

Lösungsorientiertes Arbeiten mit Kindern

Modul 3 des Ausbildungskurses zum LOA Trainer/in 11./12. März 2005

Annahmen im lösungsorientierten Modell

Allgemeine Annahmen:

1. Probleme sind Herausforderungen, die jeder Mensch auf seine ganz persönliche Art zu bewältigen sucht.
2. Alle Menschen haben Ressourcen, um ihr Leben zu gestalten. In eigener Sache ist der Einzelne kundig und kompetent. Der Klient ist der Experte für das eigene Leben.
3. Menschen können nicht „nicht kooperieren“. Jede Reaktion ist eine Form von Kooperation. (auch Widerstand!)
4. Nichts ist immer gleich. Ausnahmen deuten auf Lösungen hin.
5. Menschen beeinflussen sich gegenseitig. Sie kooperieren und ändern sich eher und leichter in einem Umfeld, das ihre Stärken und Fähigkeiten unterstützt.
6. Es ist nützlich dem Klienten/in genau zuzuhören und ernst zu nehmen was er/sie sagt. Wir sind versucht zwischen den Zeilen zu lesen, aber dort hat es nichts.
7. Es ist hilfreich, sich am Gelingen in der Gegenwart zu orientieren und davon kleine Schritte für die Zukunft abzuleiten.
8. Mit etwas aufzuhören, etwas zu stoppen ist die schwierigste Form der Veränderung. Etwas Neues zu beginnen ist viel leichter und macht mehr Spass.
9. Man muss das Problem nicht kennen und analysieren, um eine Lösung zu finden.
10. Was wir bekämpfen, verstärken wir.
11. Hinter jedem Vorwurf und jeder Klage steckt ein Wunsch, den es sich lohnt aufzuspüren

Annahmen bezüglich der Kinder:

1. Kinder wollen, dass ihre Eltern stolz sind auf sie.
2. Kinder wollen ihren Eltern und anderen Erwachsenen gefallen.
3. Kinder wollen von der Gruppe in der sie leben akzeptiert sein und dazugehören.
4. Kinder wollen neue Dinge lernen. Kinder wollen aktiv sein.
5. Kinder wollen überraschen und werden gerne überrascht.
6. Kinder wollen Leistungen erbringen und Erfolg haben.
7. Kinder haben eigene Meinungen und können diese äussern wenn man sie danach fragt.
8. Kinder haben die Fähigkeit, eine Wahl zu treffen, wenn man ihnen dazu die Gelegenheit gibt.

Annahmen bezüglich der Eltern:

1. Eltern wollen stolz auf ihre Kinder sein.
2. Eltern wollen einen positiven Einfluss haben können auf ihre Kinder.
3. Eltern wollen ihren Kindern eine gute Bildung und Chancen zum Erfolg ermöglichen.
4. Eltern wollen dass es ihren Kinder im Leben mindest so gut, wenn nicht besser geht als ihnen selbst.
5. Eltern wollen eine gute Beziehung haben können mit ihren Kindern.
6. Eltern brauchen Hoffnung für positive Entwicklungsmöglichkeiten ihres Kindes.

Einige Gedanken zum lösungsfokussierten Arbeiten mit Kindern

Kinder, besonders jüngere Kinder sind immer unfreiwillige Klienten. Es liegt nicht im Denken und Handlungsrahmen eines Kindes, einem/r Therapeuten/in anzurufen und zu sagen: He, ich habe ein Problem, darf ich vorbei kommen. Die Probleme der Kinder werden durch Erwachsene definiert und der Entscheid, dass sie spezielle Hilfe brauchen, wird von den Eltern, den Lehrern, der Polizei etc. gefällt. Kinder sind immer je nach Alter mehr oder weniger abhängig von den Personen, die für sie sorgen. Wichtige Entscheide werden für sie gefällt, ohne ihre Meinung einzuholen. Kinder können, wenn man sie in geeigneter Art fragt, jedoch häufig sagen, welche Veränderung sie wünschen. Diese Veränderungen stimmen nicht immer überein mit denen der Erwachsenen. Dies führt dazu, dass in der Arbeit mit Kindern immer mehr Klienten gleichzeitig anwesend sind, die zum Teil widersprechende Ziele haben. Die Arbeit mit „conflicting goals“ ist häufig. Im lösungsfokussierten Modell sind wir der Meinung, dass die Eltern eine sehr wichtige Rolle innehaben. Sie kennen ihr Kind in der Regel am längsten und sollen daher als Experten angesprochen werden. Eltern müssen möglichst gut informiert werden und immer wieder vom Fortschritt des Kindes informiert werden.. SFT mit Kindern nutzt und verstärkt vorhandene Kompetenzen bei Eltern und Kind und geht wie in der Arbeit mit Erwachsenen nicht davon aus, dass negative Verhaltensweisen zuerst abgebaut oder Traumata durchgearbeitet werden müssen, bevor eine Veränderung eintreten kann.

Wichtige Unterschiede zur Arbeit mit Erwachsenen

Die sprachlichen Fähigkeiten des Kindes sind beschränkt. 'Kommunikation' muss auch non verbal geschehen. Kinder brauchen Handlungsebenen. Sie entdecken Lösungen durch „try and error“. Kinder sind in vielen Bereichen nicht autonom. Wichtige Bezugspersonen müssen in die Therapie miteinbezogen werden. Die Arbeit mit Kindern erfordert Führung und Networking.

Hilfreiche Vorgehensweisen im lösungsorientierten Arbeiten

Beim lösungsorientierten Vorgehen sind wir die Fragenden und unsere Klienten/innen die Wissenden. Durch unsere Fragen sollen die KlientInnen erfahren und entdecken, was sie wissen.

