

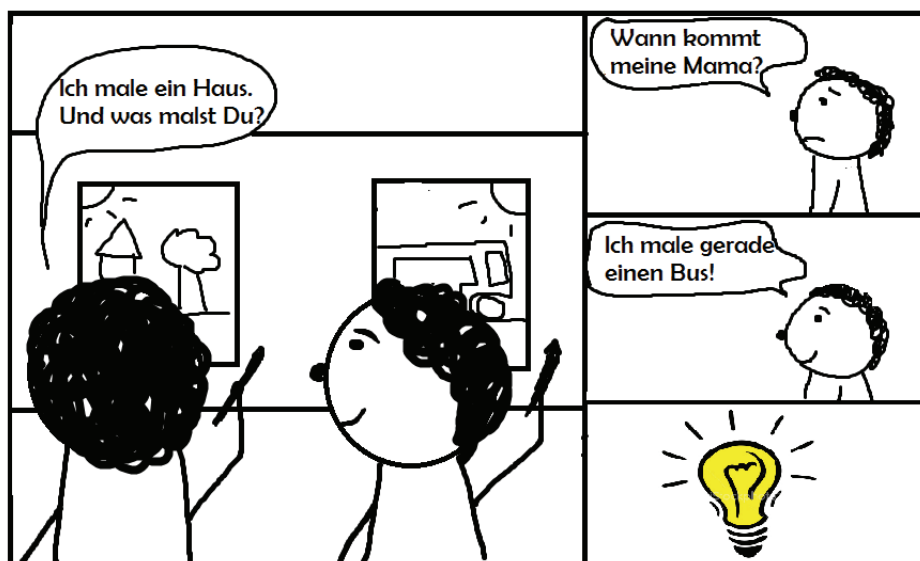
Überblick über KZZ und Skripte zum LZZ »Ein kompetenter Gesprächspartner sein«

LZZ 5	Ein kompetenter Gesprächspartner sein	Skriptbeispiele/Übungen
	KZZ 5.1 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten mit einem Erwachsenen oder Gleichaltrigen reziprok kommunizieren.	»Ich male/spiele/esse/mag/auch ein ...«/ Aber ich male/spiele/esse ...« »Und was malst/spielst ... Du?/»Bist Du müde?/ War es anstrengend?/Bist Du krank?/ Magst Du das auch gerne?/Ich mag das auch gerne.«
		Übungen <ul style="list-style-type: none"> – Spickzettel für Lieblingessen – Spickzettel für Lieblingsspiel/Hobby
	KZZ 5.2 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten aktiv zuhören und angemessene Bemerkungen machen	»Echt/ toll/ super/Klasse/schlimm/ojeh/autsch/Du Arme/hä?/Das gibt es doch gar nicht/verrückt/wirklich?/glaub ich nicht/Kann nicht sein/Du veräppelst mich/Oje/Tut es weh?/Wow, gratuliere!/Was habt Ihr denn gemacht?/Magst Du was abhaben?«
		Übungen <ul style="list-style-type: none"> – Spickzettel: Was kann ich sagen? – Themenspezifische Kommentare
	KZZ 5.3 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten relevante themenbezogene Bemerkungen machen	Übungen <ul style="list-style-type: none"> – Spickzettel für interessante Bemerkungen oder Fragen
	KZZ 5.4 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten Fragen stellen bzw. Uneindeutiges durch Nachfragen klären	»Was hast Du denn gegessen/gespielt/gekauft/gesehen/gemacht?/Wie/wo/wann ist/war das?/Wie meinst Du das?/Versteh ich nicht?/Erklär das bitte .../ »Was hast Du gefunden?/Was hast Du gesehen?/Wo hast Du Dir weh getan?/Wie ist es passiert?/Was machst Du da?«
		Übungen <ul style="list-style-type: none"> – Spickzettel für Fragen – Fragewürfel
	KZZ 5.5 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten signalisieren, wenn er etwas nicht versteht	»Keine Ahnung/Ich weiß es (auch/leider) nicht/Muss ich passen/Wozu ist es denn?/Ich habe es leider vergessen/Weißt Du es?/Muss ich mal fragen/Wir können ja mal googeln/Erklär mir bitte .../Wie ist denn die Regel?/Kannst Du es mir sagen/zeigen?«

LZZ 5	Ein kompetenter Gesprächspartner sein	Skriptbeispiele/Übungen
	KZZ 5.6 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten seine Meinung äußern bzw. gegenüber einer andern behaupten	<p>»Nein, find ich nicht/Das mag ich nicht/ Ich mag lieber/Meine Meinung ist.../ Ich sehe das anders/Das kenn ich leider nicht/Dazu weiß ich nichts/... aber ich mag lieber/Ich brauch/mag das nicht/Da muss ich passen/Das macht mir Angst/ Ich mag die nicht: ich mag lieber ...«</p> <p>Übung</p> <ul style="list-style-type: none"> – Quizfrage: Wem kann man was sagen?
	KZZ 5.7 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten ein Gespräch angemessen beenden	<p>»Ich muss leider gehen/Ich werde gleich abgeholt/Da kommt mein Bus/ Ich muss mich beeilen/War schön, Dich/ Euch zu sehn/Bis später/Tschüss/ Ciao, bis später/Ich komm gleich wieder/Ich muss noch was erledigen/Es ist schon spät. Wir sollten aufhören/Augenblick mal/Ich muss jetzt leider aufhören.«</p>
	KZZ 5.8 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten Gesprächsregeln angemessen beachten	<p>»Aufgepasst/Augen und Ohren hier!/ Interessiert das jemanden oder nicht?/ Ist das ein »Ich« oder ein »Du«/»Wir« Gespräch?«</p> <hr/> <p>Übungen</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ballwechsel als Gesprächswechsel – Satzbausteine – Konversationssteine

KZZ 5.1 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten mit einem Erwachsenen oder Gleichaltrigen reziprok kommunizieren.

a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«



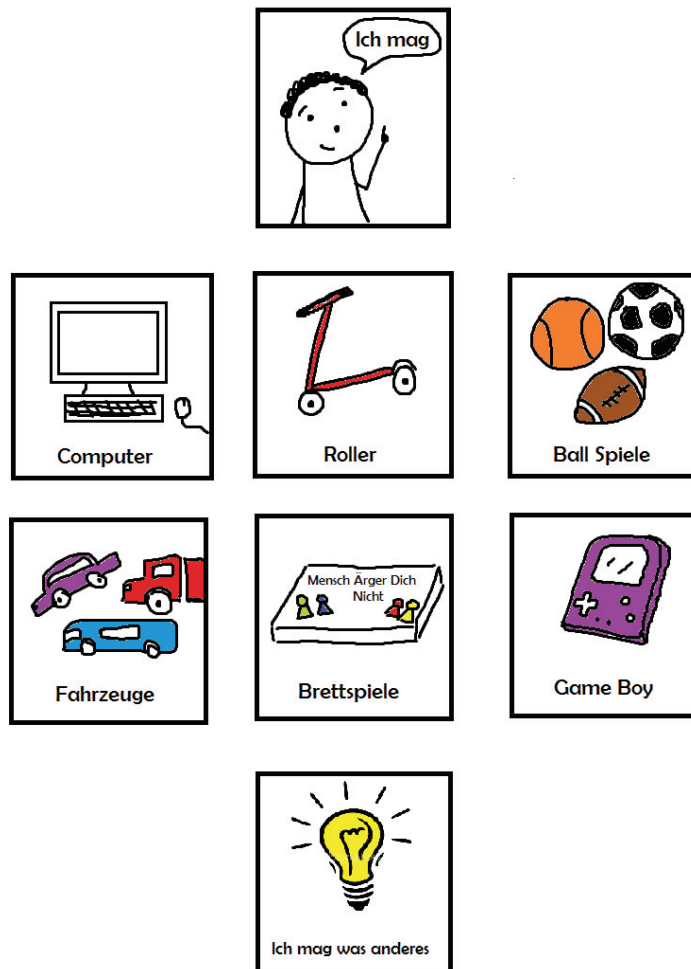
Dein Nachbar erzählt, dass er ein Haus malt.
Was kannst Du über Dein Bild sagen?



Der Nachbarsjunge sagt, dass er gern Fahrrad fährt.
Was kannst Du dazu sagen?

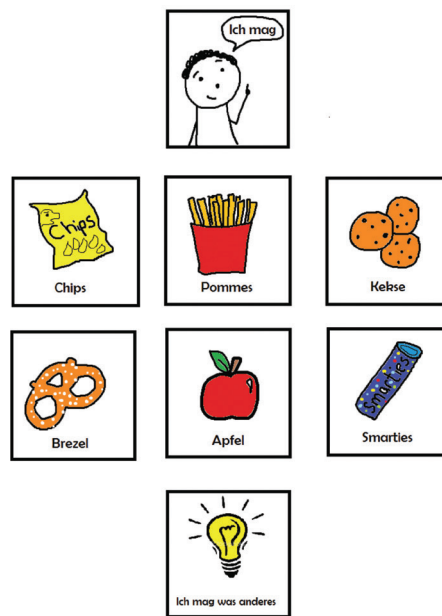
b) Spickzettel: Womit spielst Du gern? – Und womit spielst Du?

Im Gespräch kann Dir dieser Spickzettel helfen, über Deine Lieblingsspiele und Hobbys zu reden. Falls kein passendes Lieblingsspiel dabei ist, kannst Du eine eigene Idee mit dem Symbol der Glühbirne auf das Klebebild heften. Hefte das jeweils passende Bild in den unteren Kasten auf das Klebebild. Du kannst etwas Neues über Deinen Freund erfahren, wenn Du ihn zurückfragst: »Und was spielst Du gerne?« oder auch »Magst Du das auch?«

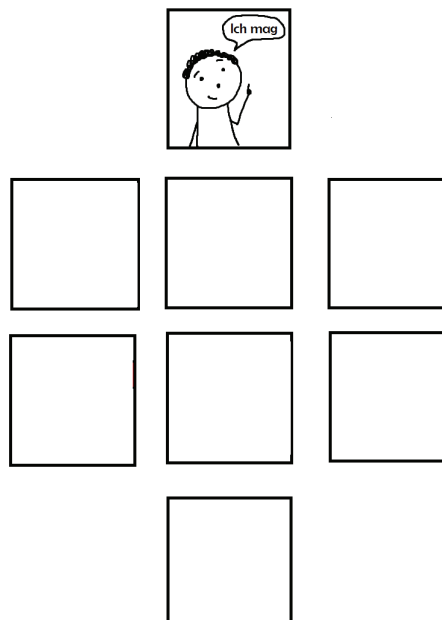


Spickzettel oder Poster wie diese können Kindern helfen, ihre Probleme zu erkennen und angemessene Alternativen auszuwählen. Bastelanleitung s. unten.

b) Spickzettel: Was isst Du gern? – Und was isst Du?



