identifizieren (z. B. „Hände waschen“: Wasser aufdrehen → Hände nass machen → Seife → reiben → abspülen → abtrocknen). Anweisungen (gestisch, visuell, vorbildlich, verbal) werden dann verwendet, um den Erfolg zu unterstützen, mit einem klaren Plan, die Anweisungen im Laufe der Zeit auslaufen zu lassen, damit das Kind unabhängiger wird. Diese Struktur ist besonders hilfreich für mehrstufige motorische Routinen (Selbstversorgung, Übergänge) und für Aktivitäten, die motorische Planung erfordern (Hindernisparcours, Imitationssequenzen). In der Praxis ist Konsistenz der Schlüssel: Verwenden Sie die gleichen Hinweise, halten Sie die Schritte stabil und steigern Sie die Unabhängigkeit schrittweise, indem Sie die Unterstützung reduzieren.

2) Strukturiertes Unterrichten in Kombination mit naturalistischen, spielerischen Gelegenheiten

Motorische Fähigkeiten verbessern sich durch Übung – aber Übung ist am effektivsten, wenn sie sinnvoll und motivierend ist. Strukturierte Lehrprinzipien (klarer Beginn/Ende, definierter Raum, vorhersehbare Abläufe, visuelle Klarheit, kurze Anweisungen) können mit naturalistischem/spielbasiertem Lernen (Auswahl durch das Kind, gemeinsames Spielen, eingebettete Lehrmomente) kombiniert werden. In diesem Kapitel werden daher kurze „Bewegungssnacks“, stationsbasierte Feinmotorikspiele und Spielformate verwendet, die viele Wiederholungen ermöglichen, ohne sich wie Übungen anzufühlen. Pädagogen können das Engagement steigern, indem sie auf den Interessen der Kinder aufbauen (Fahrzeuge, Tiere, Liefer-Spiele, Schatzsuchen) und ihnen innerhalb einer klar strukturierten Aktivität

Wahlmöglichkeiten anbieten (z. B. „Wähle 1 von 3 Bewegungskarten“, „Wähle dein Werkzeug: Zange oder Pinzette“). Diese Ausgewogenheit fördert sowohl die Teilnahme als auch die Verallgemeinerung – Kinder üben motorische Fähigkeiten in verschiedenen Kontexten und nicht nur in einer festgelegten Aktivität.

3) In Routinen eingebettete sensomotorische Strategien (unterstützend, nicht klinisch)

Viele Kinder mit Autismus weisen Unterschiede in der sensorischen Verarbeitung und Körperwahrnehmung auf, die sich auf ihre Aufmerksamkeit, Ausdauer und emotionale Regulierung auswirken. In einem pädagogischen Umfeld kann es hilfreich sein, routinemäßige sensomotorische Aktivitäten (oft als „Bewegungspausen“ oder „schwere Arbeiten“ bezeichnet) einzubauen, die die Lernbereitschaft fördern. Beispiele hierfür sind Schieben-/Ziehen-/Tragen-Aufgaben, kurze, strukturierte Bewegungsabläufe oder taktile Erkundungen mit klaren Grenzen. Das Ziel besteht nicht darin, sensorische Bedürfnisse zu „behandeln“, sondern praktische Unterstützung zu bieten, die Kindern hilft, ein funktionsfähiges Maß an Wachsamkeit für die Teilnahme aufrechtzuerhalten (). Diese Strategien sind am effektivsten, wenn sie vorhersehbar (zu festgelegten Tageszeiten), kurz und mit klaren visuellen Hinweisen verbunden sind – und wenn Erwachsene die Reaktion des Kindes beobachten und die Intensität entsprechend anpassen.

Zusammenfassung

In diesem Kapitel werden die wissenschaftlichen Erkenntnisse in unterrichtsfertige Hilfsmittel umgesetzt, die: (a) motorische Aufgaben durch visuelle Darstellungen und eine schrittweise Struktur verdeutlichen, (b) sinnvolle Übungen durch Spiel und Routinen fördern und (c) die Teilnahme unterstützen, indem sie einfache Strategien zur sensorisch-motorischen Regulierung in den Tagesablauf einbetten. Das Leitprinzip ist die funktionale Wirkung: Verbesserungen sollen Kindern mit Autismus helfen, Zugang zu Lernen, Spiel und Unabhängigkeit im täglichen Vorschulleben zu finden.

In diesem Kapitel enthaltene Hilfsmittel

5.3.1 *Werkzeug 1: Karten für grobmotorische „Bewegungskreise“ + Bodenmarkierungen*

Zweck

Ein gebrauchsfertiges Set zum Aufbau kurzer, strukturierter Bewegungsabläufe, die die grobmotorischen Fähigkeiten, die Koordination und die motorische Planung stärken und gleichzeitig die Teilnahme und Regulierung von Kindern mit Autismus unterstützen.

Was der Pädagoge erhält:

24 Bewegungskarten (ausdruckbares Set), gruppiert in 6 Kompetenzbereiche:

- Gleichgewicht (z. B. „Auf einem Bein stehen“, „Ferse-Zehen gehen“)
- Springen (z. B. „3 Mal nach vorne springen“, „Über die Linie springen“)
- Krabbeln/Klettern (z. B. „Krabbel wie ein Bär zum Kegel“, „Krabbel unter dem Seil hindurch“)
- Rollen/Körperbeherrschung (z. B. „Roll dich wie ein Baumstamm zur Matte“, „Mach eine Schildkrötenwende“)
- Werfen–Fangen/Ballfertigkeiten (z. B. „In den Korb werfen“, „Den großen Ball fangen“)
- Tierische Fortbewegungsarten (z. B. „Froschsprünge“, „Krabbenlauf“)

12 Vorlagen für Parcours-Layouts (leicht → fortgeschritten) mit folgenden Angaben:

- Anzahl der Stationen (3–6),
- empfohlener Abstand,
- Beispiel für die Reihenfolge der Stationen und Zeitangaben

Bodenmarkierungsbogen (ausdruckbar): Füße, Hände, Pfeile, „Start/Ziel“, Stoppschilder (für klare Routen und Begrenzungen)

Empfohlenes Alter / Umgebung / Dauer

- Vorschule (3–6), anpassbar für gemischte Gruppen
- 1:1, kleine Gruppe oder ganze Gruppe
- 5–10 Minuten („Bewegungssnack“) oder 10–15 Minuten (vollständiger Parcours)

Anwendung (einfache Routine)

- Vorschau:** Zeigen Sie den Parcours (visuell) und zeigen Sie auf Start/Ziel.
- Auswahl:** Wählen Sie 3–6 Bewegungskarten aus (oder verwenden Sie eine Vorlage).
- Durchführung:** Das Kind absolviert die Stationen mit klaren Start-/Endsignalen.
- Verstärken:** Sofortiges Feedback + Belohnung/Ziel (optional).
- Rückblick:** „Wir haben 4 Stationen geschafft!“ (kurze Zusammenfassung des Erfolgs)
- Anwendungsfälle:** Übergänge, Spielen im Freien, Bewegung vor dem Tisch, Routine an regnerischen Tagen im Haus.

Anpassungen (Stufe 1 / 2 / 3 – einheitliches Format)

Stufe 1 (Anfängliche Teilnahme / hohe Unterstützung):

Nur 2–3 Stationen, kurze Distanzen, Bildhinweise verwenden, jede Aktion vorführen, Bewegungen vereinfachen (z. B. über die Linie steigen statt springen).

Stufe 2 (Entwickelnde Kontrolle / mäßige Unterstützung):

3–5 Stationen, Einführung einfacher Abläufe („Zuerst → dann“), Verwendung von Gesten anstelle vollständiger Vorführung, 2–3-malige Wiederholung desselben Parcours zur Verbesserung der Flüssigkeit.

Stufe 3 (Erweiterung der Selbstständigkeit / höhere Herausforderung):

5–6 Stationen, Timing hinzufügen („10 Sekunden“), zweistufige Aktionen kombinieren („Springen, dann werfen“), Rollen für Gleichaltrige hinzufügen (Helfer/Zeitnehmer), Kinder dazu ermutigen, die Reihenfolge der Stationen selbst zu wählen.

Erwartete Ergebnisse

- Erhöhtes Selbstvertrauen und mehr Sicherheit bei Bewegungen
- Verbesserte Koordination und motorische Planung bei strukturierten Spielen
- Bessere Beteiligung bei Übergängen und Gruppenroutinen

5.3.2 Tool 2: Toolkit für Feinmotorik-Stationen „Hands Ready“

Zweck

Eine strukturierte Reihe von Feinmotorik-„Stationen“, die Handkraft, Griffigkeit, bilaterale Koordination und Präzisionsfähigkeiten fördern, die für alltägliche Aufgaben im Klassenzimmer und frühe Lernaktivitäten für Kinder mit Autismus erforderlich sind.

Was der Pädagoge erhält:

- 20 Karten mit Feinmotorik-Aufgaben (ausdruckbares Set) zu folgenden Themen:
 - Zangen/Pinzetten (Aufnehmen und Sortieren)
 - Klammern/Wäscheklammern (an einer Schnur befestigen, an Karten befestigen)
 - Fäden/Schnüre (Perlen, Nudeln, Schnürkarten)
 - Reißen und Zerknüllen (Papierstreifen reißen, „Regen“ oder „Schnee“ machen)
 - Steckbrett / Einstecken (Stecknadeln, Stecknadeln mit Sicherheitskappe, „Einsteckaufgaben“)
 - Knete / Spielteig (rollen, kneifen, verstecken & suchen)
 - Aufkleberpfade (Aufkleber auf Linien/Formen, „Straßen“-Pfade kleben)
- Auswahltafel für Stationen (ausdruckbar): „Wähle 1–3 Stationen“ mit Platzhaltern für Bilder
- „Fertig“-Etiketten (ausdruckbar): Etiketten für Taschen/Boxen zur Förderung der Selbstständigkeit und zur Kennzeichnung klarer Endpunkte
- Schnellvorbereitungsliste (1 Seite): kostengünstige Materialien + Ersatzmaterialien (z. B. Wattebällchen statt Pompons, Nudeln statt Perlen)

Empfohlenes Alter / Umgebung / Dauer

- Vorschule (3–6), je nach Schwierigkeitsgrad anpassbar
- Selbstständige Arbeitsecke, Rotation in kleinen Gruppen oder 1:1-Betreuung
- Insgesamt 8–15 Minuten (z. B. 2–3 Stationen, jeweils 3–5 Minuten)

Anwendung (Rotationsstationen / unabhängige Ecke)

1. Richten Sie 3–5 Stationen mit Aufgabenkarten ein (wiederholen Sie denselben Satz mehrere Tage lang, um die Flüssigkeit zu verbessern).
2. Vorschau mit der Auswahltafel: Das Kind wählt 1–3 Stationen aus (oder der Erzieher weist sie zu).
3. Bearbeiten Sie jeweils eine Station; die Aufgabenkarte bleibt als „Anweisung“ sichtbar.
4. Routine beenden: Das Kind legt die Karte/den Spielstein in die „fertig“-Tasche, um die Fertigstellung zu markieren.
5. Verstärken und wiederholen (kurz): „Du hast 2 Stationen abgeschlossen – Hände bereit!“

Anpassungen (Stufe 1 / 2 / 3)

Stufe 1 (Entwickelnde Feinmotorik / hohe Unterstützung):

- Verwenden Sie größere Gegenstände (große Pompons, große Stifte), weniger Wiederholungen, dickere Werkzeuge (leicht zu greifende Zangen), stabilisieren Sie die Materialien (rutschfeste Matte).
- Bieten Sie vorgeschchnittene/vorbereitete Optionen an (halb eingefädelte Schnüre, angehobene Aufkleberränder).

Stufe 2 (Entwickelnde Kontrolle / mäßige Unterstützung):

- Steigern Sie die Präzision schrittweise (kleinere Gegenstände, längeres Einfädeln, Muster kopieren).
- Hinweise ausblenden: einmal vorführen, dann auf die Karte zeigen; bei Bedarf „zuerst – dann“ verwenden.

Stufe 3 (Erweiterung der Selbstständigkeit / höhere Herausforderung):

- Fügen Sie einfache Regeln hinzu (zeitlich begrenzte Herausforderung, Sortieren nach Farbe/Größe, Musterfolgen).
- Beziehen Sie Gleichaltrige mit ein (Partnerkontrolle, „Stationshelfer“) und fördern Sie die Selbstkontrolle („Ich habe 3 Karten fertiggestellt“).

Alternativen für den motorischen Zugang

- Je nach Fähigkeit zwischen Zange/Pinzette/Handschaufel wechseln
- Ersetzen Sie Aufgaben, die eine feine Pinzettengriffigkeit erfordern, durch Schiebe-/Druckaufgaben (Knetmasse pressen, Stifte schieben).
- Verwenden Sie vertikale Flächen (Klammern an der Tafel) für Kinder, die von Schulterstabilität profitieren.

Erwartete Ergebnisse

- Verbesserte Handkraft und Präzision für Aufgaben im Unterricht
- Erhöhte Unabhängigkeit bei Tischaktivitäten
- Bessere Vorbereitung auf das Vorbereiten des Schreibens und die Verwendung von Werkzeugen (z. B. Scheren)

5.3.3 *Werkzeug 3: Paket für die Vorbereitung auf das Schreiben und die Zweihandkoordination*

Zweck

Eine kurze, strukturierte Reihe von Aktivitäten zur Vorbereitung auf das Schreiben und zur Koordination beider Hände, die die grundlegenden Fähigkeiten für das Zeichnen, die frühe Schreibbereitschaft und den funktionalen Gebrauch von Werkzeugen im Unterricht für Kinder mit Autismus fördern.