Allgemeines zum Fragen und Zuhören

- Fragen stellen, welche zum Nachdenken führen und nicht einfach mit ja oder nein beantwortet werden können.
- Pausen aushalten und Zeit zum Nachdenken geben.
- Auffordern und ermuntern mehr zu einem Thema zu sagen, d.h. bis fünf mal nachfragen: „und was noch?“
- Schlüsselworte, Metaphern und Bilder, welche die Klienten brauchen aufgreifen und selbst verwenden. Sich dem Sprechstil und dem dominierenden Sinneskanal der Befragten anpassen.
- Rückmelden, wie wir das Geäußerte verstanden haben: regelmässig in zögerlicher Sprache zusammenfassen und paraphrasieren.
- Fragen nach der Aussenperspektive stellen. Was würde deine Freundin...dazu sagen?

- o Beim Zuhören sich konzentrieren auf : wer/was ist wichtig, Ziele, Ressourcen, Stärken, was die Klienten an sich schätzen, Ausnahmen, Erfolge, was gut läuft, Zuversicht, der nächste mögliche Schritt.
- o Selektiv taub sein für Gesprächssequenzen in denen vor allem über das Problem gesprochen wird. Es ist normal, dass Menschen dies tun, wir können aber immer wieder zum konstruktiven Fragen zurückkehren indem wir z.B. formulieren: ich höre, die Situation ist sehr schwierig für dich. Angenommen es würde dir ein klein bisschen besser gehen, woran würdest du dies merken? was wäre dann anders?

Haltung des Nicht-Wissens

Eine wichtige Ressource im Therapieprozess ist möglichst genau aus der Perspektive des Kindes die Gegebenheiten zu erfassen. Daher ist es sehr wichtig, genau nachzufragen. Wir sind nützlicher, wenn wir nicht schnell verstehen! Fragen zu stellen ist die respektvollste Antwort, die wir unseren Klienten geben können.

Fragen, die helfen, die Dinge aus der Perspektive des Kindes zu verstehen:

1. **Du musst einen guten Grund haben** (zu schwänzen, Drogen zu nehmen, zu stehlen). Die Antworten auf diese Frage geben dir Einblick in das Wertesystem deines Klienten, in seine Wahrnehmungslogik.
2. **Wie ist das ein Problem für dich?** (z.B. keinen Freund zu haben, dass deine Eltern streng sind, du nicht gut bist in der Schule?) Diese Frage gibt Aufschluss über die ganz persönliche Wertung des Klienten und hilft zu vermeiden, dass wir unsere eigenen Ideen einfließen lassen.
3. **Wie ist das, oder könnte dies für dich hilfreich sein?** (z.B. davonlaufen, die Aufgaben nicht machen, dir das Leben nehmen?)
4. **Welchen Unterschied macht es für dich, wenn du so handelst?** dreinhauen, nicht die Wahrheit sagen, Vater nicht glauben). Was daran ist wichtig für dich? Erkläre mir nochmals welchen Unterschied macht es für dich, wenn du das Ämtli nicht machst?
5. **Wie weisst du, dass du dies tun kannst?** Oder was sagt ihnen, dass ihr Kind sich in dieser Art benehmen kann? Welche Beobachtungen der letzten Wochen geben ihnen diese Hoffnung?
6. **Was planst du zu tun?** Welche Gedanken gingen dir durch den Kopf? Was erwarten deine Eltern, der Lehrer etc. was du tust? Welcher Vorteil erwächst dir, wenn du ihre Erwartungen nicht erfüllst?

Komplimente und Experimente

Noch ausgeprägter als bei Erwachsenen ist es wichtig, während des Gesprächs Komplimente zu machen. Das effektivste Kompliment, das sie machen können, ist dem Kind die Gelegenheit zu geben, ihnen zu erklären, wie es etwas Angestrebtes erreicht hat. Hören sie genau zu, fragen sie nach, interessieren sie sich, wie das Kind gerade auf diese Idee gekommen ist. Wenn Kinder üblicherweise ein Kompliment erhalten, sind sie gewohnt, dass Erwachsene sagen: das hast du gut gemacht, oder super, oder ich bin stolz auf dich. Versuchen sie ihr Kompliment so konkret und so anschaulich zu formulieren wie möglich. Je plastischer und spezifischer ein Kompliment formuliert wird, umso mehr Wirkung erzielt es. z.B.: als ich vorher in dein Zimmer kam, bist du ganz gerade auf deinem Stuhl gesessen, hast auf dein Rechnungsheft geschaut und halblaut dir die Rechnung vorgesagt: als ich dies sah und hörte, war ich sicher, dass du deine Ufzgi heute schnell erledigst.

Im Folgenden einige Leitlinien und Prinzipien, die ganz allgemein einem Experiment zugrunde liegen und die sich auch in der Arbeit mit Kindern bewährt haben:

- Das Experiment muss in Zusammenhang stehen mit dem, was man mit dem Kind besprochen hat.
- Das Experiment muss durchführbar sein und sollte einen kleinen Schritt zum Ziel des Klienten darstellen.
- Experimente allein führen selten zu entscheidenden Veränderungen; was nachhaltig wirkt, ist, wie andere auf das Experiment des Kindes reagieren. Die Reaktionen von wichtigen Bezugspersonen auf das Experiment helfen, das neue Verhalten zu verankern.
- Die meisten Experimente gehören in die Kategorie: Der Klient „tut mehr von den Dingen, die funktionieren“.
- Die Experimente, die das Kind auffordern, „etwas anderes zu tun“, sollten die Ausnahme sein. Solche Übungen sind hilfreich, wenn ein chronisches Verhaltensmuster durchbrochen werden soll, von dem alle Beteiligten frustriert sind.
- Wenn sie einem Kind oder den Eltern ein Experiment vorschlagen, denken sie an gewisse Merkmale, die alle Kinder zeigen: Kinder werden gerne überrascht und überraschen gerne andere. Kinder sprechen gut an auf kleine Spiele. Kinder wollen wichtig sein und haben gerne ein gutes Geheimnis. Kinder wollen ernst genommen werden und übernehmen gerne Verantwortung für eine „grosse“ Sache.

Einige Beispiele für Experimente:

Positive Registrierkasse:

Irgendwo einen Zettel aufzuhängen und darauf vermerken, was ihnen während des Tages positiv aufgefallen ist. Mehrmals pro Woche lesen sie dem Kind die Positivliste vor.