Spickzettel... Womit spielst... kopieren oder ausdrucken



Spickzettel... Womit spielst...

Im Gespräch kann Dir dieser Spickzettel helfen, über Dein Lieblingsessen zu reden. Falls kein passendes Lieblingsessen dabei ist, kannst Du eine eigene Idee mit dem Symbol der Glühbirne auf das Klebebild heften. Hefte das jeweils passende Bild in den unteren Kasten auf das Klebebild. Du kannst was Neues über Deinen Freund erfahren, wenn Du ihn zurückfragst: »Und was isst Du gerne?« oder auch »Magst Du das auch?«

Bastelanweisung: Bitte Bilder kopieren oder downloaden und ausdrucken, laminieren, die kleinen ausschneiden und mit Klettband auf die leere Schablone heften. Das Kind wählt das passende Bild aus und klebt es in den unteren Kasten. Sofern keins der Bilder passt, kann es die Glühbirne anheften.

Aufgabe: a) und b)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei drei von vier Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Ich male/spiele/esse/mag/auch ein...«/Aber ich male/spiele/esse ...« »Und was malst/spielst ... Du?/Magst Du das auch gerne?/Ich mag das auch gerne.«		
Ideenroboter			
– Malen			
– Fahrrad			
Spickzettel			
– Essen			
– Spielen			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Bist Du müde?/War es anstrengend?/Lass mich auch mal/Das Fell ist ja ganz weich/Soll ich helfen?/Willst Du meins haben?/Wann wirst Du abgeholt?/Bist Du krank?«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun?	Wozu führt Dein Verhalten?	
1. Dein Vater kommt von der Arbeit und gähnt.			
2. Deine Schwester streichelt ein Pony.			
3. Dein Freund sucht vergeblich seinen Radiergummi.			
4. Dein Freund wird gleich abgeholt und guckt auf seine Uhr.			
5. Deine Tante niest mehrmals hintereinander und putzt sich die Nase.			
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

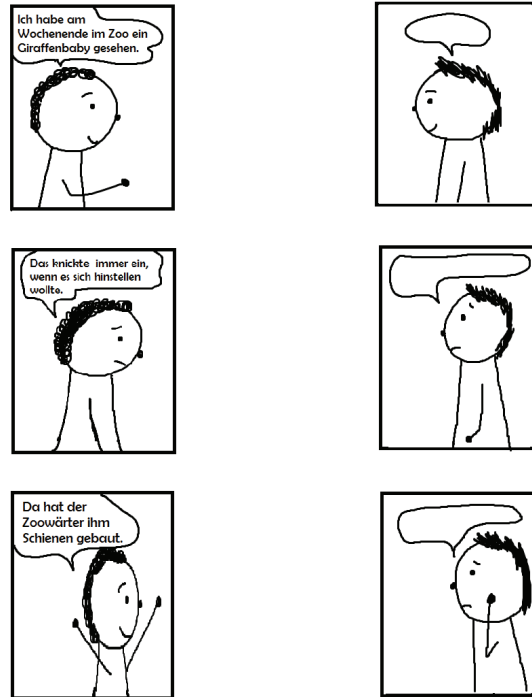
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Rollenspiel oder bei VM mit einem Erwachsenen oder Gleichaltrigen reziprok kommunizieren.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten mit einem Erwachsenen oder Gleichaltrigen im Alltag reziprok kommunizieren.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

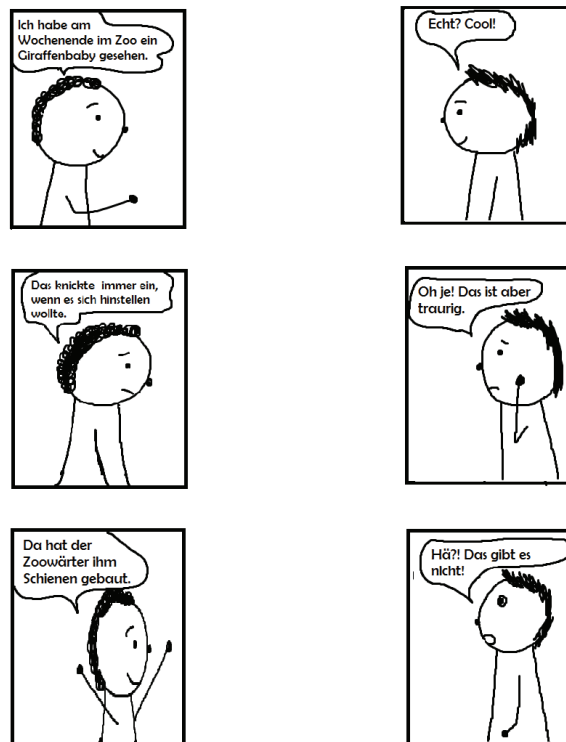
KZZ 5.2 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten aktiv zuhören und angemessene Bemerkungen machen

a) Ideen-Roboter: »Was könntest Du sagen?«



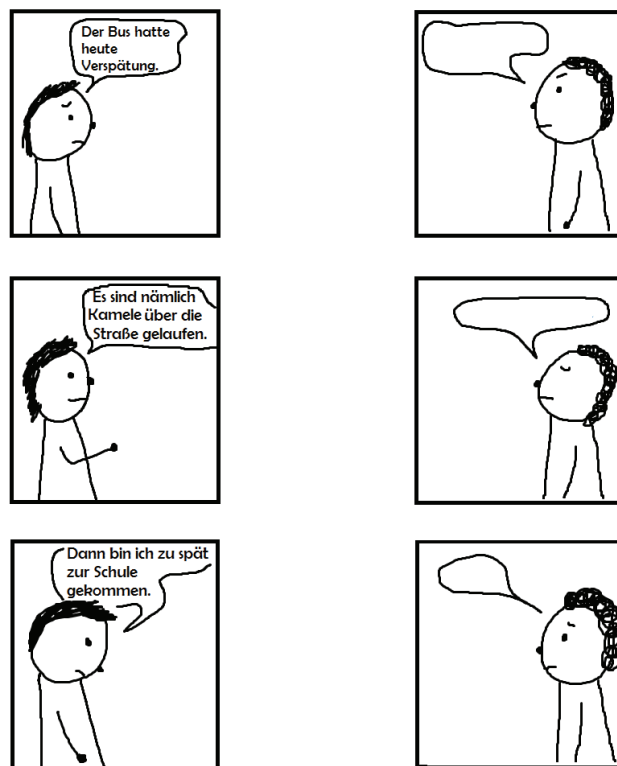
Dein Freund erzählt Dir eine Geschichte über ein Giraffenbaby und Du willst zeigen, dass Du ihm gut zuhörst, ihm aber die Geschichte nicht glaubst Was sagst/fühlst/tust Du?

Zu a) Lösung: So stimmt die Antwort!



Hier passen die Bilder, die nebeneinander sind, zusammen. Erzähl die Geschichte noch einmal mit Mimik und Gestik. Wie würde ein Schauspieler das erzählen?

b) Ideen-Roboter: »Was könntest Du sagen?«



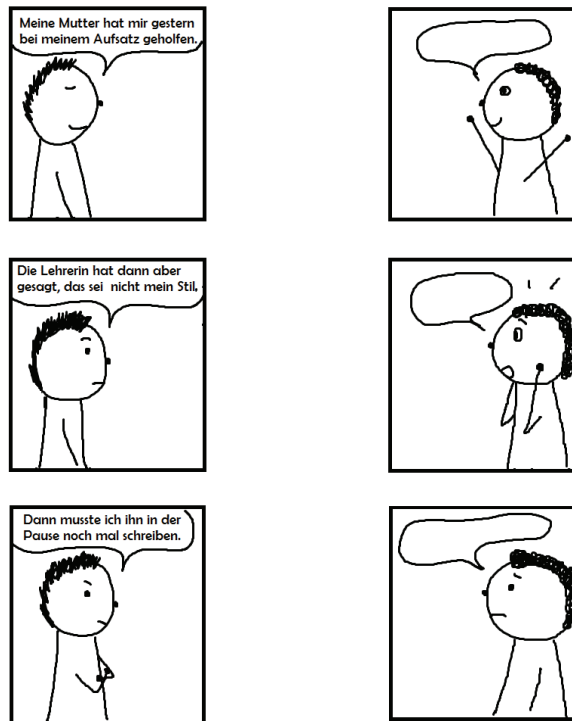
Dein Freund erzählt Dir eine Geschichte über sein Zu-spät-Kommen und Du willst zeigen, dass Du ihm gut zuhörst, ihm aber die Geschichte nicht glaubst. Was sagst/fühlst/tust Du?

Zu b) Lösung: So stimmt die Antwort!



Hier passen die Bilder, die nebeneinander sind, zusammen. Erzähl die Geschichte noch einmal mit Mimik und Gestik. Wie würde ein Schauspieler das erzählen?

c) Ideen-Roboter: »Was könntest Du sagen?«



Dein Freund erzählt Dir eine Geschichte über seinen Ärger mit einem Aufsatz und Du willst zeigen, dass Du ihm gut zuhörst und ihn verstehst. Was sagst/fühlst/tust Du?

Zu c) Lösung: So stimmt die Antwort!