Komponenten

Was der Pädagoge erhält

- 15 Karten mit Vorübungen zum Schreiben (ausdruckbar; Format „Nachzeichnen/Kopieren“), darunter:
 - gerade Linien (horizontal/vertikal/diagonal)
 - Kurven (C-, U-Formen)
 - Kreise/Schleifen (einfache runde Bahnen)
 - Kreuze (+) und einfache Formen
 - Zickzacklinien und „Berg-/Tal“-Muster
- 10 Karten für bilaterale Koordinationsaufgaben (ausdruckbar) mit Zweihandaktionen wie:
 - Reißen und Kleben (eine Hand stabilisiert, eine Hand reißt)

- halten und schneiden (Papier wird mit der anderen Hand stabilisiert)
- Schnüren und Ziehen (Einfädeln und Durchziehen)
- Drehen und Öffnen (Spielen mit Gläsern/Behältern)
- halten und stempeln / halten und zeichnen (Papier während der Arbeit stabilisieren)
- Bleistiftgriff „Helping Hands“ Visuelle Hinweise (ausdrückbar): einfache visuelle Hinweise für
 - „Hilfende Hand hält das Papier“
 - „Zwickgriff“ / „Drei Finger“ Hinweis (nicht verbindlich, unterstützend)
 - „Handgelenk ruhen lassen / Finger bewegen“ Hinweis

Empfohlenes Alter / Umgebung / Dauer

- Vorschule (3–6), anpassbar für gemischte Gruppen
- 1:1, kleine Gruppe oder kurzes Aufwärmen der gesamten Gruppe
- Täglich 3–5 Minuten (am besten als regelmäßige Mikro-Routine)

Anwendung

- Wählen Sie einen Streifen (oder eine bilaterale Karte) pro Tag aus – halten Sie es kurz und wiederholbar.
- Geben Sie eine Vorschau mit dem visuellen Hinweis: „Hilfende Hand hier.“
- Zeigen Sie es einmal vor, dann zeichnet/kopiert das Kind (oder führt die beidseitige Aufgabe aus).
- Beenden Sie die Aufgabe deutlich (legen Sie den Streifen in die „Fertig“-Tasche oder geben Sie eine Belohnung in Form eines Aufklebers).
- Verallgemeinern Sie, indem Sie Lieblingsmotive (Autos, Tiere, Buchstaben des Namens, Schatzkarten) kombinieren: gleiche Bewegungsmuster, motivierender Kontext.

Anpassungen (Stufe 1 / 2 / 3)

Stufe 1 (Beginnende Kontrolle / hohe Unterstützung):

- Verwenden Sie dickere Linien, kürzere Wege, größeres Papier und stabilisierende Hilfsmittel (Klemmbrett, rutschfeste Unterlage).
- Bieten Sie Versionen zum „Nachzeichnen der markierten Bahn“ oder „Punkt-zu-Punkt“ an; beginnen Sie bei Bedarf die ersten 1–2 Striche vorab.

Stufe 2 (Entwickelnde Kontrolle / mäßige Unterstützung):

- Wechseln Sie vom Nachzeichnen zum Kopieren neben dem Vorbild; verlängern Sie die Linien langsam.
- Fügen Sie einfache beidseitige Routinen hinzu (kleine Streifen abreißen; entlang dicker Linien schneiden; 3–5 Löcher schnüren).

Stufe 3 (Erweiterung der Selbstständigkeit / höhere Herausforderung):

- Kombinieren Sie zwei Muster in einem Streifen (Linie + Kurve), fügen Sie einfache Formsequenzen hinzu, führen Sie kontrollierte Geschwindigkeit ein („langsamer Bleistift“).
- Verwenden Sie bilaterale Aufgaben mit höherer Präzision (entlang dünnerer Linien schneiden, 6–8 Löcher schnüren) und fördern Sie die Selbstkontrolle („Hat meine Hilfs-Hand gehalten?“).

Alternativen für den motorischen Zugang

- Ersetzen Sie den Bleistift durch einen Filzstift/Buntstift, der leichter zu greifen ist; verwenden Sie kurze Werkzeuge („Golfbleistift“), um das Greifen zu unterstützen.
- Bieten Sie vertikales Nachzeichnen (Whiteboard) für Kinder an, die von Schulterstabilität profitieren.
- Stellen Sie bei Bedarf adaptive Scheren oder vorgeschchnittene Schlitze zur Verfügung.

Erwartete Ergebnisse

- Verbesserte Bereitschaft für Zeichnen und frühe Schreibaufgaben
- Stärkere Nutzung der „Hilfshand“ und Verbesserung der Zweihandkoordination
- Erhöhte Unabhängigkeit und weniger Frustration bei Tischaktivitäten

5.3.4 Werkzeug 4: Karten zur sensorisch-motorischen Regulierung „Body Ready“

Zweck

Eine vorhersehbare, routinemäßige Reihe kurzer sensorisch-motorischer Aktivitäten, die das Körperbewusstsein und die Bereitschaft zum Lernen und Spielen bei Kindern mit Autismus fördern. Der Schwerpunkt liegt auf sicherem, von Pädagogen geleiteten Bewegungsabläufen, die in den Tagesablauf integriert werden können.

Was der Pädagoge erhält

- 12 „Heavy Work“-Karten (ausdrückbar): einfache Schub-/Zug-/Trageaktivitäten, die sicher im Klassenzimmer oder Flur durchgeführt werden können, z. B.:
 - Wanddrücken / Tischdrücken
 - Stühle schieben/ziehen
 - Tragen und Überbringen (Bücher, Sitzsäcke, „Post“)
 - Ziehen mit einem Widerstandband (falls verfügbar)
 - „Kiste schieben“ / „Seil ziehen“ (leicht, unter Aufsicht)
- 8 Karten mit vestibulär sicheren Bewegungen (ausdrückbar): kurze Bewegungsoptionen mit klarem Anfang/Ende, z. B.:
 - langsames Marschieren, Step-ups, Seitenschritte
 - kontrolliertes „Drehen und Anhalten“
 - sanftes Schaukeln auf beiden Füßen, „Flugzeugarme“-Balance
 - „Spin-freie“ Bewegungsspiele, die längere Drehungen vermeiden
- Mini-Visuelle Routine (3–5 Schritte): „Mein Körper ist bereit → Ich kann lernen“ (ausdrückbarer Streifen), z. B.:
 1. Meinen Körper überprüfen (zu schnell / genau richtig / zu langsam)
 2. Eine Karte auswählen
 3. Führe sie für kurze Zeit aus (z. B. 30–60 Sekunden)
 4. Atmen + Hände bereit
 5. Zurück zum Lernen (Sitzplatz / Tisch)

Empfohlenes Alter / Umgebung / Dauer

- Vorschule (3–6), anpassbar an individuelle Bedürfnisse

- 1:1, kleine Gruppe, ganze Klasse „Bewegungssnack“
- 2–5 Minuten pro Routine (kurz und vorhersehbar)

Anwendung

- Vor der Arbeit am Tisch: „Body Ready“ als Übergang zu Sitz- und Aufmerksamkeitsaufgaben
- Nach der Pause/dem Spielen im Freien: „Reset-Routine“ vor der Rückkehr in den Unterricht
- Präventive Anwendung bei ersten Anzeichen einer Eskalation: Bieten Sie eine strukturierte Auswahl („Wähle 1 Karte“) an, um die Regulierung zu unterstützen, bevor sich die Schwierigkeiten verschärfen
- Tägliche planmäßige Anwendung: Die gleiche Zeit jeden Tag erhöht die Vorhersehbarkeit und Wirksamkeit

Anpassungen (reduzierte Intensität / Standard / Erweiterung)

Reduzierte Intensität (geringe Erregung/sensible Tage):

- sanftes Drücken gegen die Wand, langsames Marschieren, kurze Trageaufgaben, 20–30 Sekunden; weniger Wiederholungen; mehr ruhige Atemzeichen

Standard (tägliche Routine):

- 1 Karte für schwere Arbeit + 1 Karte für Bewegung, jeweils 30–60 Sekunden; mit dem Signal „Hände bereit“ beenden und zur Aufgabe zurückkehren
- Erweiterung (höhere Herausforderung / höherer Bewegungsbedarf):
- 2–3 Karten nacheinander (z. B. drücken → tragen → balancieren), bis zu 3–5 Minuten; einfaches Zählen oder „zuerst–dann“-Streifen hinzufügen; Rolle des Helfers einbeziehen

Erwartete Ergebnisse

- Verbesserte Bereitschaft für Lernübergänge
- Besseres Körperbewusstsein und bessere Teilnahme an Routinen
- Reduzierte Häufigkeit motorischer Unruhe, wenn Routinen vorhersehbar und kurz sind

5.4 Aktivitätspläne

5.4.1 Aktivitätsplan 1: Tier-Spaziergang-Abenteuer

(Grobmotorik + Nachahmung)

Lernziele:

- Stärkung der grobmotorischen Fähigkeiten (Koordination, Gleichgewicht, Rumpfkraft).
- Üben der Nachahmung von Handlungen und einfachen motorischen Abläufen.
- Steigerung der Teilnahme an Bewegungs-Gruppenspielen für Kinder mit Autismus.
Zielbereiche: Kognitive Entwicklung, Kommunikation, Selbstständigkeit/Anpassungsfähigkeit

Bereiche

- Körperliche Entwicklung: Grobmotorik, Koordination, motorische Planung
- Soziales/Kommunikation (sekundär): gemeinsame Aufmerksamkeit, Abwechseln, Anweisungen befolgen

Empfohlenes Alter/Umfeld/Dauer

Vorschule (3–6) | ganze Gruppe oder kleine Gruppe | 8–12 Minuten

Material

- 6–10 Bildkarten mit „Tieren“ (oder einfache Zeichnungen): Frosch, Bär, Krabbe, Schlange, Hase, Pinguin
- Bodenmarkierungen (Klebeband, Füße/Hände/Pfeile)
- 4 Kegel oder Gegenstände, um einen kurzen Weg zu markieren (optional)
- Start- und Zielschild (optional)
- Verstärker (optional): Aufkleber/Marke, „Tierstempel“-Bogen

Schritte (Durchführung)

1. Vorschau (1 Min.): Zeigen Sie 3–5 Tierkarten, die Sie heute verwenden werden. Benennen Sie jede Bewegung und demonstrieren Sie sie einmal (10 Sekunden pro Tier).
2. Strecke festlegen (1 Min.): Markieren Sie eine kurze Strecke (3–5 Meter) mit einem klaren Start- und Zielpunkt.
3. Vorzeigen und gemeinsam ausführen (3–5 Min.):
 - Wählen Sie eine Tierkarte aus.
 - Sagen Sie: „Erst Frosch, dann stehen bleiben.“
 - Alle laufen wie das Tier bis zur Ziellinie und bleiben dann stehen.
4. Nachahmungsrunde (2–3 Min.):
 - Erwachsene machen es vor (still oder mit wenigen Worten) und die Kinder ahmen es nach.
 - Verwenden Sie ein klares Stoppschild (Hand hoch / Stoppschild).
5. Auswahlrunde (2–3 Min.):
 - Das Kind wählt die nächste Tierkarte (oder zwei Optionen).
 - Wiederholen Sie den Ablauf noch einmal.
6. Beenden und wiederholen (30 Sek.): „Wir haben heute 4 Tiere gemacht! Frosch, Bär, Krabbe, Pinguin.“

Anpassungen (Stufe 1/2/3)

Stufe 1 (Anfängliche Teilnahme):

- Verwenden Sie nur 2–3 Tiere; sehr kurzer Weg; Erwachsene machen es direkt neben dem Kind vor.
- Bieten Sie „wie ein Bär laufen“ anstelle des vollständigen Bärenkriechens an; erlauben Sie Pausen.
- Verwenden Sie visuelle „Ich bin dran/Stopp“-Signale; bestärken Sie jeden Versuch.

Stufe 2 (Entwickelnde Kontrolle):

- Verwenden Sie 4–5 Tiere; fügen Sie „zuerst–dann“ hinzu („Zuerst Frosch, dann Pinguin“).
- Wiederholen Sie dieselben 3 Tiere über mehrere Tage hinweg, um die Flüssigkeit zu verbessern.

Stufe 3 (Unabhängigkeit erweitern):

- Fügen Sie eine Reihenfolge hinzu: „Wähle zwei Tiere aus“ oder „Mach Tier A, dann Tier B“.
- Fügen Sie eine einfache Regel hinzu: „Geh zum Kegel und zurück“ oder „Folge den Pfeilen“.

- Rolle der Mitschüler: Ein Kind hält die Tierkarte hoch („Anführer“).

Erwartete Ergebnisse

- Das Kind nimmt länger an Bewegungsspielen teil.
- Verbesserte Nachahmung von Handlungen (ahmt Bewegungen von Erwachsenen mit weniger Aufforderungen nach).
- Verbesserte Koordination und flüssigere Übergänge zwischen den Bewegungen.

5.4.2 Aktivitätsplan 2: Postzustellung

(Schwere Arbeit + Tragen + Übergänge)

Ziel(e)

- Förderung des Körperbewusstseins und der Bereitschaft zur Teilnahme durch propriozeptive („schwere Arbeit“) Aktivitäten.
- Üben von funktionalem Tragen, Schieben/Ziehen und einfacher motorischer Planung.
- Stärkung der Übergangsfertigkeiten (Übergang von einer Routine zur nächsten mit klarem Zweck und klarer Struktur) für Kinder mit Autismus.

Bereiche

- Körperliche Entwicklung: sensorisch-motorische Integration, Grobmotorik, Ausdauer
- Exekutive Funktionen (sekundär): einer Routine folgen, eine Abfolge abschließen, eine Aufgabe beginnen/beenden.

Empfohlenes Alter / Umgebung / Dauer

Vorschule (3–6) | 1:1, kleine Gruppe oder ganze Klasse als Helfer | 6–10 Minuten

(Kann auch 1–2 Minuten als schnelle Übergangsroutine durchgeführt werden.)