Das „Konfiglas“:

Visualisierung von Momenten, wenn das erwünschte Verhalten aufgetreten ist. Das Kind erhält ein Marmeladen- (Konfiglas), oder Kompottglas. Bevor das Kind am Abend zu Bett geht, überlegt es zusammen mit ihnen, wann es sich in der gewünschten Art verhalten hat. Für jeden Event legt es eine Murmel ins Glas. Wenn das Glas voll ist, darf es mit ihnen etwas unternehmen.

Fünf Wunderminuten:

Verbringen sie mit dem Kind täglich 5 Wunderminuten, ganz unabhängig von dem, was während des Tages geschehen ist. Zum voraus finden sie mit dem Kind heraus, was in den Wunderminuten geschehen soll: Witze erzählen, Rücken massieren, Zeichnungsspiel etc.

Krafttraining:

Machen sie mit dem Kind täglich ein kleines Kämpfchen. (Kissenschlacht, Armdrücken, Güggelikampf) Zeit limitieren mit Küchenuhr!

Wichtig sein:

Übergeben sie dem Kind eine 'grosse' Verantwortung: einkaufen gehen, Nachtessen kochen etc. Oft höre ich: ich verlange nur so wenig vom Kind, aber sogar das Wenige tut es nicht. Das Wenige könnte gerade der springende Punkt sein!

Münzen werfen

Die meisten Kinder (und Jugendlichen) tun dies gern. Bei diesem Experiment wirft das Kind morgens nach dem Aufstehen eine Münze. Zeigt der Kopf nach oben, führt es z. B. heimlich eine neue Aktivität aus, die die Eltern überrascht; ist die Zahl oben, verhält es sich wie immer. Die Eltern müssen täglich raten, welche Seite der Münze oben war; und das Kind soll keine Auskunft darüber geben.

Kinder lieben es, ihre Eltern zu überraschen. Deshalb überlegt man gemeinsam mit dem betreffenden Kind, was seine Eltern wirklich überraschen würde (z. B. wenn es das Früh-

stück richtet, freiwillig sein Zimmer aufräumt, die Schuhe putzt, den Hund ausführt). Wichtig ist, dass es seine geheime Überraschung selbstständig ausführen kann, ohne dass die Eltern diese überwachen oder dazu anspornen müssen. Dadurch erhöht sich die Chance, dass das Kind tatsächlich eine neue Verhaltensweise zeigt, die ihrerseits neuen Reaktionsweisen der Eltern evoziert. Fordern Sie das Kind auf, gut auf Reaktionen seiner Eltern zu achten, z. B. darauf, was die Mutter für ein Gesicht macht, was der Vater sagt oder was beide Eltern anders machen.

„Als ob ein Wunder geschehen wäre ...“

Eine Abwandlung des „Münzenwerfens“ ist das Spiel „Als ob ein Wunder geschehen wäre ...“. Von diesem Experiment sind Kinder wie Erwachsene überrascht. Nachdem Sie die Einzelheiten des Wunders mit dem Kind besprochen haben, soll es einen Tag wählen, an dem das Wunder geschehen soll. An diesem „Wundertag“ tut das Kind so, als ob sein Problem verschwunden sei. Lassen Sie das Kind genau beobachten, wie die anderen auf das neue Verhalten am Wundertag reagieren. Mithilfe dieses Experiments „Als ob ein Wunder geschehen wäre“ kann das Kind seine eigenen Lösungsideen testen. Statt darauf zu warten, dass das Wunder geschieht, kann es „schnuppern“, wie die Dinge sein können, wenn sein Problem gelöst ist.

Was ist besser?

Kinder wollen involviert sein, daher ist es sinnvoll, die Frage nach der Veränderung, das Suchen nach dem was besser ist, in ein Spiel oder eine kleine Aktion zu verwandeln.

Der Erfolgsturm

Setzen sie sich mit dem Kind auf den Boden mit einem Korb von farbigen Holzklötzen. Gehen sie nun möglichst im Detail die Zeit zwischen dem letzten und dem jetzigen Oasengespräch durch. Für jede Handlung die das Kind mit dem erwünschten Verhalten gezeigt hat, darf es einen Klotz wählen, wo bei das Kind jeweils bestimmt, welche Farbe zu welcher Aktion gehört. Bitten sie das Kind die Klötze aufeinander zu türmen, damit ein möglichst hoher Turm entsteht. Lassen sie am Ende das Kind vom Erfolgsturm ein Sofortbild machen und besprechen sie mit ihm, wem es dieses Foto zeigen will und wo es sie aufhängen möchte.

Erfolgshüpfen

Lassen sie das Kind von einer Grundlinie aus für jedes positive Ereignisse einen Hupf nach vorne tun. Markieren sie das Ziel und geben sie dem Kind die Gelegenheit seine Erfolgstrecke auf verschiedene Weise zu durchhüpfen: wie ein Frosch, wie ein Pferd, wie ein Vogel etc. Ähnlich können sie mit dem Kind auch ein persönliches 'Himmel und Höll' Spiel erfinden.

Spiel mit dem Symbol

Oft zeigen Jugendliche keine Lust beim EARS (Elicit, Amplify, Reinforce. Start again) mitzumachen. Sie fühlen sich ausgefragt und geben an, es sei wie in der Schule. Es kann einen wesentlichen Unterschied machen, wenn wir die sind, die sich besonders anstrengen müssen. So kommen die Jugendlichen in die one-up Position und wir sind one down. Vorgehen: Bitten sie den Jugendlichen oder das Kind an 3-5 Dinge zu denken, die seit dem letzten Treffen erfolgreich verlaufen sind, ohne diese dinge zu nennen. Bitten sie nun die Jugendliche für die positiven Begebenheiten ein Symbol zu suchen und diese Symbole vor ihnen auf den Boden zu legen. (z.B. wenn der Jugendliche ein Goal geschossen hat im FC einen Ball, oder einen Bleistift für gut gemachte Aufgaben etc.)