Hier passen die Bilder, die nebeneinander sind, zusammen. Erzähl die Geschichte noch einmal mit Mimik und Gestik. Wie würde ein Schauspieler das erzählen?

d) Spickzettel: »Was kann ich sagen?«

Toll! Cool! Nett! Spitze! So ein Glück! 	Oje! Schlimm! Schrecklich! So ein Pech! Meine Güte! 	Echt? Wirklich? Kann nicht sein! Glaub ich nicht! Du fopst mich! 	Wie meinst Du das? Versteh ich nicht! Was ist passiert? Und dann? Was? Wer?
--	--	---	--

Aufgabe: a) bis d)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Echt/ toll/ super/Klasse/schlimm/ oje/ autsch/Du Arme/hä?/Das gibt es doch gar nicht/verrückt/wirklich?/glaub ich nicht/Du veräppelst mich.«		
Ideenroboter: Lösung			
	– Giraffenbaby		
	– Schulbus		
	– Aufsatz		
Spickzettel			
	– Was kann ich sagen?		

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Oje/Tut es weh?/Wow, gratuliere!/ Was habt Ihr denn gemacht?/Magst Du was abhaben?/Glaub ich nicht/Kann nicht sein.«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/ tun?	Wozu führt Dein Verhalten?	
1. Deine Oma hat sich gestoßen.			
2. Mein Bruder hat eine Medaille gewonnen.			
3. Am Wochenende haben wir was Spannendes gemacht.			
4. Ich bin so hungrig.			
5. Dann war da ein Geist im Badezimmer.			

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

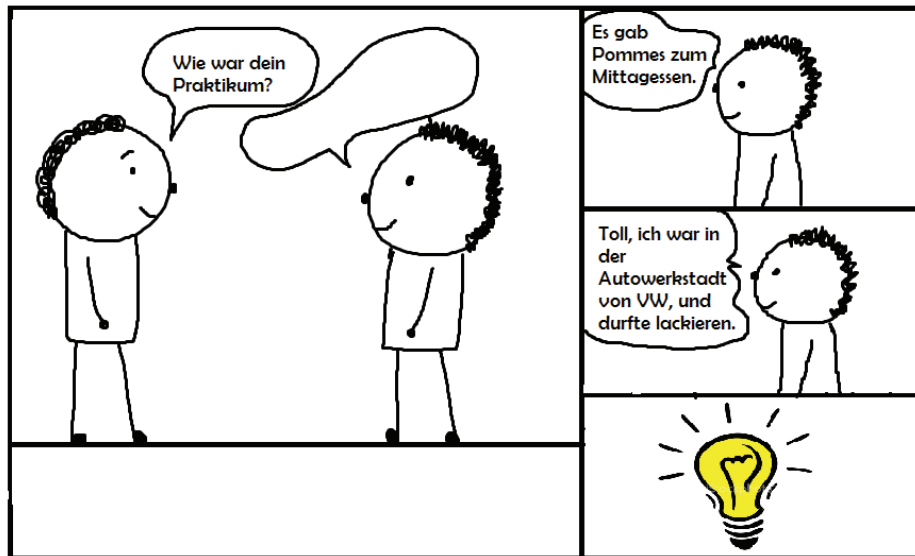
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Rollenspiel oder bei VM aktiv zuhören und angemessene Bemerkungen machen.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Alltag aktiv zuhören und angemessene Bemerkungen machen.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

KZZ 5.3 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten relevante themenbezogene Bemerkungen machen

a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«



Du wirst gefragt, wie Dein Praktikum war. Was sagst Du? Enthält Deine Antwort wichtige oder unwichtige Information?



Deine Mutter fragt, wie die Schule war. Was sagst Du? Enthält Deine Antwort wichtige oder unwichtige Information?

b) Spickzettel: Was wäre eine interessante Bemerkung oder Frage?

The diagram shows a large rectangular frame containing four smaller rectangular boxes, each with a clip icon at the top. The boxes are labeled as follows:

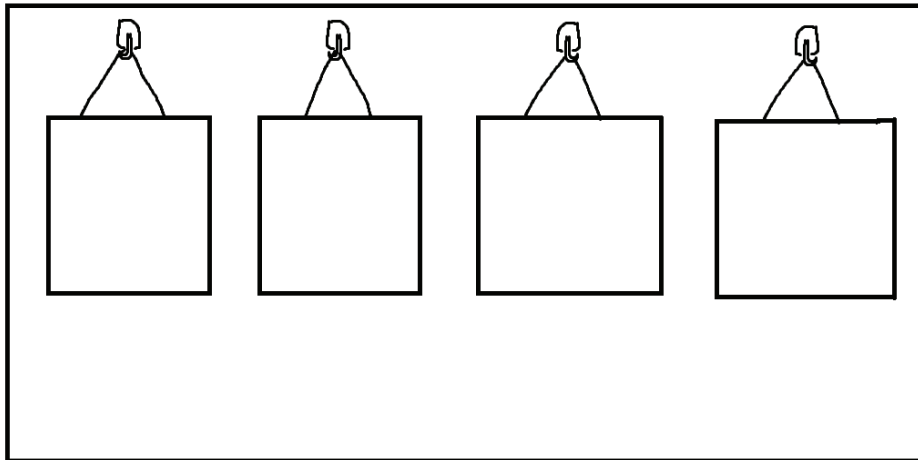
- Box 1: Allgemeine Kommentare
- Box 2: Onkel
- Box 3: Geburtstag
- Box 4: Rennrad

Dein Freund erzählt, dass er von seinem *Onkel* zum *Geburtstag* ein *Rennrad* bekommen hat. Schreibe in den ersten Bilderrahmen Deine unmittelbare Reaktion und in die anderen Deine Einfälle zu den fettgedruckten Gesprächsaufhängern. Was sagst Du?

The diagram shows a large rectangular frame containing four smaller rectangular boxes, each with a clip icon at the top. The boxes contain the following text:

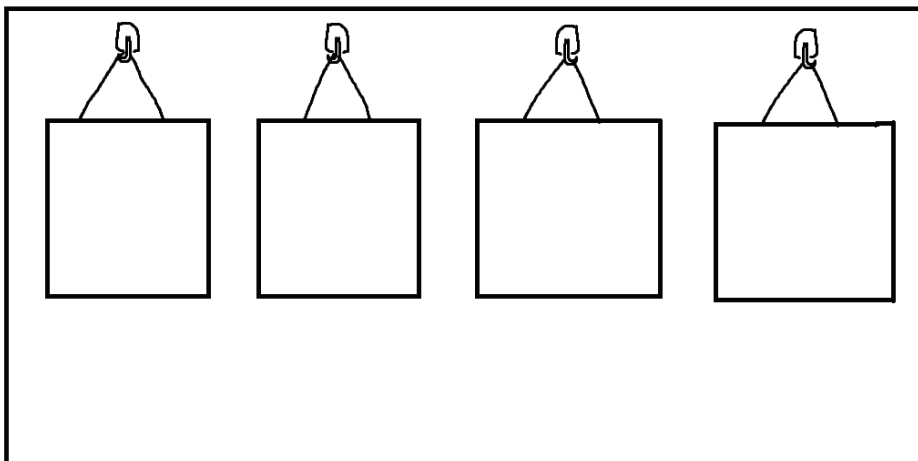
- Box 1: Allgemeine Kommentare
 - Krass!
 - Toll!
 - Cool!
 - Wahnsinn!
 - Du Glückspilz
- Box 2: Onkel
 - Mein Onkel...
 - Ist Dein Onkel so reich?
 - Hat Dein Onkel das gekauft?
- Box 3: Geburtstag
 - Wann war Dein Geburtstag?
 - Wie alt bist Du geworden?
 - An meinem Geburtstag habe ich... bekommen.
- Box 4: Rennrad
 - Welche Farbe hat es?
 - Wie viel Gänge hat es?
 - Ist das neu?
 - Clemens fährt auch Rennrad.

So könnten interessante Kommentare und Nachfragen aussehen.



Schreibe Deine Kommentare und Fragen für den folgenden Satz in die Bilderrahmen:

Bei der letzten *Fastnacht* hat sich mein *Vater* als *Gefangener verkleidet*. Was sagst Du?



Schreibe Deine Kommentare und Fragen für den folgenden Satz in die Bilderrahmen:

Deine Freundin hat Angst, dass ihre Eltern sie wegen ihrer schlechten Mathezensur ausschimpfen. Was sagst Du?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen die richtige Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Ideenroboter			
– Praktikum			
– Schule			
Spickzettel			
– Rennrad			
– Fastnacht			
– Mathezensur			

d) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

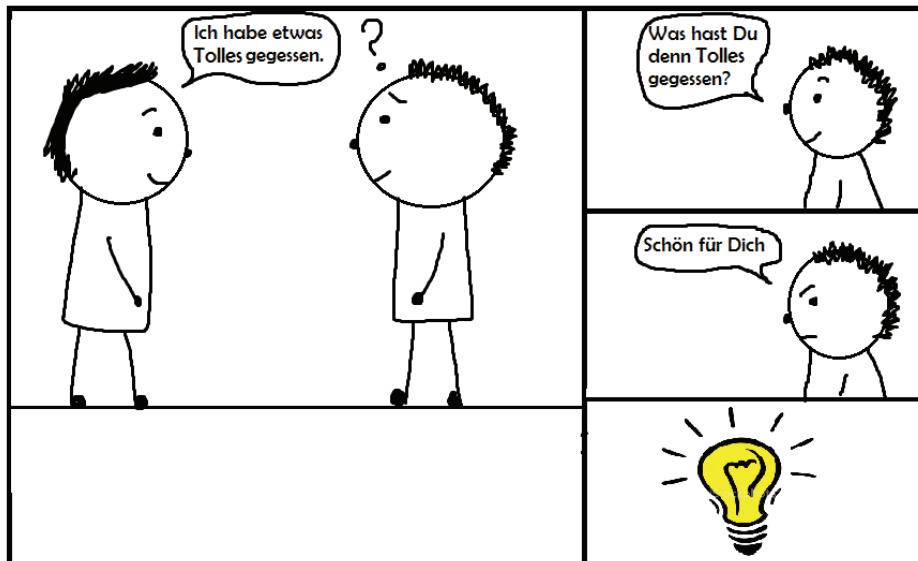
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten relevante Themen-bezogene Bemerkungen im Rollenspiel oder bei VM machen.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