Material

- Kleine Tasche/Box mit der Aufschrift „Postamt“ (leicht)
- 6–12 „Briefe“ (Papierumschläge/Karten) oder Sitzsäcke
- 4–8 Zustellziele im Raum (Briefkästen): Körbe, Ordner, Regale, Lehrertisch, Gruppentische

Visuelle Hilfsmittel

- Schild „Postamt“ + Schild „Zustellung“
- Einfacher Streifen mit Wegbeschreibung (3–5 Schritte) oder „Erst–Dann“-Karte
- Optional: Zustellabzeichen („Postbote“), Wertmarken-/Aufkleberbogen

Schritte

1. Vorschau (30 Sek.): Zeigen Sie den Routenstreifen:
 - „1) Post abholen → 2) Zustellen → 3) Zurückbringen → 4) Fertig.“
2. Auftrag erteilen (30 Sek.): Geben Sie dem Kind 1–3 „Briefe“ und zeigen Sie das passende Briefkastenbild (oder zeigen Sie auf das Ziel).
3. Zustellrunde (3–6 Min.):
 - Das Kind trägt die Posttasche/den Briefkasten (oder einzelne Gegenstände) zu jedem Ziel.

- An jedem Ziel: Gegenstand in den Briefkasten/Korb legen → Erwachsener gibt kurze Rückmeldung: „Zugestellt!“
 - Zurück zur Poststation, um den nächsten Gegenstand abzuholen.
4. Klares Ende (30 Sek.): Das Kind stellt die Tasche/den Kasten an den „Fertig“-Platz und erhält eine kurze Zusammenfassung des Erfolgs: „Alles zugestellt. Körper bereit.“

Anpassungen (Stufe 1 / 2 / 3)

Stufe 1 (Anfängliche Teilnahme / hohe Unterstützung):

Liefern Sie jeweils 1 Gegenstand an ein einzelnes Ziel in der Nähe.

Der Erwachsene geht mit dem Kind mit; verwenden Sie Zeigen + Bildhinweise; vereinfachen Sie die Routine auf zwei Schritte („Nehmen → Ablegen“).

Verwenden Sie sehr leichte Gegenstände; erlauben Sie Pausen; halten Sie die Gesamtzeit auf 2–4 Minuten.

Stufe 2 (Entwickelnde Kontrolle / mäßige Unterstützung):

Bringen Sie 3–5 Gegenstände zu 2–3 Zielen; führen Sie einen einfachen Wegstreifen ein.

Verringern Sie die Hilfestellungen: Zeigen Sie das Bild und lassen Sie dann das Kind führen.

Fügen Sie die Routine „Zurück zur Post“ hinzu, um Struktur zu schaffen.

Stufe 3 (Erweiterung der Unabhängigkeit / höhere Herausforderung):

6–10 Gegenstände an 4–6 Ziele liefern; eine Schiebe-/Zugaufgabe einbauen (z. B. „die Kiste zur nächsten Station schieben“).

Fügen Sie eine Reihenfolge hinzu: „Zuerst Tisch 1, dann Lehrertisch.“

Rolle der Gleichaltrigen: Ein Kind sortiert die Post, ein anderes liefert sie aus; das Kind kann die Zustellungen abhaken.

Erwartete Ergebnisse

- Verbesserte Übergangsbereitschaft (das Kind wechselt mit weniger Aufforderungen zwischen Aktivitäten).
- Verbesserte Fähigkeit, Gegenstände sicher und zielgerichtet zu tragen/transportieren.
- Bessere Regulierung nach schwerer Arbeit (bessere „Bereitschaft“ für Sitz-/Lernaufgaben).

5.4.3 Aktivitätsplan 3: Ausschneiden–Einfügen–Straßen

(Schere + beidseitige Koordination + Vorstufe zum Schreiben)

Ziel(e)

- Stärkung der Scherenfertigkeiten (Öffnen/Schließen, entlang einer Linie schneiden).
- Verbesserung der beidseitigen Koordination (die helfende Hand stabilisiert, während die arbeitende Hand schneidet/klebt).
- Aufbau von Vorläuferfähigkeiten für das Schreiben durch Linienfolgen und einfache Pfadbildung für Kinder mit Autismus.

Bereiche

- Körperliche Entwicklung: Feinmotorik, beidseitige Koordination, Handkraft
- Frühkindliche Bildung (sekundär): Vorbereitung auf das Schreiben, visuell-motorische Integration, Folgen einer Abfolge

Empfohlenes Alter/Umfeld/Dauer

Vorschule (4–6 Jahre; mit Anpassungen auch für jüngere Kinder geeignet) | 1:1 oder kleine Gruppe | 10–15 Minuten

Material

- Ausdruckbare „Straßen“-Vorlagen (gerade, kurvig, zickzackförmig) oder mit dickem Filzstift gezeichnete Straßen
- Vordruckte Formen zum Ausschneiden (kurze Streifen, „Straßenstücke“, Brücken, Verkehrszeichen)
- Klebestift (vorzugsweise zur besseren Kontrolle)
- Kindersichere Schere (bei Bedarf adaptive Schere)
- Rutschfeste Unterlage oder Klemmbrett (optional)
- Visuelle Hilfe: „Helferhand hält“ + Streifen „Ausschneiden → Einkleben → Fertig“
- Optional: Spielzeugauto/Tier, um die fertige Straße zu „befahren“

Schritte

1. Vorschau (1 Min.): Zeigen Sie das fertige Beispiel und die visuelle Hilfe mit den 3 Schritten: Schneiden → Kleben → Fahren (oder Schneiden → Kleben → Fertig).
2. Vorbereitung (1 Min.): Geben Sie dem Kind ein Straßenbasisblatt und 3–6 ausgeschnittene Teile (fangen Sie klein an).
3. Schneidrunde (4–6 Min.):
 - Erwachsene machen es einmal vor: „Die helfende Hand hält das Papier.“
 - Das Kind schneidet entlang der dicken Linien (beginnen Sie mit geraden, kurzen Streifen).
 - Legen Sie das Stück nach jedem Schnitt auf einen kleinen Stapel „bereit zum Kleben“.
4. Kleben (3–5 Min.):
 - Das Kind legt die Stücke auf das Grundblatt, um eine durchgehende Straße zu bilden.
 - Kleben und andrücken (Erwachsene helfen bei Bedarf mit der Klebstoffmenge).
5. Fertigstellen & feiern (1–2 Min.):
 - „Probefahrt“: Das Kind fährt mit einem kleinen Auto die Straße entlang (oder fährt mit dem Finger die Straße nach).
 - Kurze Zusammenfassung: „Du hast 4 Teile ausgeschnitten. Du hast deine helfende Hand benutzt!“

Anpassungen (Stufe 1 / 2 / 3)

Stufe 1 (Anfängliche Scherenfertigkeiten / hohe Unterstützung):

- Verwenden Sie vorgeschchnittene Schlitze oder „Schneidekarten“ (kurze Schnitte auf dicken Linien).
- Stellen Sie, falls verfügbar, eine Feder- oder adaptive Schere zur Verfügung.
- Reduzieren Sie die Anzahl auf 2–3 Stücke; verwenden Sie nur gerade Linien; Erwachsene helfen dabei, das Papier zu stabilisieren.
- Bieten Sie eine Alternative an: Papierstreifen zerreißen statt schneiden, dann kleben.

Stufe 2 (Entwickelnde Kontrolle / mäßige Unterstützung):

- Entlang dickerer gekrümmter Linien schneiden; Anzahl der Teile auf 4–6 erhöhen.
- Hinweise ausblenden: Zeigen Sie auf die „Helferhand“-Geste, anstatt verbale Hinweise zu geben.
- Fügen Sie eine einfache Regel hinzu: „Die Straßenstücke müssen sich berühren.“

Stufe 3 (Erweiterung der Selbstständigkeit / höhere Herausforderung):

- Führen Sie Zickzacklinien, Ecken und „Stopp-Linien“-Markierungen ein; 6–10 Teile.
- Erweitern Sie die Vorübungen zum Schreiben: Zeichnen Sie die fertige Straße mit einem Marker nach; fügen Sie einfache Formen hinzu (Kreis für die Ampel).
- Rollenverteilung unter Gleichaltrigen: Ein Kind schneidet, ein Kind legt die Teile, dann wird getauscht.

Erwartete Ergebnisse

- Das Kind benutzt die Schere mit verbesserter Kontrolle (genauere Schnitte).
- Verstärkte Nutzung der Hilfs-Hand zur Stabilisierung der Materialien.
- Verbesserte visuell-motorische Kontrolle durch Linienverfolgung und Pfadkonstruktion.

5.5 Brettspiel (kooperativ): Move & Match Trail

(Grobmotorik + Feinmotorik + Vorübungen zum Schreiben + Körperübungen)

Spielziel

Ein kooperatives Brettspiel, das auf spielerische, strukturierte Weise zum wiederholten Üben körperlicher Entwicklungsfähigkeiten motiviert. Die Kinder arbeiten als Team, um kurze Herausforderungen zu meistern und gemeinsam den Parcours zu absolvieren.

Spielkomponenten

1) Spielbrett (1 Seite, ausdrückbar)

Ein Weg von START → ZIEL, unterteilt in 4 Farbzonen (in der Reihenfolge wiederholen):

- Grobmotorik-Zone
- Feinmotorik-Zone
- Vorbereitungszone für das Schreiben
- Körperbereitschaftszone

Auf der Tafel angeben:

- START-/ZIEL-Markierungen
- einen kleinen Bereich für „Token-Tracker“ (z. B. 0–10 Kreise)
- einfache Symbole für jede Zone (springende Figur / Hand / Bleistift / „körperlich bereit“)

2) Drehrad (1 Seite, ausdrückbar; vorhersehbar)

Spinner-Ergebnisse (einfach und für den Unterricht geeignet):

- Bewegung 1

- Bewegung 2
- Bewegung 3
- Token (nach Abschluss der Karte einen Token sammeln)

(Alternative: ein Würfel mit den Zahlen 1–3, wenn kein Drehrad verfügbar ist.)

3) Herausforderungskartensätze (insgesamt 40 Karten)

- 10 Karten für die Grobmotorik
- 10 Feinmotorikkarten
- 10 Karten zum Vorbereiten des Schreibens
- 10 Karten zur Körperfertigkeit

Kartendesign:

- Titel + Platz für Bildhinweis
- „Was zu tun ist“ (1–2 Zeilen)
- „Wie lange“ (z. B. 10 Sekunden / 5 Wiederholungen)
- Level-Optionen (L1/L2/L3) in einem kleinen Kästchen

4) Team-Spielsteine + Charakterfiguren

- 1–4 Spielfiguren (das Team bewegt sich gemeinsam)
- 10 Spielsteine (Sterne, Fußabdrücke usw.)
- Optional: „Helfer-Abzeichen“-Karte für die Rollenverteilung

Aufbau

1. Spielbrett + Drehscheibe + Karten + Spielsteine ausdrucken.
2. Legen Sie das Spielbrett in die Mitte, die Spielsteine daneben.
3. Mischen Sie jeden Kartensatz und legen Sie ihn entsprechend der Farbe der Zone ab.
4. Stellen Sie die Spielfiguren der Teams auf START.

Regeln (6–8 Schritte)

1. Teamspiel: Alle Spieler gehören zum selben Team. Das Ziel ist es, das Ziel zu erreichen oder X Spielsteine zu sammeln (empfohlen: 8 Spielsteine).
2. Reihum spielen: Der aktive Spieler dreht (oder würfelt).
3. Zone finden: Schaut euch die Farbe des Feldes an, auf dem sich euer Team befindet. Zieht die oberste Karte dieser Zone.
4. Die Herausforderung gemeinsam bewältigen:
 - Der aktive Spieler führt die Aufgabe aus (die anderen können mitmachen oder helfen).
 - Haltet die Aufgaben kurz: 5–30 Sekunden oder 3–10 Wiederholungen.
5. Wählt das richtige Niveau: Erwachsene/Erzieher wählen je nach den Bedürfnissen des Kindes das Niveau 1/2/3 (Erfolg zuerst).
6. Erfolg = Bewegung + Spielstein-Option:
 - Wenn die Herausforderung abgeschlossen ist (oder mit Unterstützung versucht wurde), bewegt das Team die Anzahl der Felder vom Drehrad.
 - Wenn der Drehzeiger auf „Token“ landet, sammle nach Abschluss der Herausforderung einen Spielstein ein.

7. Wenn es zu schwer ist: Verwenden Sie die Version der Stufe 1 oder bieten Sie eine Auswahl zwischen zwei Karten an. Lassen Sie das Team dennoch ziehen (halten Sie es kooperativ und positiv).
8. Gewinn: Das Team gewinnt, wenn es das ZIEL erreicht oder 8 Spielsteine gesammelt hat. Feiern Sie mit einer kurzen „Rückblick“: „Wir haben Grobmotorik, Feinmotorik, Vorübungen zum Schreiben und Körperfertigkeiten geübt!“

Beispiel-Herausforderungen (eine pro Zone)

- Grobmotorik: „Froschsprünge – 5 Sprünge bis zur Linie.“
- Feinmotorik: „Pinzette aufheben – 5 Pompons in den Becher legen.“
- Vorbereitung auf das Schreiben: „Zeichne mit deinem Finger (oder einem Marker) einen Zickzackstreifen nach.“
- Körperliche Fitness: „Wanddrücken – 10 Mal drücken.“

Anpassungen (für Inklusion)

- Wende die Regel „Das Team bewegt sich gemeinsam“ an, um den Druck zu verringern und Gruppen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu unterstützen.
- Behalten Sie die Option „Auswahlkarte“ bei: Wählen Sie 1 von 2 Karten in derselben Zone aus.
- Verwenden Sie visuelle Hinweise und möglichst wenig Sprache.
- Für Kinder mit begrenzter Ausdauer verkürzen Sie alle Aufgaben (z. B. 3 Wiederholungen statt 10).