Beginnen sie nun mit raten, wobei der /die Befragte nur mit ja oder nein antworten soll. Versuchen sie so herauszufinden, was gut gelungen ist. Falls es sich als zu schwierig erweist, bitten die Jugendliche um Hilfe.

Falls Eltern anwesend sind, können sie auch die Eltern bitten, Symbole zu suchen für die Dinge die der Jugendliche/das Kind aus ihrer Sicht gut gemacht hat. Es ist auch möglich, dass sowohl das Kind/die Jugendliche Symbole sucht und die Eltern und sie sich so austauschen.

Erfolgreiches Befehlen

- Ihr Befehl soll enthalten, was sie wünschen, nicht was sie nicht wünschen
- Geben sie einen Befehl und warten sie bitte!
- Setzen sie mit ihrem Befehl einen Rahmen und lassen sie innerhalb dieser Grenzen dem Kind die Wahlmöglichkeit.

Nutzen sie das Überraschungsmoment: Wenn das Kind schlecht auf Befehle hört, geben sie den Befehl in neuer Form: z.B. Befehl singen, flüstern, aufschreiben, non verbal indem das Kind sanft zum bestimmten Ort oder Tätigkeit geführt wird etc.

Lösungsorientierter Umgang mit sich selbst

- Leeren sie den Kropf regelmässig. Kinder können ganz schön nerven!
- Wenden sie dabei die 50% Regel an. D.h. sie äussern sich 50 % der Zeit, die sie nehmen wollen, über die Macken und Schwierigkeiten des Kindes und 50 % über das, was gut läuft.
- Vernetzen sie sich! Es gibt keine Patentrezepte, aber zu wissen, was momentan funktioniert, macht das Zusammenleben und Arbeiten einfacher.
- Registrieren sie wohlwollend bei sich und allen anderen Begleitern, was sie alle für das Kind tun, auch wenn es zeitweilig nicht rund läuft.
- Werden sie sich am Ende eines Arbeitstages bewusst, was alles funktioniert hat.

Die andere Art zu kommunizieren

1. Zeichnen

Das Kind bitten, etwas Ressourcenorientiertes zu Zeichnen wie zum Beispiel:

- Was ich gut kann
- Tag nach dem Wunder
- Das o.k. Bild, wenn alles gut ist.
- Wer oder was wichtig ist für das Kind
- Ein Tier, das gut zum erwünschten Verhalten passt.

Wichtig: Wenn Sie das Kind bitten, eine Zeichnung zu machen, rechnen sie immer genug Zeit ein, damit sie die Zeichnung mit dem Kind anschauen können. Das Kind kann etwas zur Zeichnung sagen, jedoch nur wenn es will. Machen Sie keine Interpretationen!

2. Cartoon

Die Cartoonzeichnungen stellen Schritte einer Lösungsfindung dar.

Vorgehen: Das Kind erhält ein Blatt A4 eingeteilt in 6 gleich grosse Felder:

- 1.1. Feld das Problem zeichnen. Ev. nur Farbe oder Form.
- 2.2. Feld der Helfer: beliebtes Tier, Comic- Figur, Figur aus einer Geschichte
- 3.3. Feld: gemeinsam mit dem Helfer ein Geschenk finden, damit das Problem nicht mehr so stark stört.
4. 4. Bild: Wie es ist, nachdem das Problem das Geschenk erhalten hat.
5. 5. Bild wo, wann mit wem ist es wichtig, dass der Helfer da ist.
6. 6. Bild: Danke schön dem Helfer

Bild 2 und 3 stellen die grössten Anforderungen an das Kind. Es muss ein ähnlicher Suchprozess wie bei der Wunderfrage in Gang kommen. Das Kind braucht oft unsere Unterstützung. Folgende Fragen können helfen: Welche Figur denkst du ist sehr stark und mächtig? Welches Tier könnte diese Situation gut meistern? Kennst du eine Geschichte, in der jemand in einer schwierigen Lage war und dann plötzlich durch etwas oder durch jemanden Hilfe erhalten hat? Helfen sie dem Kind 'out of the box' zu denken, damit Hoffnung für eine Lösung entstehen kann.

Cave:

Cartoons können zu Interpretationen verleiten. Tun sie dies wenn möglich nicht. Stellen sie auch keine Fragen. Die Zeichnungen bringen das Kind oft in engen Kontakt mit seinen Ressourcen unter anderem, weil es sich um eine averbale Technik handelt. Vertrauen sie der Kraft der Bilder!

3. Interaktives Zeichnen

Fordern sie das Kind auf mit ihnen eine Zeichnung zu machen. Die Regeln sind wie folgt: Person 1 beginnt mit der Zeichnung. Wenn die Farbe gewechselt werden muss, zeichnet die Person 2 weiter. Das Blatt geht hin und her bis die Zeichnung fertig ist. Es können auch 3 oder 4 Personen teilnehmen.

Gemeinsames Bild:

Kleben sie ein grosses Zeichnungsblatt auf den Tisch. Bitten sie alle Anwesenden gleichzeitig ein Bild zu malen. Beobachten sie die nützlichen Interaktionen unter den Beteiligten und geben sie am Ende der Übung positive Feedbacks. Falls es zu schwierig ist, ein gemeinsames Bild zu malen, bitten sie die Anwesenden einfach in einer Ecke zu beginnen und sich in der Mitte zu treffen.

4. Schnörkeln nach Winnicott

Bitte sie das Kind auf einem Blatt A4 einen Schnörkel zu zeichnen. Übernehmen sie das Blatt und ergänzen sie mit einer anderen Farbe den Schnörkel zu einer kleinen Zeichnung. Wenn sie fertig sind, schreiben sie ihre Initialen in eine Blattecke. Nehmen sie ein neues Blatt und machen sie nun ihrerseits einen Schnörkel darauf. Geben sie das Blatt dem Kind und bitten sie es, mit einer neuen Farbe, daraus eine kleine Zeichnung zu machen. Sie machen dies 5-6 mal, bis die Beteiligten finden, es ist genug. Legen sie die Bilder auf dem Boden aus. Das Kind und sie finden heraus, welches Bild für diesen Moment das Wichtigste ist. Fragen sie das Kind, was es mit seinen kleinen Zeichnungen machen will. Falls sie eine Pinwand haben in ihrem Therapieraum, können sie dem Kind vorschlagen, ein Bild dort aufzuhängen.