e) Generalisation auf Alltagssituationen

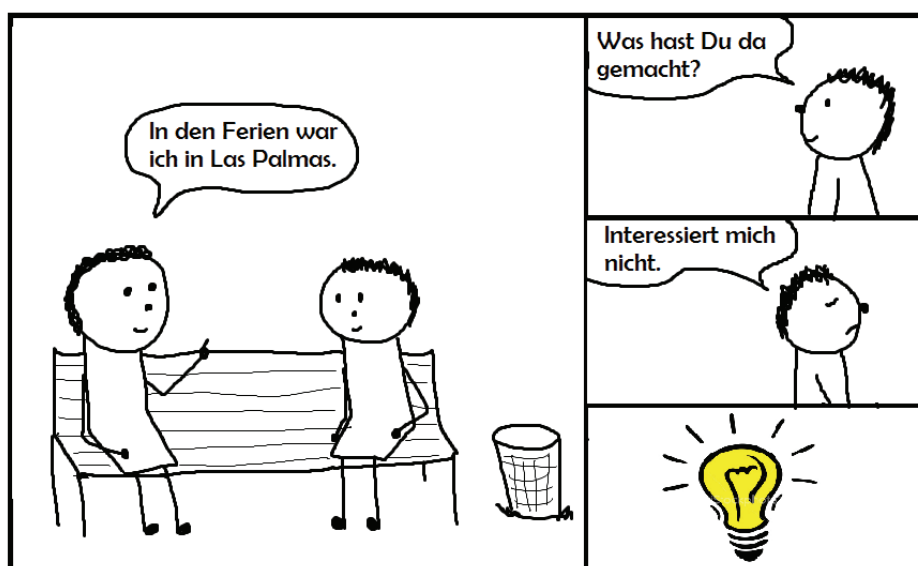
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten relevante Themen-bezogene Bemerkungen im Alltag machen.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

KZZ 5.4 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten Fragen stellen bzw. Uneindeutiges durch Nachfragen klären

a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«

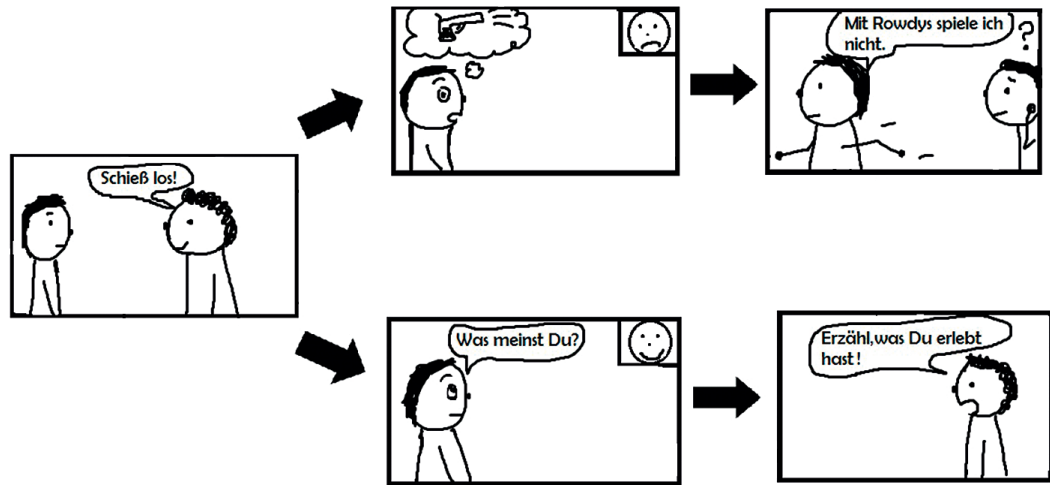


Dein Freund erzählt Dir, dass er etwas Tolles gegessen hat?
Was denkst/sagst/tust Du?



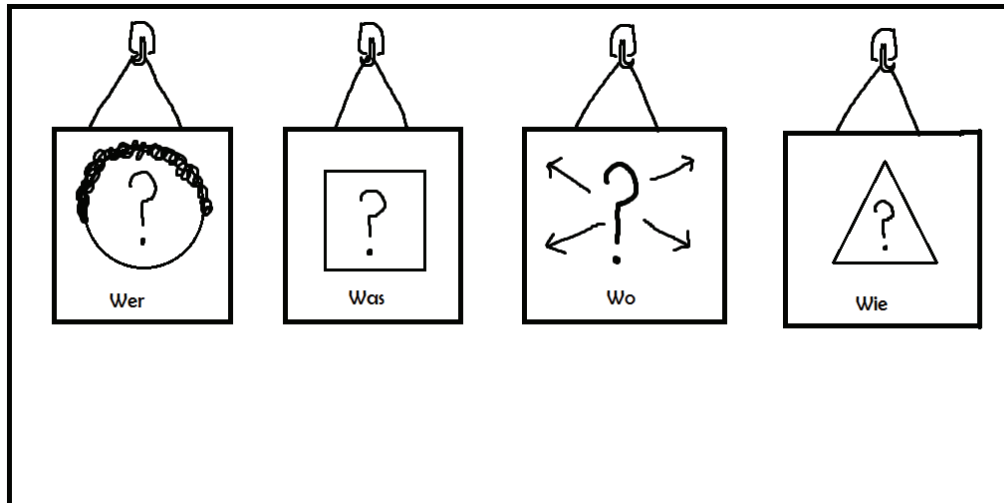
Dein Freund erzählt Dir, wo er in den Ferien war.
Was denkst/sagst/tust Du?

b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«

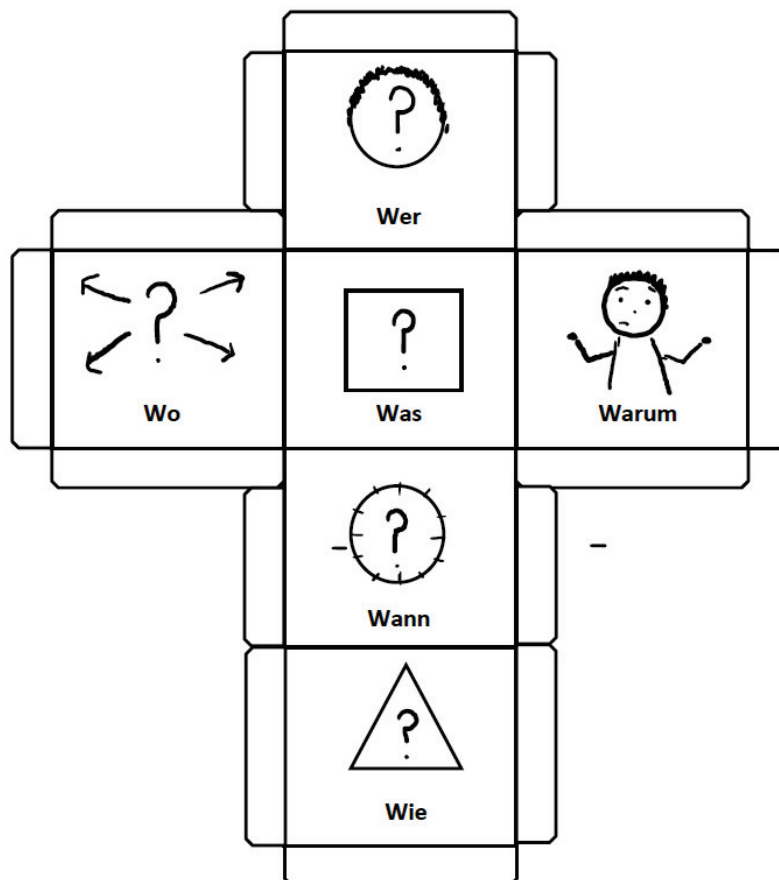


Du verstehst eine Redewendung nicht (»Schieß los!«).
Was denkst/sagst/tust Du?

c) Spickzettel für Fragen



Wenn es Dir schwer fällt, Dich zu unterhalten, kann dieser Spickzettel helfen. Man kann ihn auf den Tisch in der Schule kleben oder an einem Schlüsselbund tragen. Einige Kinder stellen sich vor, dass Fragen wie diese vor ihnen an der Wand hängen.



Du kannst hieraus einen Fragewürfel basteln und Spielpartner zu sich, ihren Hobbys, der Schule oder besonderen Ereignissen befragen und so besser kennenlernen.

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Was hast Du denn gegessen/gespielt/gekauft gesehen/gemacht?/Wie/wo/wann ist/war das?/Wie meinst Du das?/Versteh ich nicht?/Erklär das bitte ...«		
Ideenroboter			
– Essen			
– Ferien			
Kontingenzmappe			
– Schieß los			
Spickzettel			
– Fragebilder			
– Fragewürfel			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.		Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Was hast Du gefunden?/Was hast Du gesehen?/Wo hast Du Dir weh getan?/Wie ist es passiert?/Was machst Du da?/Wie lang musstest Du warten?«			
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun?	Wozu führt Dein Verhalten?		
1. Ich habe was Tolles gefunden.				
2. Ich habe was Spannendes gesehen.				
3. Ich habe mir weh getan.				
4. In den Ferien gehe ich zu meiner Oma.				
5. Mein Bus hatte heute Verspätung.				
Individuell passende Beispiele				
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