5.6 Richtlinien zur Umsetzung

Betten Sie Mikrobewegungen in den Tagesablauf ein

Planen Sie täglich 2–3 kurze „Bewegungssnacks“ (5–10 Minuten) ein. Diese können in natürliche Übergänge eingebaut werden, anstatt als zusätzliche Lektion hinzugefügt zu werden (z. B. vor der Tischarbeit, nach der Pause, vor der Kreiszeit). Die Wiederholung derselben kurzen Routinen über mehrere Tage hinweg hilft Kindern mit Autismus, vorzusehen, was passieren wird, und erhöht ihre Unabhängigkeit.

Verwenden Sie einen konsistenten Ablauf: Vorschau → Ausführen → Rückblick

Folgen Sie einem einfachen, vorhersehbaren Zyklus (in Anlehnung an den Ansatz, der in anderen Toolbox-Kapiteln verwendet wird):

- **Vorschau:** Zeigen Sie das Bildmaterial (Karte/Sequenzstreifen), zeigen Sie auf den Anfang/das Ende und klären Sie, „wie lange“ (z. B. 30 Sekunden/5 Wiederholungen).
- **Ausführen:** Halten Sie die Anweisungen minimal, zeigen Sie es bei Bedarf einmal vor, unterstützen Sie den Erfolg mit Hinweisen.
- **Rückblick:** Geben Sie eine kurze Erfolgsmeldung („Du hast 4 Stationen geschafft“), legen Sie die Karte auf „fertig“ und leiten Sie zur nächsten Routine über („Jetzt Hände bereit → Tisch“).

Fangen Sie klein an und wiederholen Sie, um flüssig zu werden

Wählen Sie einen kleinen Satz bekannter Karten (z. B. 3–5 Bewegungskarten) und wiederholen Sie diese über die Woche hinweg. Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad schrittweise, indem Sie jeweils nur eine Variable ändern (Entfernung, Wiederholungen, Präzision oder Anzahl der Schritte).

Sicherheit und Komfort

- Sorgen Sie für freien Raum und klare Grenzen (Bodenmarkierungen, Kegel, Start/Ziel).
- Behalten Sie während der Bewegungsaktivitäten eine aktive Aufsicht bei.
- Passen Sie die Intensität an sensorische Empfindlichkeiten an: Reduzieren Sie Lärm, verkürzen Sie die Dauer, vermeiden Sie risikoreiche Bewegungen und beobachten Sie die Reaktion jedes Kindes (hören Sie auf, wenn das Unbehagen zunimmt).
- Bevorzugen Sie vorhersehbare, kontrollierte Bewegungen; vermeiden Sie langes Drehen oder unsicheres Klettern.

Verallgemeinern Sie über verschiedene Kontexte hinweg

Wenden Sie die gleichen Fähigkeiten an verschiedenen Orten an: drinnen/draußen, beim Übergang zum Stuhlkreis, in der Ecke für selbstständiges Arbeiten und bei Spielroutinen. Kinder lernen schneller, wenn Fähigkeiten in realen Routinen vorkommen, nicht nur in einer einzigen Aktivität.

Optionale Verbindung zum Zuhause

Wenn hilfreich, stellen Sie den Familien eine einfache Seite „Zu Hause ausprobieren“ zur Verfügung: 3–5 sichere, leicht vorzubereitende Aktivitäten (z. B. Wandrücken, Tragen und Überbringen, Aufheben mit einer Pinzette, Nachzeichnen von Streifen) mit der Anleitung „Halten Sie es kurz“ und dem Hinweis, dass die Routinen an das Wohlbefinden und das Energieniveau des Kindes angepasst werden sollten.

5.7 Überwachung des Fortschritts

Tool: 1-seitige Beobachtungscheckliste (8–12 Indikatoren)

Verwenden Sie kurze Beobachtungen während der normalen Routinen (keine zusätzlichen Tests). Versuchen Sie, alle 2–4 Wochen eine Überprüfung durchzuführen, um Trends zu erkennen.

Vorgeschlagene Indikatoren (Häkchen + kurze Notiz)

- Teilnahme: nimmt an Bewegungsaktivitäten teil (ja/mit Unterstützung/nein)
- Anweisungsniveau: selbstständig / visuelle Anweisung / Vorbild / körperliche Anleitung
- Ausdauer: hält die Aktivität 2–5 Minuten / 5–10 Minuten (je nach Bedarf) durch
- Grobmotorische Koordination: Gleichgewicht/Springen/Klettern verbessern sich (Beispiele)
- Motorische Planung: Befolgt eine zweistufige Bewegungsabfolge (z. B. „springen, dann stehen bleiben“)
- Überqueren der Mittellinie/beidseitige Nutzung: nutzt beide Körperhälften angemessen
- Griffkraft und Handkraft: hält Werkzeuge mit verbesserter Kontrolle (Buntstift/Zange)
- Handhabung in der Hand: Kann kleine Gegenstände mit zunehmender Genauigkeit aufnehmen/ablegen
- Scherenfertigkeiten: schneidet entlang dicker Linien/schneidet mit weniger Fehlern
- Vorbereitung auf das Schreiben: Nachzeichnen/Kopieren von Linien/Formen mit verbesserter Genauigkeit
- Motorische Routine zur Selbstversorgung: Führt Schritte (z. B. Händewaschen) mit weniger Aufforderungen aus

- Regulationsbereitschaft: kehrt nach „Körper bereit“ reibungslos zum Tisch/zur Routine zurück

Bewertungsvorschlag

- 0 = noch nicht / selten
- 1 = im Entstehen begriffen (mit Unterstützung)
- 2 = entwickelt sich (einige Unabhängigkeit)
- 3 = unabhängig/konsequent

Fotobeweis (optional)

Verwenden Sie „Vorher-Nachher“-Sequenzen (unter Einhaltung der Datenschutzbestimmungen Ihrer Einrichtung):

- ein Schnittmuster (zu Beginn des Semesters vs. später)
- ein Streifen vor dem Schreiben
- ein Foto des Kindes, das eine 3-stufige Routine ausführt (z. B. Lieferroute)
- Konzentrieren Sie sich bei den Fotos möglichst auf die Aufgabe/das Produkt und nicht auf das Gesicht des Kindes.

5.8 Referenzen und Ressourcen

Wichtige Referenzen:

Ministerium für Kinder, Gleichstellung, Behinderung, Integration und Jugend. (2024). Einführende Leitlinien zur Unterstützung der sinnvollen Inklusion autistischer Kinder in Einrichtungen der frühkindlichen Bildung und Betreuung sowie in Kindertagesstätten für Schulkinder. AIM (Access and Inclusion Model).

<https://aim.gov.ie/app/uploads/2024/10/91746-Department-of-Children-Equality-Autism-Guidelines-Booklet-v5-online-1.pdf>

National Council for Special Education. (2020). Verwendung von visuellen Hilfsmitteln zur Unterstützung der Kommunikation.

<https://ncse.ie/wp-content/uploads/2021/06/Using-Visuals-to-Support-Communication.pdf>

Nationales Autismus-Implementierungsteam. (2020). Leitfäden zur Verwendung visueller Hilfsmittel zu Hause: Eine Sammlung praktischer Anleitungen für Sozialpartner. Third Space Scotland.

<https://www.thirdspace.scot/wp-content/uploads/2020/03/Home-Visual-Support-guides-for-Social-Partners.pdf>

The Autism Toolbox. (o. J.). Vorlagen und Ressourcen (herunterladbare visuelle Hilfsmittel und Vorlagen für den Unterricht). <https://www.autismtoolbox.co.uk/resources/templates-and-resources/>

Dunlop, A. W. et al. (2009). Die Autismus-Toolbox (Teil 2). Schottische Regierung / Partner.

https://www.argyll-bute.gov.uk/sites/default/files/migrated_files/theautismtoolbox_tcm4-629041.pdf

South Gloucestershire Council. (2019). Autism toolkit for early years.

https://sites.southglos.gov.uk/safeguarding/wp-content/uploads/sites/221/2020/07/early_years_autism_toolkit.pdf

South Gloucestershire Council. (2019). Autism-Toolkit für Grundschulen.

https://sites.southglos.gov.uk/safeguarding/wp-content/uploads/sites/221/2020/07/autism_toolkit_primary_sg_version_07_03_19.pdf

CALL Scotland. (o. J.). AAC-Module (kostenlose Online-Module für die berufliche Weiterbildung).

<https://www.aacscotland.org.uk/modules/>

Sam, A., & AFIRM-Team. (2024). Visuelle Hilfsmittel: EBP-Kurzinformation. Ressourcen und Module für autismusorientierte Interventionen (AFIRM).

<https://afirm.fpg.unc.edu/wp-content/uploads/Visual-Supports-Brief-Packet.pdf>

6 Kapitel 4: Kognitive Entwicklung

Die kognitive Entwicklung im Vorschulalter ist die Grundlage für das Lernen, die Unabhängigkeit und die Teilnahme am Unterricht. Bei Kindern mit Autismus können sich die kognitiven Fähigkeiten ungleichmäßig entwickeln: Einige Kinder zeigen ein ausgeprägtes visuelles Denkvermögen, Mustererkennung oder spezifische Interessen, während sie Schwierigkeiten mit flexiblem Denken, Arbeitsgedächtnis, Verallgemeinerung und dem Verständnis von Abläufen oder Kategorien in alltäglichen Situationen haben. Eine hochwertige frühzeitige Förderung der kognitiven Fähigkeiten – eingebettet in Spiel und Routinen – kann die Problemlösungsfähigkeit, die Aufmerksamkeit, das frühe logische Denken und die Bereitschaft für späteres schulisches Lernen stärken.

Dieses Kapitel bietet praktische, unterrichtsfreundliche und ansprechende Hilfsmittel zur Förderung der Problemlösungsfähigkeit, des Gedächtnisses, der Reihenfolgeerkennung, der Kategorisierung und der frühen Rechenfähigkeiten von Kindern im Alter von 3 bis 6 Jahren. Die Aktivitäten können einzeln, in kleinen Gruppen oder mit der gesamten Gruppe durchgeführt werden und umfassen kleine Anpassungen für Kinder mit sich entwickelnden Sprachfähigkeiten oder für Kinder, die Unterstützte Kommunikation (AAC) nutzen.

6.1 Schwerpunktbereiche

- **Problemlösung:** Lösungen finden, planen, verschiedene Strategien ausprobieren, aus Fehlern lernen
- **Gedächtnis:** Arbeitsgedächtnis, Erinnerung und Aufmerksamkeit für relevante Informationen
- **Sequenzierung:** Verständnis von Reihenfolgen (zuerst – als nächstes – zuletzt), Routinen und Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen
- **Kategorisierung:** Sortieren nach Merkmalen (Form, Farbe, Funktion), Gruppieren und Konzeptbildung
- **Frühe Rechenfertigkeiten:** Zählen, Mengen, Zahlenverständnis, einfache Vergleiche und Mustererkennung

6.2 Kapitelziele

1. Förderung des logischen Denkens und flexibler Problemlösungsansätze
2. Entwicklung von Gedächtnis- und Aufmerksamkeitsfähigkeiten durch strukturierte, spielerische Übungen
3. Frühkindliche mathematische und logische Konzepte in sinnvollen Unterrichtsroutinen unterstützen

6.3 Evidenzbasis

Die in diesem Kapitel vorgestellten Instrumente und Aktivitäten basieren auf evidenzbasierten Praxisüberprüfungen und aktuellen Interventionsstudien, die das kognitive Lernen für autistische Kinder in frühkindlichen Einrichtungen unterstützen:

- **Evidenzbasierte Praktiken in der Autismus-Intervention** unterstreichen die Wirksamkeit von Strategien, die in direktem Zusammenhang mit der kognitiven Entwicklung stehen – wie visuelle Hilfen, Aufgabenanalyse, Aufforderungen, Verstärkung, Modellierung, naturalistische Interventionen, peer-vermittelte Ansätze und strukturierter Unterricht (Wong et al., 2015; Hume et al., 2021). Diese Ansätze unterstützen den Zugang zu Lernzielen, die mit Problemlösung, Sequenzierung, Kategorisierung und frühen akademischen Konzepten verbunden sind, wenn sie systematisch in der frühkindlichen Bildung umgesetzt werden (Steinbrenner et al., 2020).
- **Strukturierter, visueller und routinemäßiger Unterricht** unterstützt die kognitive Verarbeitung, indem er Unsicherheiten reduziert und Erwartungen klarstellt (Steinbrenner et al., 2020). In der Praxis helfen Instrumente wie visuelle Sequenzen, einheitliche Aktivitätsformate und explizite Regeln den Kindern, sich auf das Lösen von Problemen und das Lernen zu konzentrieren, anstatt zu interpretieren, was in dem Moment erforderlich ist (Hume et al., 2021).
- **Die Forschung betont zunehmend, dass exekutive Funktionen (EF)** – darunter Arbeitsgedächtnis, Aufmerksamkeitskontrolle, Hemmung, Planung und kognitive Flexibilität – wichtige Grundlagen für das frühe Lernen bei Autismus im Vorschulalter sind (Christoforou et al., 2023). **Spielbasierte und naturalistische Entwicklungsansätze** können, wenn sie strukturiert und motivierend sind, das Lernen von Kindern in verschiedenen Bereichen wie Spiel, Kommunikation und Kognition unterstützen (Schreibman et al., 2015; Crank et al., 2021).
- **In Bezug auf frühe Rechenfähigkeiten** deuten Studien darauf hin, dass autistische Kinder spezifische Profile von Stärken und Bedürfnissen in den Bereichen frühe numerische Fähigkeiten und Mathematik aufweisen können und dass grundlegende frühe numerische Fähigkeiten dazu beitragen können, die Variabilität späterer Mathematikleistungen zu erklären (Bejarano-Martín et al., 2024). Dies spricht für den Einsatz von praktischem, strukturiertem und konzeptionell klarem Unterricht mit Lernhilfen, wiederholten Übungen und Verallgemeinerungen im Rahmen der täglichen Routinen im Vorschulalter (Bejarano-Martín et al., 2024; Steinbrenner et al., 2020).