Cave:

Sollte es sich als eine Schwierigkeit herausstellen, dass das Kind nicht nur einen Schnörkel sondern eine ganze Zeichnung machen will, bitten sie das Kind, die Augen zu schliessen und so den Schnörkel für sie aufs Blatt zu zeichnen. Dies hilft!

5. Geschichten

Die meisten Kinder haben Geschichten gern. Mit Geschichten können sie gut mit dem Kind ins Gespräch kommen, eine Botschaft vermitteln, Hoffnung geben und Anregungen vermitteln. Es ist gut für ein Kind zu hören, dass andere Lebewesen mit ähnlichen Schwierigkeiten kämpfen wie sie. Aus der Geschichte können sie entnehmen, wie andere zu Lösungen finden und was sie alles durchmachten. Eine Identifikation mit der Hauptfigur der Geschichte kann stattfinden. Eine genügende sichere Distanz ist jedoch gewährleistet. Es bestehen Unterschiede, ob sie eine Geschichte vorlesen oder dem Kind aus dem Gedächtnis erzählen. Wenn sie die Geschichte erzählen, kommen Kinder eher in einen Trance artigen Zustand. Achten sie darauf, wo sie die Geschichte erzählen. Wählen sie einen besonderen Platz, es muss dem Kind und ihnen wohl sein. In meinem Therapieraum habe ich ein Stockbett. Die meisten Geschichten erzähle ich auf der oberen Etage des Betts.

Bilderbücher: Bilderbücher können sehr gut einen gewünschten Prozess darstellen. Beginnen sie mit ihrem ressourcenorientierten Auge Bilderbücher anzuschauen. Sie werden schnell einige finden, die ihnen geeignet erscheinen. Es ist wichtig, dass sie Bilderbücher, die sie erzählen, sehr gut kennen, und dass sie sich mit der Geschichte identifizieren können. Sie werden sehen, dass von den Hunderten von Bilderbüchern die auf dem Markt sind, sie zuletzt 10 -12 zu ihrem Repertoire schlagen. Ich brauche manchmal ein Bilderbuch nach der Pause als Teil meiner Mitteilung. Achten sie darauf, dass nach dem Erzählen des Buchs keine Diskussion entsteht. Lassen sie die Bilder und die Geschichte wirken.

Eine Geschichte selber machen: Es ist recht einfach eine Geschichte selbst zu erfinden. Der Vorteil daran ist, dass sie viele Elemente in die Geschichte einbauen können, die für das bestimmte Kind wesentlich sind.

Struktur der Geschichten: Wenn sie den Aufbau von Märchen analysieren so können sie unschwer immer dasselbe Muster erkennen: Die Hauptfigur (Protagonist) ist in Schwierigkeiten. Sie muss ein Ziel erreichen und um dies tun zu können, müssen einige schwierige und oft auch gefährliche Situationen überwunden werden. Der Antagonist in der Geschichte versucht mit allen Mitteln, dass die Hauptfigur nicht erfolgreich sein kann. Zum Glück gibt es Helfer wie weise Frauen und Männer, Zwerge, Eulen, sprechende Pflanzen die dem Protagonisten zur Seite stehen. Diese Helfer symbolisieren die inneren Ressourcen des Protagonisten. Die Helfer geben der Hauptfigur auch häufig wichtige Dinge wie ein Schwert, Schlüssel, besondere Blume etc. Diese Kraftelemente dürfen jedoch nur nach

Anweisung auf eine ganz bestimmte Art gebraucht werden. Nur so können sie ihre Kraft entwickeln. Widersetzt sich der Protagonist diesen Anweisungen oder strengt er sich nicht an, verweigern die Helfer weitergehende Unterstützung. Meistens erreichen die Protagonisten ihr Ziel nicht sofort. In der Regel sind drei Versuche notwendig, um das Ziel zu erreichen. Die Geschichten enden meist mit einem Fest oder einem Ritual.

Einige Worte zur Sprache: Verwenden sie möglichst konkrete Sprache d.h. z.B. das Kind machte grosse Sprünge vor Freude, nicht einfach es war ein fröhliches Kind. Beschriebene Handlungen regen die Phantasie an und kreieren innere, konkrete Bilder. Der Mond schien so hell, dass die Frau mitten in der Nacht ein Buch lesen konnte etc. Kinder erhalten das Gefühl für Situationen durch Bilder und Beschreibungen von Handlungen, die ihnen vertraut sind. Geben sie dem Kind viel Raum eigene innere Bilder zu errichten. Die Geschichte muss nicht logisch sein oder „wissenschaftlich“ richtig: eine Person kann über Nacht wachsen, oder der Protagonist kann durch einen Wald gehen und danach sich in einem anderen Land befinden etc.