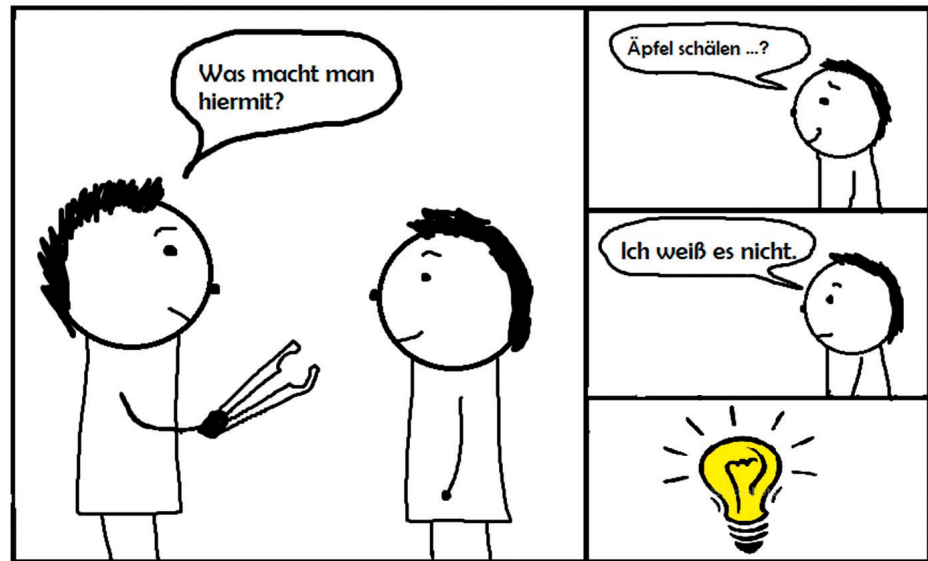
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Rollenspiel oder bei VM Fragen stellen bzw. Uneindeutiges durch Nachfragen klären.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

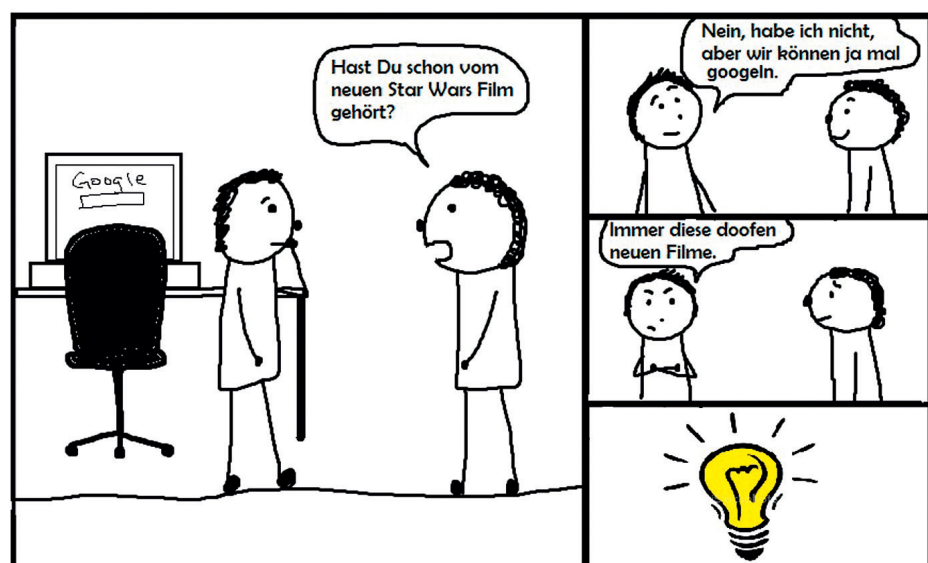
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Alltag Fragen stellen bzw. Uneindeutiges durch Nachfragen klären.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

KZZ 5.5 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten signalisieren, wenn er etwas nicht versteht

a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«

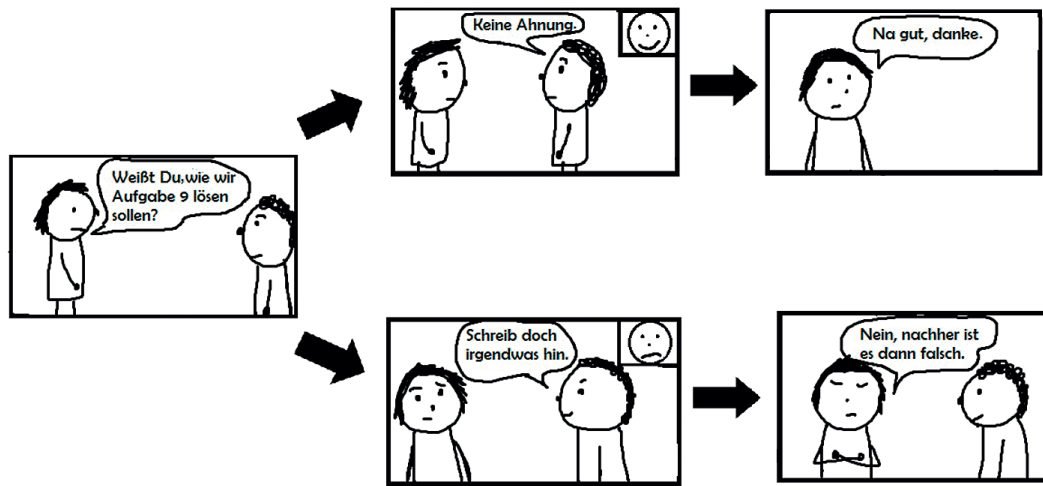


Du weißt nicht, was das für ein Gegenstand ist.
Was denkst/sagst/tust Du?



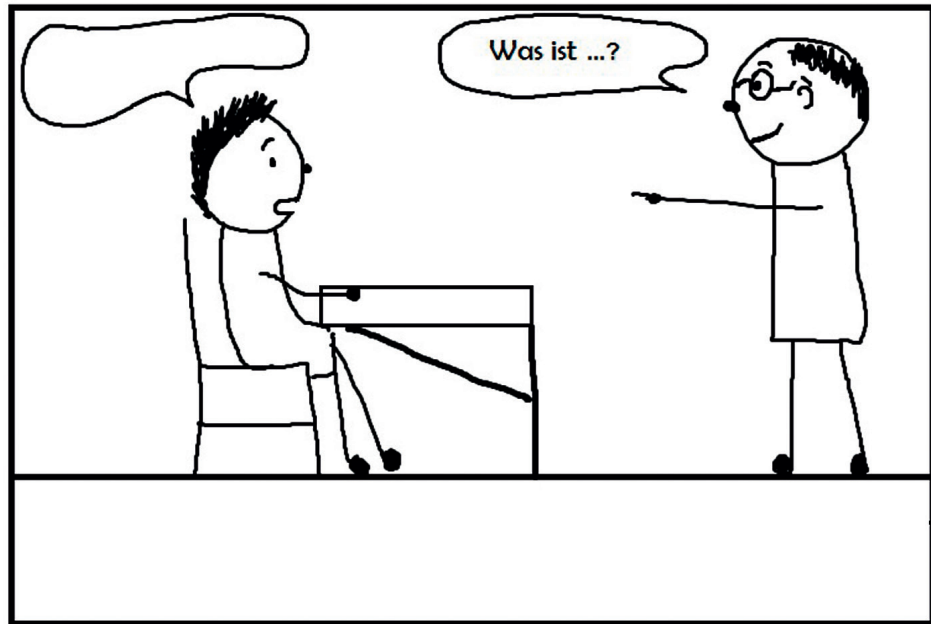
Dein Freund fragt, ob Du schon vom neuen Star Wars Film gehört hast.
Was denkst/sagst/tust Du?

b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«

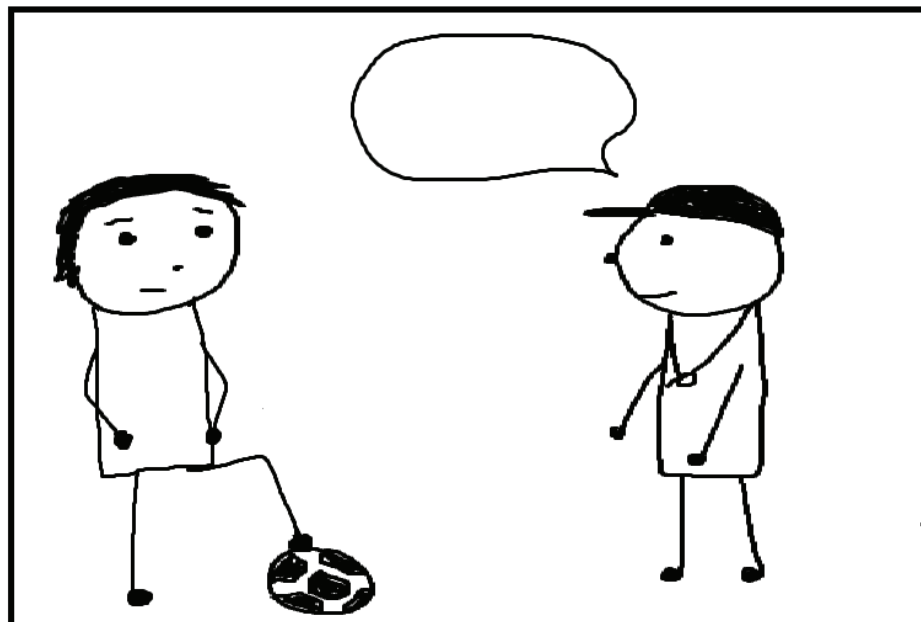


Dein Freund weiß nicht, wie eine Aufgabe geht und fragt Dich. Du weißt es aber auch nicht.
Was denkst/sagst/tust Du?

c) Quizfrage



Der Lehrer stellt eine schwere Frage und Du weißt die Antwort nicht.
Was denkst/fühlst/tust Du?