6.4 In diesem Kapitel enthaltene Tools

6.4.1 *Werkzeug 1: „Erstes – Nächstes – Letztes“ Sequenzierung & Routine-Generator*

Beschreibung: Ein flexibles Sequenzierungswerkzeug, das Fotos oder einfache Bilder verwendet, um Kindern Reihenfolgen, Routinen und Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge verständlich zu machen. Es kann für tägliche Routinen im Klassenzimmer (Ankunft, Händewaschen, Snack) und spielerische Abläufe (Pflanzen eines Samens, Erstellen einer einfachen Collage, Bauen eines Turms) verwendet werden.

Komponenten:

- Sequenzierungsstreifen (laminiert): Optionen mit 3 und 4 Schritten
- Routine-Bildkarten (Unterrichtsroutinen + Spielroutinen)
- Karten mit den Begriffen „Zuerst / Als nächstes / Dann / Zuletzt“
- Optional: Fragekarte „Was kommt als Nächstes?“; Karte „Fertig“

Bilder sammeln und vorbereiten

- Verwenden Sie echte Fotos aus dem Klassenzimmer (sehr empfehlenswert) ODER einfache Piktogramme
- Laminieren Sie die Karten und versehen Sie sie mit Klettverschluss (optional), damit sie leicht neu angeordnet werden können
- Bewahren Sie die Reihenfolgen in beschrifteten Umschlägen oder kleinen Schachteln nach Routine auf (z. B. „Snack“, „Kunst“, „Toilette“)

Verwendung

1. **Vorschau:** Zeigen Sie die gesamte Reihenfolge und benennen Sie jeden Schritt kurz.
2. **Aufbau:** Mischen Sie die Karten und bitten Sie das Kind, sie in die richtige Reihenfolge zu bringen (beginnen Sie mit 3 Schritten).
3. **Ausführen:** Befolgen Sie die Sequenz in Echtzeit (während der Routine).
4. **Wiederholung:** Nach Abschluss mischen Sie die Karten erneut und erzählen Sie noch einmal, was passiert ist.
5. **Verallgemeinern:** Verwenden Sie den ganzen Tag über dieselbe Sequenzsprache („zuerst – als nächstes – zuletzt“).

Anpassungen (3 Stufen):

- **Stufe 1 – Hohe Unterstützung:** Verwenden Sie nur **2–3 Schritte**, geben Sie ein Modell vor, reduzieren Sie visuelle Unordnung, bieten Sie eine Zwangswahl an („Ist das zuerst oder zuletzt?“).
- **Stufe 2 – Mittlere Unterstützung:** Verwenden Sie **3–4 Schritte**, reduzieren Sie die Hinweise, fügen Sie Fragen wie „Was kommt als Nächstes?“ hinzu.
- **Stufe 3 – Erweiterung:** Bitten Sie das Kind, eine neue Reihenfolge zu **erstellen** (z. B. „Wie bereiten wir uns auf den Spielplatz vor?“), fügen Sie eine „Problemkarte“ (fehlender Gegenstand) hinzu und planen Sie Lösungen.

Kleine sensorische Tipps:

Wenn Übergänge schwierig sind, zeigen Sie die Routine vorab und bewahren Sie die Karten auf einem tragbaren Brett auf, das zum Waschbecken/Snack-Tisch mitgenommen werden kann.

6.4.2 Tool 2: Kartenspiel „Match and Find“ für Gedächtnis und Aufmerksamkeit

Beschreibung: Ein Set mit Gedächtnis- und Zuordnungsspielen, die darauf ausgelegt sind, Aufmerksamkeit, Erinnerungsvermögen und visuelle Unterscheidungsfähigkeit zu fördern. Es umfasst Standard-Gedächtnispaare, „Finde den Fehler“- und „Finde das Gleiche“-Aufgaben.

Bestandteile:

- Gedächtnispaare (insgesamt 30–40 Paare, nach Themen unterteilt): Gegenstände im Klassenzimmer, Tiere, Handlungen, Emotionen, Zahlen (1–5)

- „Finde es!“-Aufforderungskarten (z. B. „Finde etwas, das du anziehen kannst“)
- „Finde den Fehler“-Sets (3 Karten: zwei aus derselben Kategorie + eine andere)
- Optional: eine einfache visuelle Anzeige für den Spielzug („Ich bin dran / Du bist dran“)

Materialien sammeln und vorbereiten:

- Wählen Sie klare, übersichtliche Bilder (einheitlicher Stil)
- Verwenden Sie dickere Karten oder laminieren Sie diese, um die Haltbarkeit zu erhöhen
- Nach Schwierigkeitsgrad sortieren: *leicht (6–8 Paare), mittel (10–12 Paare), fortgeschritten (12–16 Paare)*

Anwendung:

- **Memory-Paare (klassisch):** Beginnen Sie mit 6 Karten (3 Paare) und steigern Sie die Anzahl schrittweise.
- **Finde das Gleiche:** Legen Sie die Karten offen aus; das Kind findet schnell die passenden Paare (Aufmerksamkeitstraining).
- **Odd One Out:** Das Kind identifiziert die Karte, die „nicht dazugehört“, und erklärt dies mit Worten/Zeigen/AAC.

Anpassungen (3 Stufen):

- **Stufe 1 – Hohe Unterstützung:** Offenes Zuordnen, weniger Paare, Zeigen/Blickkontakt zulassen, visuelle Hinweise zum „Suchen-Finden-Zuordnen“ verwenden.
- **Stufe 2 – Mittlere Unterstützung:** Mischen Sie offene und verdeckte Karten; verwenden Sie Kategoriehinweise („Finde eine andere Frucht“).
- **Stufe 3 – Erweiterung:** Fügen Sie eine Strategieregel hinzu („Merke dir, wo du es gesehen hast“) oder bitten Sie um eine einfache Erklärung („Warum ist es anders?“).

AAC / sich entwickelnde Sprache:

Bieten Sie Antwortoptionen an: „gleich“, „anders“, „noch einmal“, „Hilfe“ sowie Kategorie-Symbole (Lebensmittel / Spielzeug / Tiere).

6.4.3 Tool 3: Kategorisierungs- und Konzeptsortierschalen („Sort It!“)

Beschreibung: Ein praktisches Kategorisierungswerkzeug, bei dem kleine Gegenstände oder Bildkarten zum Aufbau von Konzepten (gleich/anders, Gruppenzugehörigkeit, Funktion) verwendet werden. Ideal für Tischarbeiten, Lerneckenspiele und Sortierspiele im Kreis.

Komponenten:

- 3–5 Sortierschalen oder -schüsseln (farbig oder beschriftet)
- Sortiersets (Gegenstände oder Karten), z. B.:
 - **Nach Merkmalen:** Farbe, Größe, Form
 - **Nach Kategorie:** Lebensmittel / Tiere / Transportmittel / Kleidung
 - **Nach Funktion:** „Dinge, mit denen wir essen“, „Dinge, die wir tragen“, „Dinge, mit denen wir spielen“
- Karten mit „Sortierregeln“ (Symbol + Wort): *Farbe, Form, Größe, Funktion*
- Optional: Abzeichen „Kategoriedetektiv“ (zur Motivation)

Materialien sammeln und vorbereiten:

- Verwenden Sie nach Möglichkeit echte Gegenstände (bedeutungsvoller, unterstützt die Verallgemeinerung)

- Bewahren Sie die Sets in kleinen, beschrifteten Behältern auf
- Beginnen Sie mit Kategorien, die für den Alltag relevant sind (Snack, Anziehen, Spielen)

Anwendung:

1. Stellen Sie eine Sortierregel vor (zeigen Sie die Regelkarte).
2. Sortieren Sie 2–3 Gegenstände vor.
3. Das Kind sortiert die restlichen Gegenstände.
4. Gehen Sie gemeinsam alles durch: „Das sind alles ...“ und feiern Sie den Erfolg.
5. Wechseln Sie die Regel (gleiche Gegenstände, neue Sortierregel), um Flexibilität zu fördern.

Anpassungen (3 Stufen):

- Stufe 1 – Hohe Unterstützung: Verwenden Sie nur 2 Tablett, reduzieren Sie die Anzahl der Gegenstände, geben Sie viele Beispiele, helfen Sie nur bei Bedarf mit Hand-über-Hand-Unterstützung und lassen Sie diese schnell wieder weg.
- Stufe 2 – Mittlere Unterstützung: Verwenden Sie 3 Tablett, fügen Sie den Schritt „Überprüfe deine Arbeit“ hinzu und stellen Sie Fragen.
- Stufe 3 – Erweiterung: Das Kind wählt die Sortierregel oder sortiert nach zwei Merkmalen (z. B. rot UND groß) und erklärt dies dann mithilfe von AAC/Wörtern.

Kleine sensorische Tipps:

Bei taktile Überempfindlichkeit bieten Sie anstelle von realen Objekten das Sortieren mit Karten an oder verwenden Sie glatte, geruchsneutrale Spielzeugnachbildungen (z. B. Plastiklebensmittel, Spielzeuggeschirr), um sensorische Unannehmlichkeiten zu reduzieren und gleichzeitig das Konzept sinnvoll zu halten. Sie können auch Handschuhe oder Zangen als lustiges „Werkzeug“ zulassen.

6.4.4 Tool 4: Frühkindliche Rechenübungen und Minispiele („Zählen, Bauen, Vergleichen“)

Beschreibung: Eine Reihe einfacher, strukturierter Rechenübungen mit Manipulatives und Minispielen zur Förderung des Zahlenverständnisses, des Zählens, des Mengenvergleichs und des frühen logischen Denkens.

Komponenten:

- Zahlenkarten 1–10 (Schwerpunkt 1–5 für die meisten Vorschulkinder; nach Bedarf erweitern)
- Zählhilfen: Blöcke, Knöpfe, Pompons, natürliche Gegenstände (Steine, Tannenzapfen)
- Mengenkarten mit Punktmustern (Würfelstil 1–6)
- Vergleichskarten: **mehr / weniger / gleich**
- Einfache Musterstreifen (AB, AAB, ABB) mit Gegenständen/Farben

Materialien sammeln und vorbereiten:

- Wählen Sie Materialien, die sicher, abwaschbar und motivierend sind
- Bewahren Sie diese in einer kleinen „Mathebox“ auf, die während der Lernzentren zugänglich ist
- Verwenden Sie eine einheitliche Sprache: *eins mehr, eins weniger, wie viele, zeig mir*

Anwendung:

- **Zählen und zuordnen:** Ordnen Sie die Zahlenkarte der richtigen Anzahl von Objekten zu.

- **Turm bauen:** Bauen Sie einen Turm mit „3 Blöcken“, dann mit „5 Blöcken“; vergleichen Sie.
- **Punkte zuordnen:** Ordnen Sie die Punktekarten den Zahlenkarten zu (visuelles Zahlenverständnis).
- **Muster erstellen:** Muster mit Objekten kopieren und fortsetzen.

Anpassungen (3 Stufen):

- **Stufe 1 – Hohe Unterstützung:** Beginnen Sie mit 1–3, verwenden Sie Punktmuster, zählen Sie gemeinsam, verwenden Sie die Zählhilfe „Hand zu Objekt“.
- **Stufe 2 – Mittlere Unterstützung:** Erweitern Sie auf 1–5, fragen Sie „Wie viele?“ ohne sofortiges Vorzeigen, führen Sie einfache Vergleiche ein.
- **Stufe 3 – Erweiterung:** Fügen Sie Textaufgaben hinzu („Wir haben 2 Äpfel, fügen Sie 1 weiteren hinzu“), führen Sie einfache Spiele mit Regeln und abwechselndem Spielzug ein.

Links zu zusätzlichen ausdrucksbaren Ressourcen (optional):

- NRICH-Matheaufgaben für die frühen Jahre (kostenlose Ideen für den Unterricht):
https://nrich.maths.org/early-years-foundation-stage-activities?utm_source=chatgpt.com
- Von Lehrern erstellte visuelle Darstellungen zum Thema Rechnen können auch durch Symbolbibliotheken wie ARASAAC (für Symbole) und ähnliche Plattformen unterstützt werden, die in ganz Europa verwendet werden:
https://beta.arasaac.org/?utm_source=chatgpt.com

6.5 Aktivitätspläne

6.5.1 Aktivität 1: „Mini-Rezeptabfolge“ (Snack oder Kunstroutine)

Lernziele:

- Üben der Reihenfolge (zuerst – als nächstes – zuletzt)
- Verbesserung der Aufmerksamkeit für Schritte und die Durchführung von Routinen
- Unterstützung flexibler Problemlösungsstrategien (Was tun, wenn etwas fehlt?)

Zielbereiche: Kognitive Entwicklung, Kommunikation, Unabhängigkeit/Anpassungsfähigkeit

Umfeld: Kleine Gruppe (2–5) oder Einzelperson; kann auch in einer Kreisrunde mit der gesamten Gruppe modelliert werden

Benötigte Materialien:

- Tool 1 Sequenzierungskarten (3–4 Schritte)
- Echte Materialien für einen Snack (z. B. Banane + Teller) ODER einfache Bastelaufgabe (Collagenmaterialien)
- Karte „Fertig“ (optional)

Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Zeigen Sie die Sequenzkarten und benennen Sie jeden Schritt (kurz).
2. Bitten Sie die Kinder, die Karten in die richtige Reihenfolge zu bringen (unterstützen Sie sie dabei nach Bedarf).

3. Führen Sie die Routine gemeinsam durch und befolgen Sie dabei jeden Schritt.
4. Ordnen Sie die Karten nach Abschluss der Routine neu und wiederholen Sie sie („Zuerst haben wir ..., dann haben wir ..., zuletzt haben wir ...“).
5. Fügen Sie ein einfaches „Problem“ hinzu (z. B. fehlender Löffel) und leiten Sie die Kinder an, eine Lösung zu finden.