Vorgehen: Der Protagonist stellt den Klienten dar, für den sie die Geschichte machen. Der Protagonist kann gewisse Ähnlichkeit aufweisen mit dem Klienten bezüglich Alter, wo er wohnt, Geschlecht etc. Es ist jedoch wichtig, dass genügend Unterschiede bestehen und die Figur nicht im Detail den Klienten beschreibt. Die Helfer können sie aus dem Interessengebiet des Kindes wählen, eine vom Kind beliebte Comicfigur, ein bewundertes Tier etc. Der Helfer kann die gleichen Stärken aufweisen, wie sie der Klient besitzt und zusätzlich erwünschte, nützliche Fähigkeiten haben. Der Antagonist ist das 'personifizierte' Problem, mit dem der Klient zu kämpfen hat. Wenn sie einmal die drei Hauptfiguren etabliert haben, können sie beginnen:

1. Setzen sie den Rahmen der Geschichte. Beschreiben sie die Umgebung, die Jahreszeit, das Wetter etc.
2. Führen sie den Protagonisten ein und erzählen sie welche Stärken er hat, was andere Personen an ihm schätzen.
3. Führen sie den Antagonisten ein, erzählen sie welche Schwierigkeiten der Protagonist hat. Beschreiben sie die Situation, damit der Klient ein klares Bild bekommt, in welchen Problemen der Protagonist steckt.
4. Entwickeln sie die Geschichte weiter, so dass es klar wird wie unglücklich und verzweifelt der Protagonist ist.
5. Lassen sie den Protagonisten an etwas denken, was in anderen schwierigen Situationen geholfen hat, oder lassen sie den Helfer erscheinen.
6. Der Helfer gibt dem Protagonisten einen Rat. Dieser Rat ist jedoch nicht ganz einfach zu befolgen und muss genau wie beschrieben ausgeführt werden, keine Vereinfachungen oder Änderungen sind erlaubt.
7. Der Protagonist ist ermutigt. Er denkt jedoch er könnte noch witziger sein als der Helfer und versucht eine Vereinfachung.
8. Der Protagonist kommt nicht ans Ziel und muss nochmals beginnen. Eventuell ist die Situation jetzt noch schwieriger als zuvor.
9. Nach 2-3 Versuchen konzentriert sich der Protagonist auf das, was der Helfer ihm gesagt hat. Der Protagonist kann kleine Tricks erfinden, um nicht von der Spur abzukommen: z.B. singen, zählen, die Hände in der Tasche verbergen etc.
10. Der Protagonist erreicht das Ziel. 11. Beschreiben sie den Unterschied den der Protagonist erfährt, sobald er am Ziel ist: sieht klarer, so scharf wie ein Mäusebussard, ist ganz ruhig, wie ein schlafendes Büsi, hört schöne Musik, fühlt sich stark etc.

Beenden sie die Geschichte mit einem adäquaten Ritual bei dem die Ausdauer, der Mut, oder was immer nötig war, um das Ziel zu erreichen, gefeiert wird.

6. Handpuppen

- Das Ziel mit dem Kind und seinen Eltern formulieren. Häufig genannte Ziele sind: bessere Konzentration, Mut zeigen, Beherrschung zeigen (weniger Wutanfälle), die Wahrheit sagen etc. Diese Begriffe haben für die Kinder oft keine wirkliche Bedeutung Daher ist es nützlich das Ziel zu visualisieren.
- Fragen sie das Kind welches Tier am ehesten die Eigenschaften hat, die das Kind braucht, um das Ziel zu erreichen. Lassen sie es aus den vorhandenen Handpuppen auswählen.
- Sobald das Kind ein Tier gewählt hat, stülpen sie die Handpuppe über die Hand des Kindes. Beginnen sie mit der Handpuppe zu sprechen. Achten sie darauf, dass sie nur mit der Handpuppe sprechen und diese anschauen, damit die Dissoziation, die im Spiel entsteht, aufrechterhalten bleibt. Stellen sie Fragen wie:
 - Wie heisst du?
 - Was kannst du gut?
 - Was noch?
 - Wie hast du dies gelernt?
 - Wie machst du es genau etc.
- Fragen sie das auserwählte Tier, z.B. den Löwen, ob er wisse, dass das Kind so mutig werden möchte wie er.
- Fragen sie das Tier, ob es gewillt ist, dem Kind zu helfen, dieses Ziel zu erreichen. Finden sie mit dem Tier heraus, wann und wo, das Kind am ehesten Mut brauchen wird. (Kontextualisierung des erwünschten Verhaltens)
- Sagen sie dem Tier, dass sie in der nächsten Sitzung sehr neugierig sein werden, was das Kind alles besser gemacht hat, und wie das Tier hilfreich sein konnte.
- Bedanken sie sich beim Tier.
- Bitten die das Kind die Handpuppe wegzulegen.
- Sprechen sie jetzt wieder zum Kind und suchen sie Augenkontakt. Die meisten Kinder wollen die gewählte Handpuppe nach Hause nehmen. Da dies nicht möglich ist, lassen sie das Kind mit einer Instantkamera eine Foto machen von ‚seinem‘ Tier.
- Häufig wünschen Kinder im nachfolgenden Gespräch sofort wieder mit den Puppen einzusteigen. Sie können dann die Stunde beginnen und ein Gespräch mit der Puppe führen. Sie fragen: was ist besser, was war anders, wo sieht der schlaue Fuchs Sara auf der Skala ? etc.
- Vielleicht erweist es sich als notwendig, noch weitere Figuren einzubeziehen.

7. Steckbrief

Dies ist eine Technik bei der Kinder im Alter zwischen ca. 8-12 Jahren auf spielerische Art mit ihren Fähigkeiten in Kontakt kommen. Ziel: es wird ein umfassender Steckbrief verfasst. Ein mögliches Vorgehen sieht so aus:

1. Seite: Bild des Kindes aufgenommen mit der Instant camera Personalien und Beschreibung des Kindes: Alter, Geburtsdatum: Haar- Augenfarbe, Grösse, Gewicht, Lieblingsbeschäftigung, Lieblingsmusik, Lieblingsgericht etc.

2. Seite: Es wird alles aufgezeichnet was das Kind schon gelernt hat. Es ist wichtig auch selbstverständliche Dinge zu erwähnen wie: gehen, Velo fahren, sich anziehen, mit Messer und Gabel essen etc. Bitten sie das Kind auch seine Sozialkompetenzen aufzuschreiben: weiss wie man Freunde gewinnt, kann sich wehren, kann weghören. Schule: lernte schreiben, lesen singen etc. Seite zwei soll eine ganze Liste von Dingen enthalten, die das Kind bereits kann.

3. Seite: Aufschreiben lassen, was das Kind als nächstes erlernen möchte. Oder sie können fragen, was das Kind in 1 Monat gerne auf Seite zwei stehen haben möchte. Fragen sie das Kind welche der vorhandenen Fähigkeiten beim Erlernen nützlich sein können.