Dein Freund spielt Fußball, aber Du kennst die Regeln vom Fußballspiel
nicht genau.
Was denkst/sagst/tust Du?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Keine Ahnung/Ich weiß es (auch/ leider) nicht/Muss ich passen/ Wozu ist es denn?/Ich habe es leider vergessen/Weißt Du es?/Muss ich mal fragen/Wir können ja mal googeln/Erklär mir bitte .../Wie ist/sind denn die Regel(n)?«		
Ideenroboter			
– Nussknacker			
– Star Wars Film			
Kontingenzmappe			
– Aufgabe			
Quizfrage			
– Gewusst oder nicht			
– Spielregeln			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen die passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wort-karten)	»Ich weiß es nicht/Keine Ahnung/ Weißt Du es?/Kannst Du es mir sagen/zeigen?«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/ tun? Wozu führt Dein Verhalten?		
1. Was ist in der Dose?			
2. Was hab ich in der Hand?			
3. Wie macht man playdough?			
4. Was ist Dropbox?			
5. Wer hat die Glühbirne erfunden?			
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

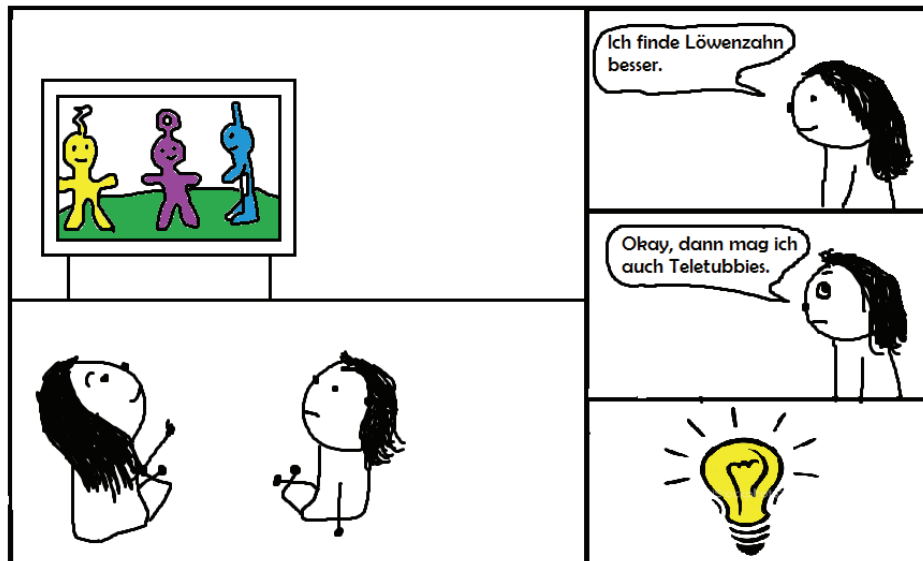
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Rollenspiel oder bei VM signalisieren, wenn er etwas nicht versteht.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

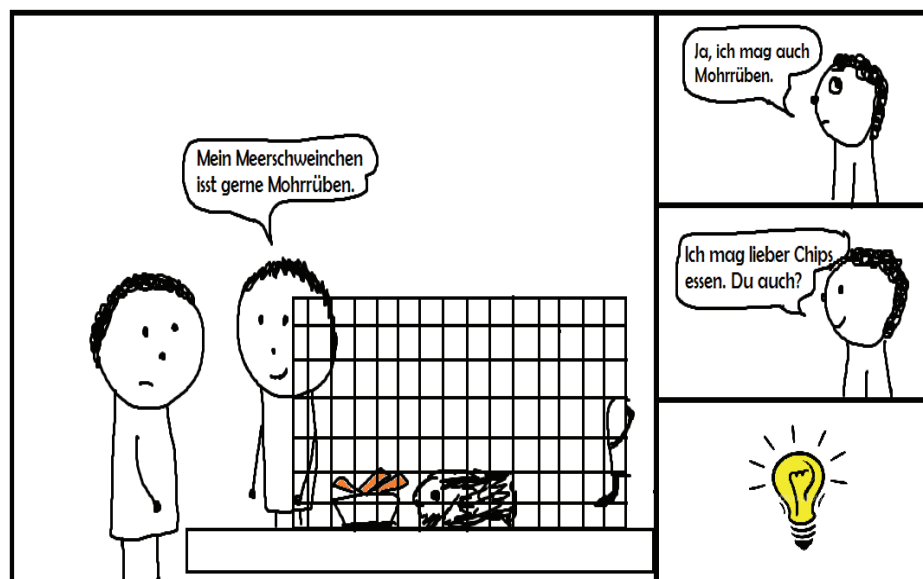
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Alltag signalisieren, wenn er etwas nicht versteht.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

KZZ 5.6 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten seine Meinung äußern bzw. gegenüber einer andern behaupten

a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«

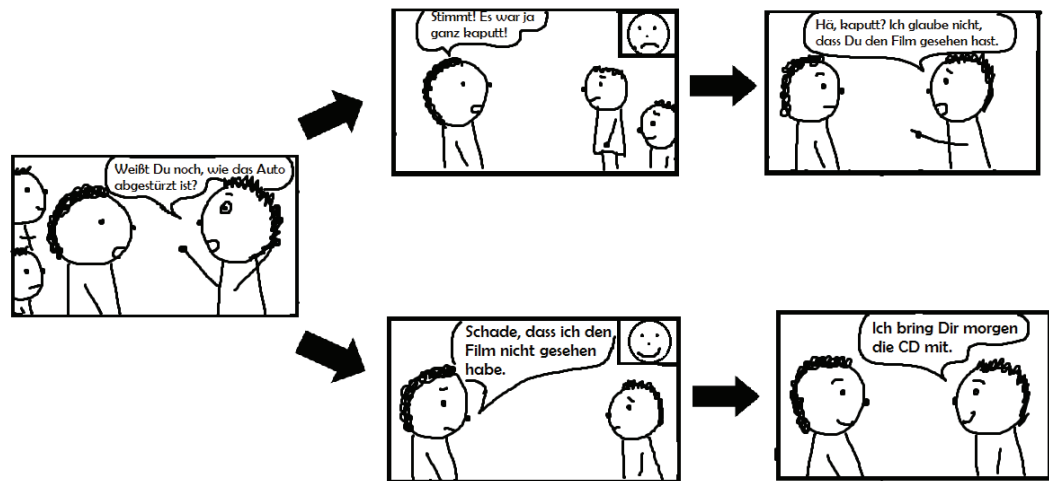


Deine Schwester mag Teletubbies, aber Du findest Teletubbies dumm.
Was denkst/sagst/tust Du?



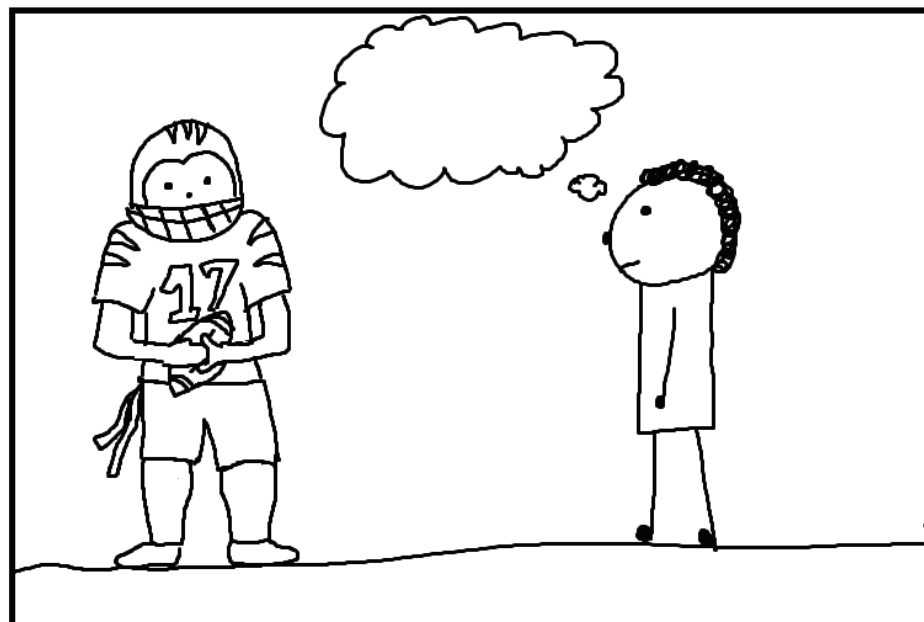
Du magst keine Mohrrüben, aber das Meerschweinchen liebt sie.
Was denkst/sagst/tust Du?

b) Kontingenzmappe



Deine Freunde reden über einen Film, den Du nicht kennst.
Was denkst/sagst/tust Du?

c) Quizfrage



Dein Bruder spielt in einem Football-Team, aber Du findest Football gefährlich. Er möchte, dass Du auch Football spielst.
Was denkst/sagst/tust Du?

Quizfrage: Wem kann man was sagen?

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei drei von vier Beispielen, ob eine Frage oder Bemerkung angemessen ist.	Eingeführt am	Erreicht am
	Okay	Nicht Okay	
1. Du sagst dem Sportlehrer, dass Du Sport nicht magst.			
2. Du sagst Deiner Mutter, dass Du gern frisches Brot isst.			
3. Du sagst beim Essen in der Schulkantine, dass Du Blähungen hast.			
4. Du sagst dem Rektor, dass Dein Vater ihn sprechen möchte.			
5. Du fragst Deinen Nachbarn, ob Du Dir seinen Spitzer leihen kannst.			
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Nein, find ich nicht/Das mag ich nicht/Ich mag lieber/Meine Meinung ist, .../Ich sehe das anders/Das kenn ich leider nicht/Dazu weiß ich nichts«		
Ideenroboter			
– Teletubbies			
– Meerschweinchen			
Kontingenzmappe			
– Film			
Quizfrage			
– Football			
– Wem kann man was sagen?			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage- Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»... aber ich mag lieber/Ich brauch/ mag das nicht/Da muss ich passen/ Das macht mir Angst/Ich mag die nicht: ich mag lieber ...«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/ tun?	Wozu führt Dein Verhalten?	
1. Dein Freund mag am liebs- ten Maultauschen, aber die magst Du gar nicht.			
2. Ein älterer Schüler bietet Dir Zigaretten an.			
3. Beim Schwimmen sollt Ihr vom 3-Meter Brett sprin- gen, aber Du hast Angst.			
4. Du magst die Hell's Angels nicht, obwohl andere davon schwärmen.			
5. Jemand droht Dir mit Prügel, wenn Du ihm nicht Dein Geld gibst.			
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