Anpassungen (3 Stufen):

- Stufe 1: Verwenden Sie 2–3 Schritte; bieten Sie zwei Karten zur Auswahl an; reduzieren Sie Ablenkungen; zeigen Sie jeden Schritt vor.
- Stufe 2: Verwenden Sie 3–4 Schritte; machen Sie vor jedem Schritt eine Pause, damit das Kind auf die richtige Karte zeigen kann.
- Stufe 3: Das Kind erstellt die Abfolge, fügt eine „Problemkarte“ hinzu und schlägt Lösungen vor (verbal/AAC/Gesten).

Erwartete Ergebnisse:

Die Kinder verbessern ihr Verständnis für die Reihenfolge von Routinen, zeigen eine verbesserte Aufmerksamkeit für die einzelnen Schritte und beginnen, „das Nächste“ vorzusehen.

6.5.2 Aktivität 2: „Memory-Schatzsuche“ (Finden, Merken, Zuordnen)

Lernziele:

- Stärkung des Arbeitsgedächtnisses und der visuellen Aufmerksamkeit
- Üben von Zuordnen und Erinnern durch bewegungsbasiertes Spielen
- Förderung der kooperativen Teilnahme

Zielbereiche: Kognitive Entwicklung, soziale Interaktion, Kommunikation

Umfeld: Kleine Gruppe oder ganze Klasse (eignet sich gut als Lernstation)

Benötigte Materialien:

- Tool 2 Gedächtnis-/Zuordnungskarten (8–12 Paare, je nach Niveau)
- Kleine „Schatz“-Marken (Aufkleber, Sterne oder Klassenpunkte)
- Visuelle Hilfe für das Abwarten der eigenen Spielrunde (optional)

Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Legen Sie die Kartenpaare verdeckt auf einen Tisch oder Teppich.
2. Erklären Sie die Regel mit Hilfe der visuellen Hilfe: „Dreht zwei Karten um. Wenn sie gleich sind, dürft ihr sie behalten. Wenn nicht, dreht sie wieder um.“
3. Die Kinder sind abwechselnd an der Reihe. Die Erwachsenen denken laut mit („Ich erinnere mich, dass das hier war“).
4. Fügen Sie ein gemeinsames Ziel hinzu: „Lasst uns gemeinsam alle Paare finden.“
5. Beenden Sie das Spiel mit einer kurzen Zusammenfassung: „Wie haben wir uns erinnert? Was hat uns dabei geholfen?“

Anpassungen (3 Stufen):

- **Stufe 1:** Beginnen Sie mit offen liegenden Karten; weniger Paare; Zeigen oder Hilfe durch Partner erlauben.

- **Stufe 2:** Karten verdeckt mit weniger Paaren; geben Sie den Hinweis „Schaut genau hin“; erinnern Sie an die Positionen.
- **Stufe 3:** Fügen Sie Kategorisierungsregeln hinzu (z. B. zuerst alle „Lebensmittel“-Paare finden) oder zeitlich begrenzte Teamherausforderungen mit geringem Druck.

Kleine sensorische Tipps:

Wenn das Sitzen schwierig ist, platzieren Sie die Karten an der Wand oder auf Tischen und lassen Sie die Kinder zu den Karten gehen, um sie umzudrehen (Bewegung + Beteiligung).

Erwartete Ergebnisse:

Verbesserte Aufmerksamkeit für Details, besseres Erinnern an Positionen, bessere Teilnahme am Turnus und Einsatz neuer Strategien.

6.5.3 Aktivität 3: „Bau- und Zählungsaufgabe“ (Konstruktion + frühe Rechenfertigkeiten)

Lernziele:

- Entwicklung des Zahlenverständnisses (Zählen, Mengen, Vergleichen)
- Üben von Planung und Problemlösung durch Konstruktion
- Förderung flexiblen Denkens (Ausprobieren einer neuen Strategie, wenn etwas nicht funktioniert)

Zielbereiche: Kognitive Entwicklung, Feinmotorik, soziale Interaktion (bei Gruppenarbeit)

Umfeld: Einzeln oder in kleinen Gruppen (Bauecke/Tischstation)

Benötigte Materialien:

- Bausteine oder Konstruktionsspielzeug (z. B. LEGO Duplo), recycelte Materialien (Becher, Schachteln)
- Werkzeug 4 Zahlenkarten (1–5 oder 1–10) und Punktkarten
- Karten mit den Begriffen „Mehr / Weniger / Gleich“

Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Das Kind wählt eine Zahlenkarte (z. B. 4).
2. Es baut eine Struktur mit genau dieser Anzahl an Blöcken/Gegenständen.
3. Zählen Sie gemeinsam und überprüfen Sie die Richtigkeit.
4. Fügen Sie einen Vergleich hinzu: „Baue eine Struktur, die mehr/weniger ist.“
5. Optionale Teamversion: Ein Kind zeichnet die Zahl, ein anderes baut, ein weiteres überprüft.

Anpassungen (3 Stufen):

- **Stufe 1:** Verwenden Sie 1–3; zählen Sie gemeinsam mit einem Erwachsenen; verwenden Sie Punktkarten, um die Menge zu verdeutlichen; stabile Materialien.
- **Stufe 2:** Verwenden Sie 1–5; bitten Sie das Kind, selbstständig zu zählen; führen Sie das Zuordnen nach „gleich wie“ ein.
- **Stufe 3:** Fügen Sie einfache Herausforderungen in Form von Geschichten hinzu („Wir brauchen noch 2 Blöcke“) oder Muster bilden (AB/ABB) in Kombination mit Zählen.

Erwartete Ergebnisse:

Die Kinder zeigen eine verbesserte Zählgenauigkeit, ein besseres Verständnis für Mengen und eine erhöhte Ausdauer bei der Problemlösung während des Bauenspiels.

6.6 Brettspiel: „Think & Link“ – kooperatives kognitives Abenteuer

Beschreibung

Ein einfaches, visuell strukturiertes kooperatives Brettspiel, das **Reihenfolgen, Kategorisierung, Gedächtnis, frühe Rechenfähigkeiten und Problemlösung** kombiniert. Die Kinder arbeiten als Team, um durch das Absolvieren von Mini-Herausforderungen das „Ziel“ zu erreichen. Das kooperative Format reduziert Wettbewerbsstress und unterstützt das Lernen unter Gleichaltrigen.

Spielkomponenten:

- Spielbrett mit einem klaren Weg und 4 farbcodierten Feldern (eines für jede Mini-Fähigkeit)
- Drehrad (empfohlen für Vorhersehbarkeit) oder Würfel
- Herausforderungskartensätze (bildbasiert):
 - **Sequenzkarten** (3 Bilder in die richtige Reihenfolge bringen)
 - **Karten mit Kategorien** (sortieren oder auswählen, „was dazugehört“)
 - **Memory-Karten** („Erinnere dich, wo ...“ oder schnelle Zuordnungsaufgaben)
 - **Zahlenkarten** (zählen, vergleichen, Punkte mit Zahlen zuordnen)
- Spielfiguren (Charaktere) + „Team-Token“ (gemeinsam verdient)

Spielanleitung:

1. Jedes Kind ist abwechselnd am Zug und dreht und bewegt.
2. Wenn es auf einem Farbfeld landet, zieht es eine passende Herausforderungskarte.
3. Die Kinder können verbal, durch Zeigen oder mithilfe von AAC antworten.
4. Das Team erhält einen Spielstein für das Bestehen der Herausforderung (Hilfe wird empfohlen).
5. Das Spiel endet, wenn alle Spieler das Ziel erreichen ODER wenn das Team eine bestimmte Anzahl an Spielsteinen gesammelt hat.

Gestaltungsprinzipien:

- Minimale visuelle Unordnung; klare Symbole
- Vorhersehbare Regeln und abwechselnde Spielstruktur
- Mehrere Antwortmodi werden akzeptiert (Sprache, Gesten, Zeigen, AAC)
- Integrierte Möglichkeiten für Unterstützung durch Erwachsene und Gleichaltrige

6.7 Implementierungsrichtlinien

1) Integrieren Sie die Tools in den Alltag der Vorschule: Verwenden Sie Reihenfolgen beim Ankommen und bei Übergängen, Kategorisierungen beim Aufräumen, Gedächtnisspiele in Lernbereichen und Rechnen beim Verteilen von Snacks („Wie viele Teller brauchen wir?“).

2) Verwenden Sie eine klare Struktur + spielerische Flexibilität:

- Vorschau → Ausführen → Rückblick (kurzer, konsistenter Zyklus)
- Bieten Sie Auswahlmöglichkeiten (Materialien, Themen) an, während Sie das Ziel der Aufgabe beibehalten

3) Unterstützen Sie unterschiedliche Leistungsstufen (3-Stufen-Ansatz):

- **Stufe 1 (hohe Unterstützung):** weniger Elemente/Schritte, starke visuelle Hinweise, zuerst vorführen, sensorische Belastung reduzieren
- **Stufe 2 (mittlere Unterstützung):** angeleitete Übung, schrittweise Rückführung der Hilfestellungen, Unterstützung durch Gleichaltrige in kleinen Gruppen
- **Stufe 3 (Erweiterung):** Von Kindern festgelegte Regeln, Verallgemeinerung über verschiedene Situationen hinweg, Hinzufügen eines „zu lösenden Problems“

4) Kleine sensorische Tipps (nach Bedarf):

- Reduzierung von Hintergrundgeräuschen bei Gedächtnisaufgaben; Bereitstellung einer ruhigen Ecke
- Geben Sie vor dem Wechsel der Aktivitäten einen visuellen Hinweis auf den Übergang
- Bieten Sie alternative Materialien an (Karten statt Gegenstände oder Zangen statt Hände)

5) Empfehlungen zur Zusammenarbeit:

- Koordinieren Sie sich mit dem Unterrichtspersonal und Fachkräften, um eine einheitliche Anleitung/Ausblendung zu gewährleisten
- Teilen Sie wichtige Hilfsmittel (Sequenzsprache, „mehr/weniger/gleich“) mit allen Mitarbeitern, um Konsistenz zu gewährleisten

6) Überwachung des Fortschritts (einfache, unterrichtsfreundliche Optionen):

- Kurze Beobachtungsnotizen: Aufmerksamkeitsdauer, erforderlicher Hinweisgrad, eigenständige Versuche
- Fotodokumentation abgeschlossener Sequenzen oder Konstruktionen
- Kurze Checklisten für jeden Schwerpunktbereich (z. B. „sortiert 2 Kategorien“, „zählt bis 5 mit 1:1-Entsprechung“)

6.8 Referenzen und Ressourcen

Wichtige Referenzen:

Apanasionok, M. M., Alallawi, B., Grindle, C. F., Hastings, R. P., Watkins, R. C., Nicholls, G., Maguire, L. & Staunton, D. (2021). Vermittlung früher Rechenkenntnisse an Schüler mit Autismus mithilfe eines Modells zur Umsetzung durch das Schulpersonal. *British Journal of Special Education*, 48(1), 90–111. <https://doi.org/10.1111/1467-8578.12346>

Bejarano-Martín, Á., Casado-Vara, R., Magán-Maganto, M., Díez, E., Jenaro, C., Flores, N., Orrantia, J. und Canal-Bedia, R. (2024). Frühe numerische Fähigkeiten und mathematische Bereiche bei autistischen Schülern in der Grundschule. *Frontiers in Psychiatry*, 15, 1509137. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1509137>

Christoforou, M., Jones, E. J. H., White, P., & Charman, T. (2023). Profile der exekutiven Funktionen von Vorschulkindern mit Autismus-Spektrum-Störung und Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung: Eine systematische Übersicht. *JCPP Advances*, 3(1), e12123. <https://doi.org/10.1002/jcv2.12123>

Crank, J. E., Sandbank, M., Dunham, K., Crowley, S., Bottema-Beutel, K., Feldman, J. und Woynaroski, T. G. (2021). Verständnis der Auswirkungen naturalistischer Entwicklungsverhaltensinterventionen:

Eine Meta-Analyse des Projekts AIM. *Autism Research*, 14(4), 817–834.
<https://doi.org/10.1002/aur.2471>

Faja, S., Clarkson, T., Gilbert, R., Vaidyanathan, A., Greco, G., Rueda, M. R., Combata, L. M. und Driscoll, K. (2022). Eine vorläufige randomisierte, kontrollierte Studie zum Training der exekutiven Funktionen bei Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung. *Autism*, 26(2), 346–360.
<https://doi.org/10.1177/13623613211014990>

Hume, K., Steinbrenner, J. R., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yücesoy-Özkan, Ş., & Savage, M. N. (2021). Evidenzbasierte Praktiken für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene mit Autismus: Überprüfung der dritten Generation. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 51(11), 4013–4032.
<https://doi.org/10.1007/s10803-020-04844-2>

Petrolo, E., Guerrera, S., Logrieco, M. G., Casula, L., Vicari, S., & Valeri, G. (2025). Die Rolle der exekutiven Funktionen bei Vorschulkindern mit Autismus-Spektrum-Störung: Eine kurze narrative Übersicht. *Forschung zu Entwicklungsstörungen*, 157, 104905.
<https://doi.org/10.1016/j.ridd.2024.104905>

Schreibman, L., Dawson, G., Stahmer, A. C., Landa, R., Rogers, S. J., McGee, G. G., Kasari, C., Ingersoll, B., Kaiser, A. P., Bruinsma, Y., McNerney, E., Wetherby, A., & Halladay, A. (2015). Naturalistische entwicklungsbezogene Verhaltensinterventionen: Empirisch validierte Behandlungen für Autismus-Spektrum-Störungen. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 45(8), 2411–2428.
<https://doi.org/10.1007/s10803-015-2407-8>

Steinbrenner, J. R., Hume, K., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yücesoy-Özkan, Ş., & Savage, M. N. (2020). Evidenzbasierte Praktiken für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene mit Autismus. Universität von North Carolina in Chapel Hill, Frank Porter Graham Child Development Institute, National Clearinghouse on Autism Evidence and Practice.