8. Arbeiten mit Ton:

Kind besonders aber auch Jugendliche arbeiten gerne mit Ton.

Einige Ideen:

- Bitten sie den Jugendlichen, die Form zu tonen, die zum momentanen Zeitpunkt passt. (Tagesform)
- Lassen sie den Jugendlichen an einen Menschen oder eine Situation denken, die gut ist. Beschreiben sie als Aussenstehende, was sie sehen und lassen sie danach den Jugendlichen ergänzen, was für sie/ihn wichtig ist.
- Tonen von Gegensatzpaaren: Heimweh – Trost finden, Hunger – Sättigungsgefühl, Angst – Zuversicht/Mut, ausrufen – zuhören etc.
- Familienskulptur

9. Spiele und spielen

Spielen und kreativ sein ist hilfreich, wenn die Kinder dabei ihre Fähigkeiten und Stärken erfahren können. Durch zahlreiche Spiele kann man dazu beitragen, dass ein Kind seine Fähigkeiten und Stärken erlebt. Diesem Zweck dienen viele Aktivitäten, doch es ist besonders nützlich, wenn dabei Fähigkeiten trainiert werden, die für das Erreichen des Ziels notwendig sind. Wir beschreiben nun einige hilfreiche Beschäftigungen sowie den Kontext, der den Bedürfnissen eines Kindes entspricht.

Farben mischen: Bei diesem Spiel können die Kinder ihre Kreativität zeigen, indem sie viele verschiedene Farbtöne herstellen. Nehmen Sie dazu einen Eierkarton, und füllen Sie in die einzelnen Eierfächer die Wasserfarben: Rot, Gelb, Weiß und Blau. Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Lassen Sie das Kind zuerst raten, wie viele verschiedene Farben es aus diesen vier Farben herstellen kann.
1. Fordern Sie das Kind auf, möglichst viele verschiedene Farben aus den vier vorhandenen Farben Rot, Gelb, Weiß und Blau zu mischen.
2. Das Kind darf alle Farben – auch die durch Mischung entstandenen Farben – miteinander mischen.
3. Mit jeder Farbe malt das Kind einen Tupfer in Form eines Balls oder eines Eies.

„Kräftige Hände“: Mit dieser Technik werden Kinder dazu ermuntert, über ihre Fähigkeiten und Stärken zu sprechen. Bitten Sie das Kind, seine Hände auf ein recht großes Blatt Papier zu legen. Zeichnen Sie die Umriss der kindlichen Hände nach. Wenn die Umriss der Hände nachgezeichnet sind, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Lassen Sie das Kind entscheiden, mit welchem Finger begonnen werden soll.
2. Das Kind nennt bei jedem Finger eine Sache, die es gut kann.
3. Nehmen Sie den „realen“ Finger, den das Kind gewählt hat, z. B. den Daumen, und schütteln ihn ein bisschen und fragen: Was kann dein Daumen gut?
4. Nun soll das Kind die Beschäftigung nennen, z. B. Fußball spielen oder Seil springen.
5. Fragen Sie das Kind, welche Farbe zu der ausgewählten Beschäftigung (z. B. Fußball spielen) passt, und nun soll das Kind seinen „nachgezeichneten“ Finger in der gewählten Farbe anmalen.
6. Je nach Alter kann das Kind auch das entsprechende Wort (z. B. „Fußball“) auf seinen „Papierfinger“ schreiben oder einen Fußball darauf malen.

7. Fordern Sie das Kind auf, alle zehn „Papierfinger“ auf diese Weise zu bearbeiten. Schließlich sind die zehn Finger des Kindes auf dem Papier, und jeder Finger hat eine andere Farbe und eine andere Stärke. Um dieses Spiel auf positive Weise abzuschließen, können Sie das Kind auffordern, die Finger seiner beiden Hände so gegeneinander zu halten, dass sie die Form eines Daches haben. Dann muss das Kind die Fingerspitzen zusammendrücken, und Sie sagen zu ihm mit weicher und beruhigender Stimme: „Du trägst immer ein kleines, starkes Dach mit dir herum, und wenn du Kraft brauchst, drückst du deine Finger so zusammen wie jetzt, und dann spürst du, wie stark du bist.“

„Heiß und kalt“ (Suche nach versteckten Objekten): Mit diesem Spiel sollen Kinder, die „schlechte Verlierer“ sind, und auch Kinder, die andere nicht um Hilfe bitten bzw. die Hilfe anderer nicht annehmen können, ganz allgemein gestärkt werden.

Spielanleitung: Wählen Sie einen kleinen Gegenstand, z. B. einen Ball, ein Spielzeug oder sonst etwas Kleines, und zeigen Sie ihn dem Kind. Lassen Sie das Kind entscheiden, wer als Erster den Gegenstand verstecken und wer ihn als Erster suchen soll. Sagen Sie dem Kind vor dem Spiel, dass der Suchende Hilfe bekommen kann, aber selbst entscheidet, wann er Hilfe haben will. Helfen heißt bei diesem Spiel, dass derjenige, der den Gegenstand versteckt hat, „Warm“ oder „Heiß“ sagt, wenn der Suchende dem versteckten Gegenstand nahe kommt, und „Kälter“ oder „Kalt“, wenn sich der Suchende von dem Gegenstand entfernt. Therapeut und Kind müssen sich unbedingt abwechseln, weil es für das Kind ein erhebendes Gefühl ist, wenn es sieht, dass beide die gleiche Aufgabe haben und mit den gleichen Herausforderungen konfrontiert sind.

„Befehlerlis“: Mit diesem Spiel sollen Kinder lernen, gut zuzuhören, sich zu konzentrieren und aufmerksam zu sein.