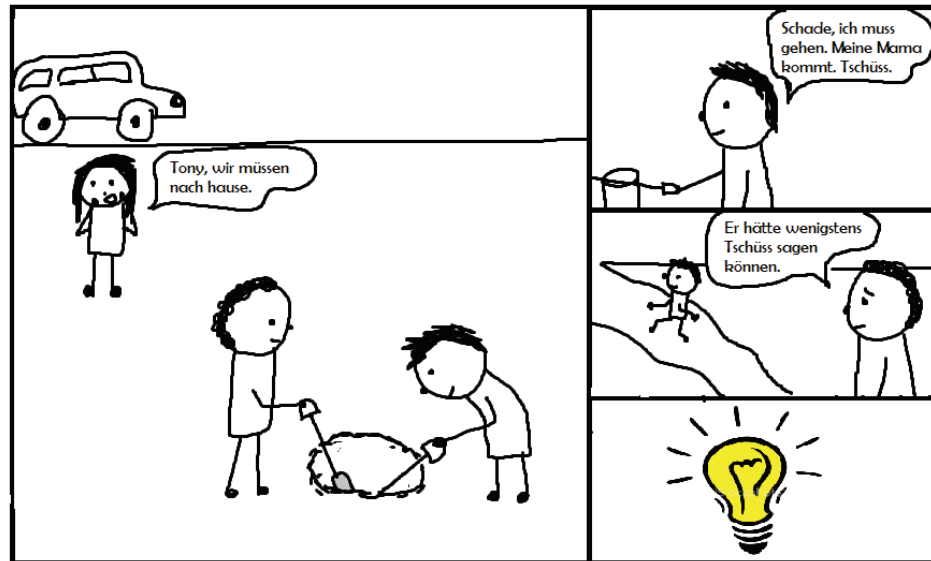
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf im Rollenspiel oder bei VM Gele- genheiten seine Meinung äußern bzw. gegenüber einer andern behaupten.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Alltag seine Meinung äußern bzw. gegenüber einer andern behaupten.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

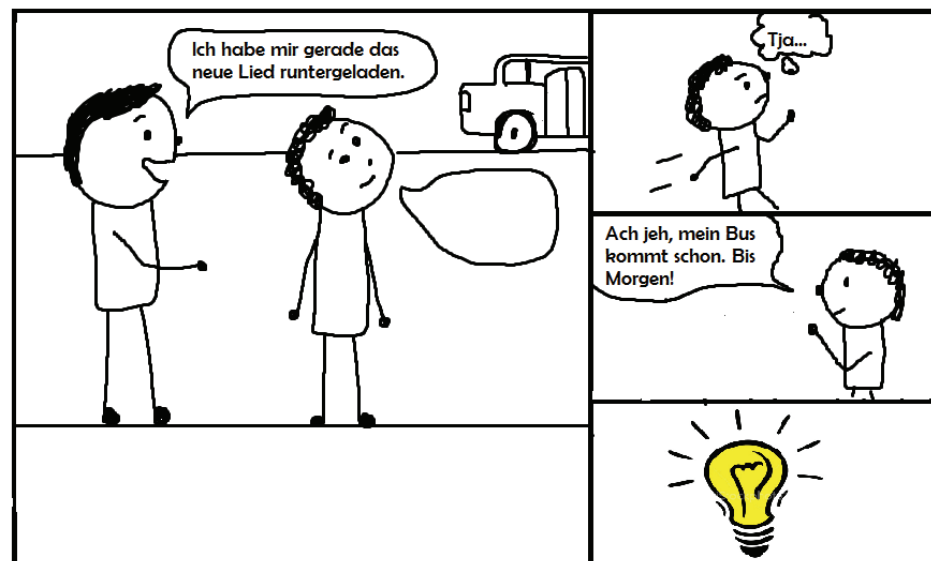
KZZ 5.7 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten ein Gespräch angemessen beenden

a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«



Du spielst mit Deinem Freund und siehst, dass Deine Mutter kommt, um Dich abzuholen.

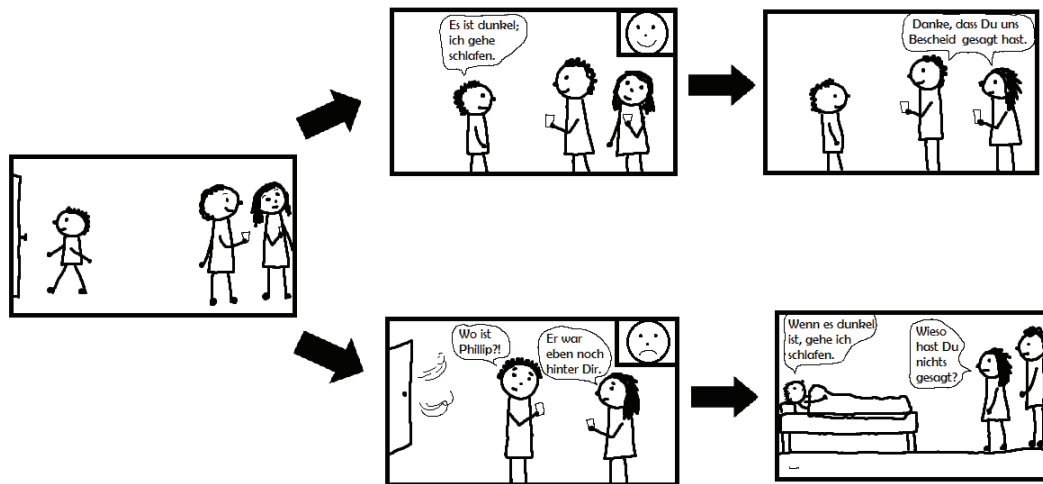
Was denkst/sagst/tust Du?



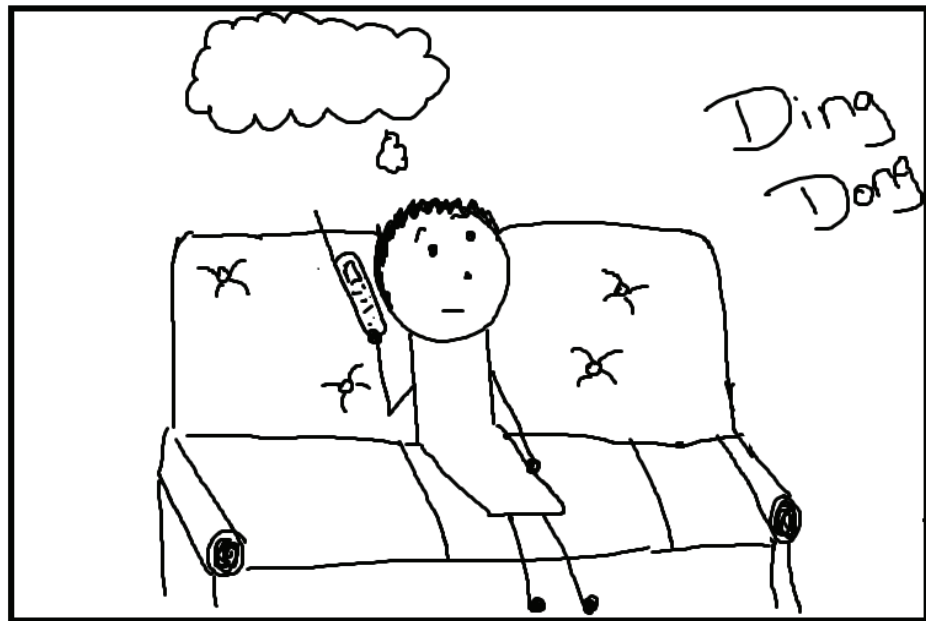
Du siehst gerade, dass Dein Bus kommt und musst Dich schnell von Deiner Freundin verabschieden.

Was denkst/sagst/tust Du?

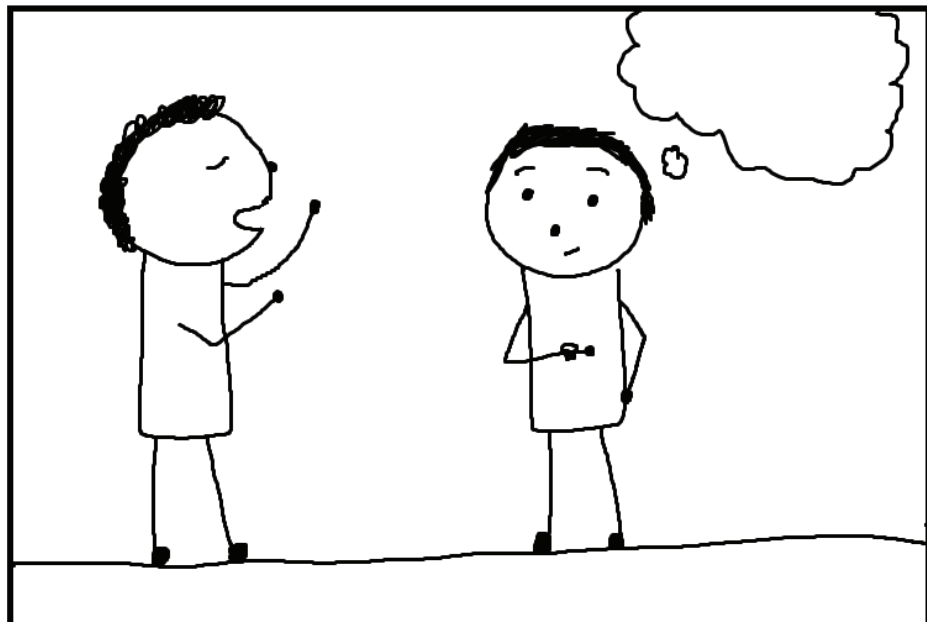
b) Kontingenzmappe »Was wird passieren?«



Du bist mit Deinen Eltern bei einer Party und bemerkst, dass es dunkel ist.
Du bist müde und willst ins Bett.
Was denkst/sagst/tust Du?



Du telefonierst gerade mit Deiner Oma, als Dein Freund an der Tür klingelt.
Was denkst/sagst/tust Du?



Du erzählst von Deinem Schulprojekt, aber Dein Freund guckt ständig auf die Uhr.
Was denkst/sagst/tust Du?
Was denkt/sagt/tut er?