Wong, C., Odom, S. L., Hume, K. A., Cox, A. W., Fettig, A., Kucharczyk, S., Brock, M. E., Plavnick, J. B., Fleury, V. P. und Schultz, T. R. (2015). Evidenzbasierte Praktiken für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene mit Autismus-Spektrum-Störungen: Eine umfassende Übersicht. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 45(7), 1951–1966. <https://doi.org/10.1007/s10803-014-2351-z>

Weitere praktische Ressourcen:

- NCAEP-Übersicht **über** evidenzbasierte Praktiken (Zusammenfassungen und Definitionen):
<https://ncaep.fpg.unc.edu/research-and-resources/>
- **AFIRM-Module** (schrittweise Anleitungen zur Umsetzung mit herunterladbaren Handouts):
<https://afirm.fpg.unc.edu/afirm-modules/>
- **IRIS Center** (Fortbildung für Pädagogen zu evidenzbasierten Praktiken bei ASD):
<https://iris.peabody.vanderbilt.edu/module/asd2/cwrap/>
- **ClinicalTrials.gov** (voreingestellte Suche: Autismus + Vorschule + exekutive Funktionen + spielbasiert):
<https://clinicaltrials.gov/search?cond=Autism%20Spectrum%20Disorder&age=child&term=preschool%20executive%20function%20play>

Kostenlose Online-Ressourcen:

- **The National Autistic Society (Großbritannien) – Ressourcen für die frühe Kindheit und Bildung:**
<https://www.autism.org.uk/advice-and-guidance/topics/education/early-years>
- **Autism Speaks – Toolkits (praktische Leitfäden für Routinen und Lernen zu Hause/in der Schule):**
<https://www.autismspeaks.org/tool-kit>
- **CAST (Center for Applied Special Technology) – UDL-Richtlinien (Planung des Lernens mit verschiedenen Methoden zur Einbindung/Darstellung):** <https://udlguidelines.cast.org/>
- **Understood – Ressourcen zur exekutiven Funktion (praktische Strategien und Beispiele für Pädagogen):** <https://www.understood.org/en/topics/executive-functioning>
- **NRICH – Mathematik für die frühen Jahre (Aufgaben für den Unterricht und Aktivitäten zum logischen Denken):** <https://nrich.maths.org/early-years>
- **TOPMARKS – Early Years Maths Games (interaktive Spiele zum Thema Zahlen, Zählen und Muster erkennen):** <https://www.topmarks.co.uk/maths-games/3-5-years/counting>
- **Do2Learn – Bildungsressourcen (visuelle Hilfsmittel, Reihenfolgen und Lernaktivitäten):**
<https://do2learn.com/>
- **ARASAAC (Englisch) – Piktogramme und Materialien für visuelle Hilfsmittel:**
Piktogramme: <https://beta.arasaac.org/pictograms?locale=en>
Materialien: <https://beta.arasaac.org/materials?locale=en>

7 Kapitel 5: Sprach- und Kommunikationsentwicklung

Die Sprach- und Kommunikationsentwicklung ist ein entscheidender Bereich für Vorschulkinder mit Autismus-Spektrum-Störung (ASD). Untersuchungen zeigen, dass 40 bis 70 % der Kinder mit ASD eine gewisse Sprachentwicklungsverzögerung aufweisen, weshalb gezielte Maßnahmen in den ersten Lebensjahren unerlässlich sind. Dieses Kapitel bietet Pädagogen praktische, evidenzbasierte Instrumente und Aktivitäten, die darauf ausgerichtet sind, den Wortschatzaufbau, die Ausdrucksfähigkeit und das Sprachverständnis sowie die nonverbale Kommunikation in einer inklusiven Vorschule zu fördern.

7.1 Schwerpunkte

- **Wortschatzaufbau:** Erweiterung des funktionalen Wortschatzes durch sinnvolle, kontextbezogene Lernerfahrungen
- **Ausdrucksfähigkeit:** Unterstützung der Kinder bei der Kommunikation ihrer Bedürfnisse, Wünsche und Ideen
- **Rezeptive Sprache:** Verbesserung des Verständnisses von gesprochener Sprache, Anweisungen und Fragen
- **Nonverbale Kommunikation:** Förderung von Gesten, Mimik und alternativen Kommunikationsmethoden

7.2 Kapitelziele

1. Erweiterung des funktionalen Wortschatzes, der für den Alltag und die Interessen relevant ist
2. Förderung des Verständnisses und der Verwendung von Sprache in sinnvollen Kontexten
3. Förderung alternativer und ergänzender Kommunikationsmethoden für Kinder mit eingeschränkten sprachlichen Fähigkeiten
4. Fördern Sie die Kommunikation und soziale Interaktion durch strukturiertes Spielen
5. Entwickeln Sie narrative und erzählerische Fähigkeiten durch kreative Aktivitäten

7.3 Evidenzbasis

Die in diesem Kapitel vorgestellten Hilfsmittel und Aktivitäten basieren auf evidenzbasierten Praktiken, die vom National Professional Development Center for Autism Spectrum Disorders anerkannt sind, sowie auf peer-reviewten Forschungsergebnissen. Zu den wichtigsten Ansätzen gehören:

- **Picture Exchange Communication System (PECS):** Ein verhaltensbasiertes AAC-System, das von Frost und Bondy (1994) entwickelt wurde und funktionale, unabhängige Kommunikation durch Bildaustausch lehrt
- **Naturalistische Sprachstrategien:** Kindzentrierte Ansätze, die die Kommunikation durch die Gestaltung der Umgebung und reaktionsfähige Interaktionen fördern
- **Visuelle Hilfen:** Verwendung von grafischen Symbolen, Fotos und visuellen Zeitplänen zur Unterstützung des Verständnisses und des Ausdrucks
- **Musik- und reimbasierte Intervention:** Nutzung von Rhythmus, Melodie und Wiederholung zur Verbesserung des Sprachenlernens

7.4 In diesem Kapitel enthaltene Hilfsmittel

7.4.1 Werkzeug 1: Bildbasierte Flashcards und Kommunikationstafeln

Beschreibung: Ein umfassender Satz visueller Kommunikationswerkzeuge, der auf den Prinzipien des Picture Exchange Communication System (PECS) basiert und für Vorschulkinder mit ASD entwickelt wurde, um grundlegende Bedürfnisse auszudrücken, Wünsche zu äußern und einfache Gespräche zu führen.

Komponenten:

- Karten mit Grundwortschatz (50 Karten): Gebräuchliche Substantive (Lebensmittel, Spielzeug, Gegenstände), Verben (essen, spielen, gehen), Adjektive (groß, klein, glücklich) und soziale Wörter (Hallo, bitte, danke)
- Karten für den Tagesablauf (20 Karten): Aktivitäten wie Kreiszeit, Snack, Spielen im Freien, Toilette, Hände waschen
- Satzstreifen: Abnehmbare Streifen zum Bilden einfacher Sätze (Ich möchte + Objekt)

Bilder sammeln und vorbereiten

1. Bilder aus einer der folgenden Quellen beziehen:
 - Kostenlose Bilddatenbanken im PECS-Stil (Boardmaker, PictoSelector, ARASAAC)
 - Fotos von tatsächlichen Gegenständen aus dem Klassenzimmer
 - Einfache Strichzeichnungen (handgezeichnet oder digital)
2. Stellen Sie sicher, dass alle Bilder die folgenden Kriterien erfüllen:
 - Einzelnes Objekt auf einfarbigem Hintergrund (weiß oder hellgrau)
 - Keine ablenkenden Details oder Muster
 - Einheitlicher Stil auf allen Karten (entweder nur Fotos ODER nur Illustrationen)

Anwendung:

Phase 1 (Physischer Austausch): Das Kind lernt, ein Bild aufzuheben und es einem Kommunikationspartner zu geben, um dafür den gewünschten Gegenstand zu erhalten.

Phase 2 (Distanz und Beharrlichkeit): Das Kind übt den Umgang mit den Karten in verschiedenen Situationen und mit verschiedenen Personen.

Phase 3 (Bildunterscheidung): Das Kind wählt aus mehreren Bildern aus, um bestimmte Wünsche zu äußern.

Phase 4 (Satzbildung): Das Kind verwendet Satzstreifen, um Bilder zu kombinieren (Ich möchte + Keks).



Quelle: <https://icoloring.ai/>

7.4.2 **Werkzeug 2: Geschichtenerzählkarten und Geschichtenwürfel**

Beschreibung: Kreative Erzählwerkzeuge, die Kindern helfen, durch fantasievolles Spielen ihre Erzählfähigkeiten, ihren Wortschatz und ihr sequentielles Denken zu entwickeln.

Bestandteile:

- Geschichtenkarten (3 Sätze mit je 15 Karten): Einfache visuelle Erzählungen in 3–4 Schritten, die Alltagssituationen darstellen (sich anziehen, einen Snack zubereiten, in den Park gehen)
- Charakterkarten (20 Karten): Menschen und Tiere, die als Protagonisten in Geschichten auftreten können
- Setting-Karten (15 Karten): Orte wie Zuhause, Schule, Spielplatz, Laden
- Aktionskarten (20 Karten): Häufig verwendete Verben, illustriert für den Aufbau von Geschichten
- Geschichtenwürfel (angepasste Version): 6 Schaumstoffwürfel mit einfachen, klaren Bildern, die für Vorschulkinder geeignet sind

Anleitung:

1. **Kopfzeile erstellen:** Schreiben Sie „MEIN TAG“ in großen, klaren Buchstaben oben auf die Karte.
2. **Vertikalen Klettstreifen anbringen:** 5 cm breit, von 7,5 cm unterhalb der Kopfzeile bis 7,5 cm oberhalb der Unterseite
3. **Zeitmarkierungen erstellen:** Kleine Karten mit Zifferblättern, die ungefähre Zeiten anzeigen
4. **„Fertig“-Tasche hinzufügen:** Umschlag oder Mappe unten für abgeschlossene Aktivitäten

5. **Karten für die tägliche Routine anbringen:** Jeden Morgen in der Reihenfolge von oben nach unten

Protokoll für den täglichen Gebrauch:

Vorbereitung am Morgen (Lehrer/Betreuer):

1. Überprüfen Sie den Tagesplan
2. Befestigen Sie die entsprechenden Karten in der richtigen Reihenfolge
3. Fügen Sie besondere Aktivitäten hinzu (Ausflug, Besucher usw.)
4. Karten für Aktivitäten, die heute nicht stattfinden, entfernen

Im Laufe des Tages (mit dem Kind):

1. Zeigen Sie beim Übergang auf die Karte der aktuellen Aktivität
2. Sagen Sie den Namen der Aktivität deutlich: „Jetzt ist es Zeit für den Snack.“
3. Wenn die Aktivität beendet ist, helfen Sie dem Kind, die Karte in die Tasche „Beendet“ zu legen.
4. Zeigen Sie auf die nächste Aktivität: „Als Nächstes kommt SPIELEN IM FREIEN“
5. Verwenden Sie die Formulierung „Erst/Dann“: „Erst Hände waschen, dann Snack“

Anwendung:

Grundstufe: Verwenden Sie Sequenzkarten, um zu üben, was zuerst, als Nächstes und zuletzt kommt. Ermutigen Sie die Kinder, jedes Bild zu benennen.

Mittelstufe: Würfeln Sie mit Story-Würfeln und bilden Sie einfache Sätze zu jedem Bild. Verwenden Sie dabei die Struktur „Jemand wollte, aber dann ...“.

Fortgeschrittenes Niveau: Kombinieren Sie Charakter-, Setting- und Aktionskarten, um gemeinsam mit Gleichaltrigen Geschichten zu erfinden.



Quelle: <https://www.canva.com/ai/dream-lab>

7.4.3 Tool 3: Rollenspiel-Kommunikationsspiele

Beschreibung: Interaktive Spiele, die funktionale Kommunikationsfähigkeiten in simulierten Alltagssituationen trainieren und sowohl verbale als auch nonverbale Kommunikation fördern.

Komponenten:

- Rollenspiel-Set für den Einkauf: Spielgeld, Einkaufslistenkarten mit Bildern, Lebensmittel-/Artikelkarten
- Rollenspiel-Set für Restaurants: Bildmenüs, Bestellblock, Lebensmittelkarten
- Set für Arztpraxis: Einfache Karten mit Körperteilen, Ausdruckskarten zum Anzeigen von Schmerzen/Beschwerden
- Visuelle Skripte: Schritt-für-Schritt-Bildanleitungen für jedes Rollenspielszenario

Angestrebte Kommunikationsfähigkeiten:

Fragen: Ich möchte ..., Kann ich bitte ..., Bitte geben Sie mir ...

Auf Fragen antworten: Was möchten Sie? Wie viele? Welche Farbe?

Soziale Interaktion: Hallo, Danke, Auf Wiedersehen

Abwechselndes Sprechen in Gesprächen

7.4.4 Tool 4: Musik-, Reim- und Rhythmus-basierte Sprachaktivitäten

Beschreibung: Eine Sammlung von Liedern, Reimen und musikalischen Aktivitäten, die speziell ausgewählt und angepasst wurden, um die Sprachentwicklung von Kindern mit ASD zu fördern.

Musik bietet Struktur, Vorhersehbarkeit und multisensorische Beschäftigung, was insbesondere Kindern im Autismus-Spektrum zugute kommt.