Aufgabe: a) bis c)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Ich muss leider gehen/Ich werde gleich abgeholt/Da kommt mein Bus/Ich muss mich beeilen/War schön, Dich/Euch zu sehen/Bis später/Tschüss/Augenblick mal/Ich muss jetzt leider aufhören.«		
Ideenroboter			
– Spiel			
– Bus			
Kontingenzmappe			
– Dunkelheit			
Quizfrage			
– Telefon			
– Uhr			

d) Fragebogen

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel: (evtl. als Wortkarten)	»Tschüß, war schön mit Euch/Ciao, bis später/Ich komm gleich wieder/Ich muss jetzt aufhören/Ich muss noch was erledigen/Es ist schon spät. Wir sollten aufhören.«		
Allgemeine Beispiele	Was kannst Du sagen/tun?	Wozu führt Dein Verhalten?	
1. Dein Besuch verabschiedet sich			
2. Du baust eine Ritterburg mit Deinem Freund und musst kurz auf die Toilette.			
3. Es ist Dir zu laut und Du möchtest gehen.			
4. Deine Mutter braucht das Telefon, und Du musst das Gespräch mit Deiner Freundin beenden.			
5. Jemand sieht im Gespräch auf seine Uhr.			

ERFOLGSKRITERIUM	Gibt bei vier von fünf Frage-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

e) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

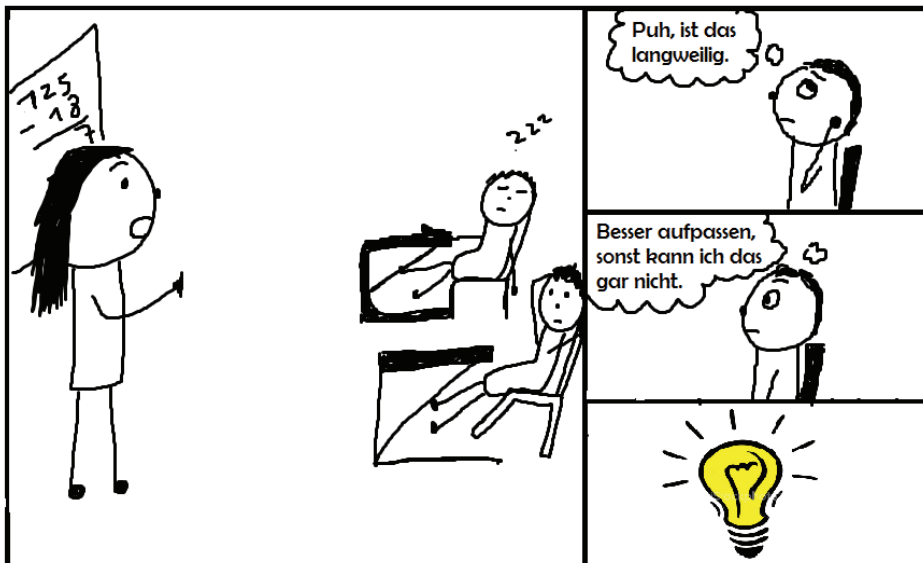
ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten im Rollenspiel oder bei VM ein Gespräch angemessen beenden.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten in Alltagssituationen ein Gespräch angemessen beenden.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

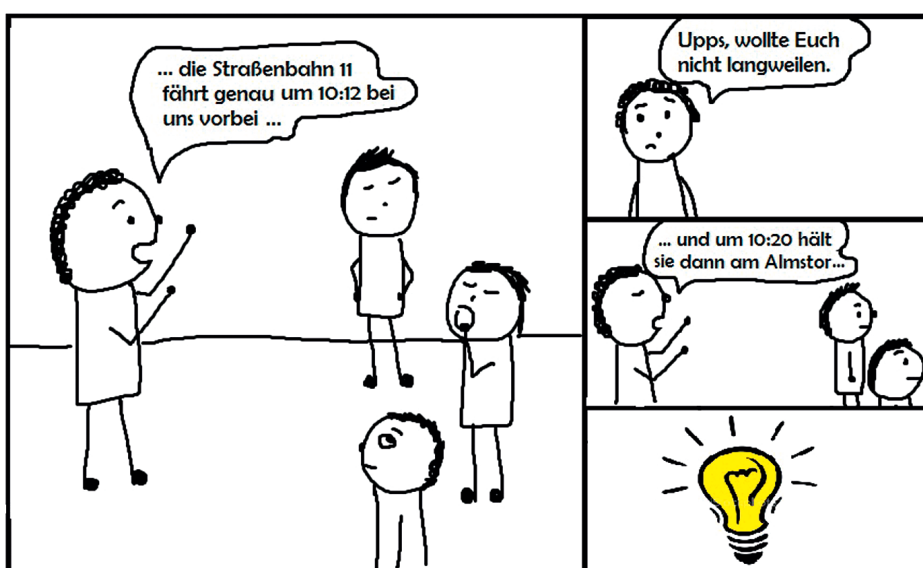
KZZ 5.8 Wird bei vier von fünf Gelegenheiten Gesprächsregeln angemessen beachten

a) Ideen-Roboter: »Hast Du noch eine andere Idee?«



Deine Mathelehrerin erklärt etwas und Dein Nachbar hört offensichtlich nicht zu.

Was denkst/sagst/tust Du? Wie zeigst Du, dass Du zuhörst?



Du merkst, dass Dein Lieblingsthema die anderen nicht interessiert.

Was denkst/sagst/tust Du?

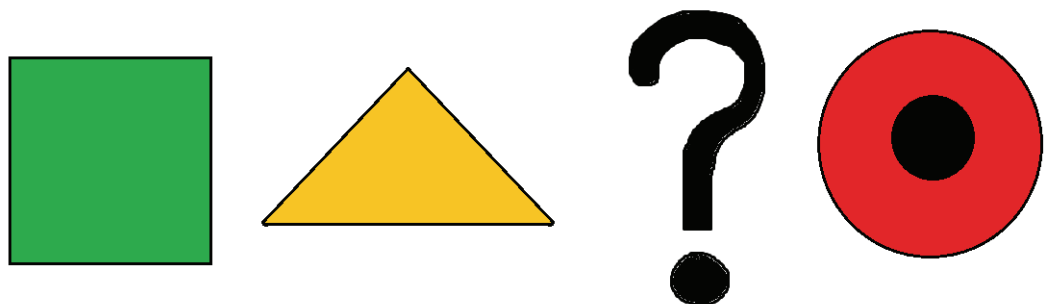
c) Quizfrage



Dein Freund spielt mit Dir ein Ballspiel, bei dem man zu einem Thema – wie hier Lieblingstiere - etwas sagt und den Partner fragt, was sein Lieblingstier ist. Was denkst/sagst/tust Du?

d) Satzbausteine

Diese farblichen Satzbausteine kannst Du downloaden, ausschneiden, laminieren und auf Pappe kleben. Die Farben sind wie eine Ampel gewählt: bei grün beginnt das Gespräch, bei gelb wird es fortgeführt und bei rot hört es auf. Das Fragezeichen steht für eine Frage. Immer wenn Du oder Dein Partner etwas sagen wollt, müsst Ihr einen der Steine an eine Gesprächskette legen.



e) Konversationssteine



Man kann Steine leicht beschriften und sie nacheinander in einer Gruppe herumgehen lassen. Wenn jeder etwas zu dem jeweiligen Stein sagt, fällt es leichter, sich auszudrücken und gleichzeitig etwas voneinander zu erfahren.

Aufgabe: a) bis e)

ERFOLGSKRITERIUM	Erkennt bei vier von fünf Cartoon-Beispielen eine passende Antwort.	Eingeführt am	Erreicht am
Skriptbeispiel	»Aufgepasst/Augen und Ohren hier!/Interessiert das jemanden oder nicht?/Ist das ein »Ich« oder ein »Du«-/»Wir«-Gespräch?»		
Ideenroboter			
– Matheunterricht			
– Monolog			
Quizfrage			
– Ballspiel			
Satzbausteine			
Konversationssteine			

f) Rollenspiel oder Videomodellierung (VM)

ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten Gesprächsregeln im Rollenspiel oder bei VM angemessen beachten.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

f) Generalisation auf Alltagssituationen

ERFOLGSKRITERIUM	Wird bei vier von fünf Gelegenheiten Gesprächsregeln im Alltag angemessen beachten.	Eingeführt am	Erreicht am
Individuell passende Beispiele			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Schlussbemerkung

Das vorliegende CSA-Curriculum ist ein Anfang – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Es beruht auf der Annahme, dass ein Spektrum von Methoden für das Spektrum der Individuen mit ASS notwendig ist. Beim Training von Sozialverhalten und Kommunikation haben sich dabei verhaltensorientierte, visuelle und kognitive Methoden bewährt. Statt zu fragen »Welche Therapiemethode ist die beste?«, wird danach gefragt, welche Methode ist für welches Individuum mit welchem Ziel am hilfreichsten (Mesibov & Shea 2010).

Das Training von Sozialverhalten und kommunikativer Kompetenz kann im Rahmen von verhaltensorientierten Methoden durchgeführt werden. Hierbei sind klare Strukturen, wiederholte Übungen sowohl in einer abgeschiedenen Therapiesituation als auch in Alltagssituationen sinnvoll. Auch hier wird nicht dogmatisch eine Situation gegenüber einer anderen abgegrenzt, sondern danach gefragt, wie viel Struktur für das bestimmte Individuum hilfreich ist und wie stark der Betreffende vom Lernen in einer natürlichen Situation profitieren kann.

Ein Trainingsprogramm sollte Flexibilität ermöglichen, so dass Individuen mit guten visuellen Fähigkeiten ebenso geholfen werden kann wie Individuen, die durch vorhersehbare soziale Skripte Sicherheit erlangen. Nicht jede Person mit ASS wird in der Lage sein, sich in die Perspektive der Anderen hineinzudenken und von kognitiven verhaltenstherapeutischen Interventionen zu profitieren. Auch hier sollte es nicht um eine allgemein richtige Methode gehen, sondern um eine Methode, die zu dem jeweiligen Therapieziel sowie dem Entwicklungsniveau des Betreffenden und seinem sozialen Umfeld passt.

Es bleibt zu hoffen, dass die vorgeschlagenen Cartoons und Skripte, Rollenspiele und Übungen zum Videomodellierung Eltern und Therapeuten Anregungen geben, nicht länger von Langzeitzielen zu träumen, sondern in vielen kleinen Kurzzeitzielen den Fernzielen täglich etwas näher zu kommen. Dafür wünschen wir ganz viel Fantasie und Erfolg!

Vera Bernard-Opitz
und Andra Bernard

Irvine und Hildesheim, 2014