Komponenten:

- Visuelle Liedkarten (20 Lieder): Bildkarten mit Liedtexten, die in einfache Phrasen unterteilt sind, für bekannte Lieder
- Requisiten für Bewegungslieder: Einfache Instrumente (Shaker, Glöckchen), Tücher, Handpuppen für interaktive Lieder
- Songauswahltafel: Visuelle Tafel, auf der Kinder ihre Lieblingslieder auswählen können
- Rhythmuskarten: Visuelle Anweisungen für Klatschmuster und Bewegungen

Empfohlene Lieder für die Sprachentwicklung:

Lied	Sprachziel	Adaptionen
Räder am Bus	Verben, Lautwörter, Körperteile	Verwenden Sie für jede Strophe Bildkarten; machen Sie eine Pause zum Ausfüllen
Old MacDonald	Tiernamen, Laute, Bitten	Verwenden Sie Tierbildkarten; das Kind wählt das nächste Tier aus
Kopf, Schultern, Knie und Zehen	Vokabeln für Körperteile, Anweisungen befolgen	Langsames Tempo; visuelles Körperdiagramm
Wenn du glücklich bist und du weißt es	Vokabeln für Emotionen, Handlungen	Emotionsgesichtskarten; Bewegungsbilder
Fünf kleine Entchen	Zählen, Konzepte (weg, zurück)	Fingerpuppen; Bilder zum Zählen

7.5 Aktivitätspläne

7.5.1 Aktivität 1: „Was ist in der Tasche?“ Vokabelspiel

Lernziele

- Erweiterung des Wortschatzes für alltägliche Gegenstände
- Üben von Benennungen und Bitten
- Förderung des abwechselnden Sprechens in einer Gruppe

Zielbereiche: Sprache/Kommunikation, Soziales, Kognitives

Benötigte Materialien:

- Undurchsichtige Tasche oder Überraschungsbox
- 10–15 Alltagsgegenstände (z. B. Ball, Auto, Tasse, Löffel, Bürste)
- Entsprechende Bildkarten
- Visuelles Brett zum Zeigen, wer an der Reihe ist

Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Versammeln Sie die Kinder im Kreis. Zeigen Sie die Aktivität anhand des visuellen Zeitplans.
2. Zeigen Sie, wie man in die Tasche greift, einen Gegenstand herausnimmt und ihn benennt: „Ich habe einen Ball gefunden!“
3. Verwenden Sie die Tafel zur Festlegung der Reihenfolge, um anzuzeigen, wer als Nächstes an der Reihe ist.
4. Jedes Kind greift in die Tasche, holt einen Gegenstand heraus und versucht, ihn zu benennen.
5. Geben Sie bei Bedarf Hinweise (zeigen Sie eine Bildkarte, nennen Sie den Anfangsbuchstaben, sagen Sie das Wort vor).
6. Belohnen Sie jeden Versuch mit positiver Verstärkung.

Anpassungen:

- *Für nonverbale Kinder:* Akzeptieren Sie das Zeigen auf die passende Bildkarte oder den Blickkontakt.
- *Für Kinder mit sensorischer Empfindlichkeit:* Verwenden Sie einen durchsichtigen Behälter anstelle einer undurchsichtigen Tasche.
- *Für fortgeschrittene Lernende:* Fragen Sie „Was ist das?“ und „Was machen wir damit?“

Erwartete Ergebnisse: Die Kinder erweitern ihren Wortschatz für alltägliche Gegenstände, üben sich im Abwarten, bis sie an der Reihe sind, und erleben erfolgreiche Kommunikationsversuche.

7.5.2 Aktivität 2: „Eine Geschichte bauen“ – gemeinsames Erzählspiel

Lernziele:

- Entwicklung von sequentiellm Denken und narrativer Struktur
- Üben von Satzbau
- Förderung des kreativen Ausdrucks und der Vorstellungskraft

Zielbereiche: Sprache/Kommunikation, Kognition, Soziales

Benötigte Materialien:

- Geschichtenwürfel oder Bildkarten (Figuren, Schauplätze, Gegenstände)
- Visuelle Darstellung der Geschichte (Anfang – Mitte – Ende)
- Satzanfangsstreifen
- Großes Papier zum Zeichnen der Geschichte

Schritt-für-Schritt-Anleitung:

6. Präsentieren Sie die visuelle Darstellung der Story Map mit Anfang, Mitte und Ende.
7. Werfen Sie Story-Würfel oder ziehen Sie Bildkarten, um die Elemente der Geschichte zu bestimmen.
8. Verwenden Sie Satzanfänge wie „Es war einmal ...“, „Dann ...“, „Am Ende ...“.
9. Unterstützen Sie die Kinder dabei, jeweils einen Satz hinzuzufügen, um gemeinsam die Geschichte zu entwickeln.
10. Zeichnen Sie Bilder oder platzieren Sie Bilddarstellungen auf der Story Map, während Sie fortfahren.
11. Erzählen Sie am Ende gemeinsam die komplette Geschichte noch einmal.

Anpassungen:

- *Für Kinder mit eingeschränkten sprachlichen Fähigkeiten:* Erlauben Sie das Zeigen auf Bilder oder die Verwendung von Kommunikationshilfsmitteln.
- *Für Kinder, denen Kreativität schwerfällt:* Bieten Sie für jedes Element der Geschichte mehrere Auswahlmöglichkeiten an.
- *Für die Einzelarbeit:* Erstellen Sie mit ausgewählten Karten persönliche Geschichtenbücher.

Erwartete Ergebnisse: Die Kinder verstehen die grundlegende Struktur einer Geschichte, verlängern ihre Sätze und üben kreatives Denken innerhalb eines strukturierten Rahmens.

7.5.3 Aktivität 3: Kommunikationsspiel „Restaurant“

Lernziele:

- Funktionales Vokabular für Bitten üben
- Entwicklung der Gesprächsführung
- Soziale Skripte für gängige Situationen lernen

Zielbereiche: Sprache/Kommunikation, Soziales, Kognitives

Benötigte Materialien:

- Bildmenü mit Lebensmitteln
- Bestellblock mit Bild-/Wortoptionen
- Spielzeug-Lebensmittel
- Visuelle Skriptkarten für Kellner/Kunden
- Requisiten zur Rollenidentifikation (Schürze, Notizblock)

Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Richten Sie einen einfachen Restaurantbereich mit Tisch und Stühlen ein.
2. Stellen Sie die visuellen Skriptkarten vor: Kellner sagt: „Was möchten Sie?“ Kunde sagt: „Ich möchte bitte [Essen].“
3. Demonstrieren Sie die Interaktion zunächst mit einem anderen Erwachsenen oder einer Puppe.
4. Verteilen Sie die Rollen (wechseln Sie diese regelmäßig) und unterstützen Sie die Kinder beim Abspielen des Skripts.
5. Verringern Sie nach und nach die Hilfestellungen, wenn die Kinder mit der Routine vertraut werden.
6. Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad: „Möchten Sie etwas trinken?“ „Hier ist Ihr Essen. Guten Appetit!“

Anpassungen:

- *Für nonverbale Kinder:* Verwenden Sie ein Bestellsystem mit Bildern im PECS-Stil.
- *Für ängstliche Kinder:* Beginnen Sie mit einem vertrauten Gleichaltrigen als Kellner; üben Sie 1:1 vor der Gruppe.

- *Für fortgeschrittene Lernende:* Fügen Sie Problemlösungsszenarien hinzu („Wir haben keine Pizza, möchten Sie etwas anderes?“).

Erwartete Ergebnisse: Die Kinder lernen funktionales Vokabular für Anfragen, üben Konversationen und entwickeln Selbstvertrauen in sozialen Situationen.

7.6 Brettspiel: „Talk & Walk“ Kommunikationsabenteuer

Beschreibung: Ein einfaches, visuell übersichtliches Brettspiel, das die Kommunikation fördern und gleichzeitig verschiedene Sprachfertigkeiten trainieren soll. Das Spiel beinhaltet kooperative Elemente und mehrere Möglichkeiten zur Teilnahme.

Spielkomponenten:

- Spielbrett mit farnefrohem Weg und Bildfeldern
- Bildrad (anstelle von Würfeln, um die Erwartungen klarer zu machen)
- Kartenkategorien: Tiere, Lebensmittel, Handlungen, Gegenstände, Farben
- Kommunikations-Herausforderungskarten (mit Bildern)
- Spielfiguren
- Belohnungsaufkleber/Spielsteine

Spielanleitung:

12. Jeder Spieler dreht den Drehzeiger, um zu bestimmen, wie viele Felder er vorrücken darf.
13. Wenn man auf einem farbigen Feld landet, zieht man eine Karte aus dem entsprechenden Stapel.
14. Erfüllen Sie die auf der Karte angegebene Kommunikationsaufgabe (benennen Sie das Bild, beantworten Sie eine Frage, stellen Sie eine Bitte).
15. Alle Spieler können Spielmarken verdienen, indem sie anderen helfen oder sie anfeuern.
16. Das Spiel endet, wenn alle Spieler das Ziel erreichen (kooperativ) oder individuelle Meilensteine feiern.

Beispiele für Kommunikationsaufgaben:

- **Benennen:** „Was ist das?“ (Bild zeigen)
- **Bitte:** „Bitte einen Freund um [Gegenstand] bitten“
- **Aktionen:** „Zeig uns einen Sprung“ oder „Was macht die Person?“
- **Soziales:** „Begrüße die Person neben dir“
- **Fragen:** „Welche Farbe hat der Apfel?“

Gestaltungsprinzipien:

- Visuell klar mit minimaler visueller Unordnung
- Kooperatives Format, um Wettbewerbsstress zu reduzieren
- Mehrere Antwortmodi werden akzeptiert (verbal, Zeigen, Gesten, AAC)
- Vorhersehbare Struktur mit klarer Reihenfolge
- Häufige Möglichkeiten zur positiven Verstärkung

7.7 Implementierungsrichtlinien

Schaffung einer sprachreichen Umgebung:

- Kennzeichnen Sie Bereiche und Gegenstände im Klassenzimmer sowohl mit Bildern als auch mit Worten
- Stellen Sie sicher, dass Kommunikationsmittel jederzeit zugänglich sind
- Schaffen Sie im Laufe des Tages mehrere Gelegenheiten zur Kommunikation
- Verwenden Sie Sprache konsequent und natürlich als Vorbild

Unterstützung unterschiedlicher Kommunikationsniveaus:

Stufe	Merkmale	Unterstützungsstrategien
Vorverbal	Begrenzte oder keine gesprochenen Wörter; möglicherweise Verwendung von Gesten, Lauten oder Verhalten zur Kommunikation	Fokus auf PECS-Training; alle Kommunikationsversuche akzeptieren; hochinteressante Gegenstände als Motivation einsetzen
Anfängliche Sprachentwicklung	Einzelne Wörter oder Wortannäherungen; kann nachsprechen	Erweitern Sie einzelne Wörter zu Phrasen; geben Sie Satzanfänge vor; modellieren Sie korrekte Formen, ohne zu korrigieren
Phrasenebene	Verwendet Kombinationen aus 2–3 Wörtern; möglicherweise eingeschränkter sozialer Sprachgebrauch	Einführung in narrative Aktivitäten; Üben von Gesprächsaustauschen; Erweiterung der Wortschatzkategorien
Satzebene	Spricht in Sätzen; hat möglicherweise Schwierigkeiten mit Pragmatik oder fortgeschrittenem Wortschatz	Fokus auf Geschichtenerzählen; Arbeit an W-Fragen; Üben sozialer Skripte und Konversationsfähigkeiten

Empfehlungen für die Zusammenarbeit:

- Koordination mit Sprachtherapeuten, sofern verfügbar
- Kommunikationsmittel und -strategien mit den Familien für das Üben zu Hause teilen
- Fortschritte dokumentieren und Beobachtungen mit den Teammitgliedern teilen
- Sorgen Sie für einen einheitlichen Kommunikationsansatz in allen Bereichen

7.8 Referenzen und Ressourcen

Wichtige Referenzen:

Bondy, A., & Frost, L. (2001). *Das Bildaustausch-Kommunikationssystem. Verhaltensmodifikation*, 25(5), 725-744.

Charlop-Christy, M. H., Carpenter, M., Le, L., LeBlanc, L. A., & Kellet, K. (2002). *Einsatz des Picture Exchange Communication System (PECS) bei Kindern mit Autismus: Bewertung des PECS-Erwerbs, der Sprache, des sozial-kommunikativen Verhaltens und des Problemverhaltens. Journal of Applied Behavior Analysis*, 35(3), 213-231.

Ganz, J. B., Davis, J. L., Lund, E. M., Goodwyn, F. D. & Simpson, R. L. (2012). *Meta-Analyse von PECS bei Personen mit ASD: Untersuchung von gezielten versus nicht gezielten Ergebnissen, Teilnehmermerkmalen und Implementierungsphase. Forschung zu Entwicklungsstörungen*, 33(2), 406-418.

Hampton, L. H. und Kaiser, A. P. (2016). *Auswirkungen von Interventionen auf die Ergebnisse im Bereich der gesprochenen Sprache bei Kindern mit Autismus: Eine systematische Überprüfung und Metaanalyse. Journal of Intellectual Disability Research*, 60(5), 444-463.

Paul, R., & Norbury, C. (2012). *Sprachstörungen vom Säuglingsalter bis zum Jugendalter (4. Auflage)*. Elsevier.

Simpson, K., & Keen, D. (2011). *Musikinterventionen für Kinder mit Autismus: Narrative Literaturübersicht*. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 41, 1507-1514.

Yoder, P. J., & Stone, W. L. (2006). *Randomisierter Vergleich zweier Kommunikationsinterventionen für Vorschulkinder mit Autismus-Spektrum-Störungen*. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 74(3), 426-435.

Kostenlose Online-Ressourcen:

- **AFIRM-Module** (evidenzbasiertes Praxistraining): <https://afirm.fpg.unc.edu>
- **Indiana Resource Center for Autism**: <https://iirc.indiana.edu/irca>
- **The Autism Helper** (kostenlose Ressourcen und Blog): <https://theautismhelper.com>
- **Songs for Teaching** (Musikressourcen): <https://www.songsforteaching.com/autisticchildren>
- **Raising Children Network Australia** (AAC-Leitfäden): <https://raisingchildren.net.au/autism>