Spielanleitung: Je nach Alter des Kindes können Sie zwischen drei und zehn Anweisungen geben. Das Kind muss die Befehle verstehen, und die Ausführung sollte möglichst Spaß machen. Am Ende bewertet das Kind seinen Erfolg. Eine Befehlsserie könnte z. B. lauten: „Samuel, du gehst jetzt zur Tür, machst sie leise auf und schließt sie leise wieder; dann stellst du dich auf den roten Stuhl und singst ein Lied; danach gehst du in den anderen Raum und wirfst drei Dartpfeile; dann kommst du zurück in den Therapieraum und malst ein Haus auf ein Blatt Papier.“ Wichtig ist, dass man als Therapeut mitspielt. Wenn das Kind die Anweisungen ausgeführt hat, gibt es seinerseits Anweisungen, die nun der Therapeut ausführt. Kindern kann es ziemlich schwer fallen, Anweisungen zu erteilen, weil sie das Erwachsenen gegenüber normalerweise nicht tun. Stattdessen erhalten immer nur *sie* Anweisungen. Deshalb tut es ihnen gut, wenn sie die Erfahrung machen dürfen, einem Erwachsenen „Befehle“ zu erteilen.

„Mit den Fingern schauen“: Bei diesem Spiel lernt das Kind, behutsam zu agieren, seine Geschwindigkeit zu drosseln und sich sensibel und konzentriert einer Aufgabe zu nähern. Legen Sie – je nach Alter des Kindes – zehn bis zwanzig verschiedene Gegenstände (z. B. einen Stift, ein Holztier, eine Sicherheitsnadel, eine Muschel, einen Knopf, eine Fadenrolle, einen Flaschenöffner und viele andere kleine Dinge) in eine Tasche.

Spielanleitung: Verbinden Sie dem Kind die Augen mit einem weichen Tuch, einem großen Taschentuch oder einem Schal – wie beim Blindkuh-Spiel. Nehmen sie einen Gegenstand aus Ihrer Tasche, und legen Sie ihn in die Hände des Kindes. Nun soll das Kind den Gegenstand identifizieren, indem es ihn mit beiden Händen berührt. Legen Sie alle Gegenstände, die das Kind richtig identifiziert hat, nebeneinander. Wenn die Tasche leer ist, nimmt das Kind die Augenbinde ab und sieht, welche Gegenstände es allein durch Berührung bestimmt hat. Nun sind Sie an der Reihe, und das Kind legt einige Gegenstände in die Tasche, während Sie mit verbundenen Augen darauf warten, die einzelnen Gegenstände durch Be-

rührung zu identifizieren. Am Schluss stellen Sie gemeinsam fest, welche Gegenstände identifiziert bzw. nicht identifiziert worden sind.

„Berührungen entziffern“: Mit diesem Spiel lernt das Kind, wie es durch taktile Empfindungen etwas herausfinden kann.

Spielanleitung: Das Kind sitzt mit dem Rücken zu Ihnen und schaut die Wand an. Sie benutzen den Rücken des Kindes als Schreibtisch, Bildschirm oder Tafel. Zuerst bewegen Sie die Hände auf dem Rücken des Kindes so, als ob sie eine Tafel oder einen Bildschirm putzen. Geben Sie dem Kind zu verstehen, wo oben und wo unten ist (oben ist Richtung Hals und unten ist Richtung Taille). Machen Sie es vom Alter des Kindes abhängig, wie kompliziert Ihr mit dem Fingern gezeichnetes Bild werden soll. Bei jüngeren Kindern malt man ein Haus, die Sonne, eine Blume oder ein Männchen. Anschließend soll das Kind erraten, was Sie ihm auf den Rücken gezeichnet haben. Wenn es schon das Alphabet kennt, können Sie ein Wort schreiben, und das Kind soll herausfinden, was Sie geschrieben haben.

Backgammon: Mithilfe dieses Brettspiels kann man Kindern Verhaltensweisen vermitteln, die sie zu ihrer Sicherheit brauchen. Judith beispielsweise wurde zur Therapie gebracht, weil sie von einem Fremden in einem Park belästigt worden war. Aufgrund ihrer leichten geistigen Behinderung konnte sie manche Dinge nicht differenzieren und sich deshalb auch nicht schützen. Das Backgammonspiel gab mir (T. S.) die Gelegenheit, mit dem Kind intensiv über Sicherheit zu reden, ohne aufdringlich zu werden. Eine Grundregel von Backgammon ist die, dass allein stehende Steine leicht vom Gegner geschlagen werden können. Nachdem ich mit Judith dieses Spiel mehrere Male gespielt hatte, verstand sie allmählich, was Schutz bedeutet, und damit ließ sich das Sicherheitskonzept, ihre Interaktionen mit Fremden eingeschlossen, viel leichter in ihr Alltagsleben übersetzen.

Das Brettspiel Abalone: Kaspar war in vielerlei Hinsicht ein kluger Junge, doch sein Organisationstalent war schwach, und ständig wurde er wegen seines chaotischen Verhaltens kritisiert. Visualisierungen mithilfe von Stofftieren oder Handpuppen funktionierten bei dem Jungen nicht, weil er keine bildhaften Vorstellungen davon finden konnte, was er in seinem Leben gerne anders gehabt hätte. Dann fiel mir (T. S.) ein, dass Kaspar mir erzählt hatte, wie gut er das Strategiespiel Abalone spielen könne. Also spielte ich Abalone mit ihm, und während des Spiels musste er mir erklären, wie er die einzelnen Spielzüge planen würde. Ähnlich wie Schach erfordert Abalone einige wichtige Fertigkeiten, z. B. den Überblick haben, Entscheidungsfähigkeit und Vorausplanung. Es war offenkundig, dass er immer den nächsten Spielzug plante und „vorausdachte“. Erst beim Abalonespiel realisierte Kaspar, dass er all die nützlichen Fertigkeiten schon hatte, die er für die Schule brauchte. Nur der Kontext war ein anderer. Es ging nun darum, die vorhandenen Fähigkeiten in der Schule zu nutzen. In allen sechs Sitzungen spielten wir Abalone. Natürlich war er jedes Mal Sieger, und von Mal zu Mal wurde seine Arbeit in der Schule systematischer.

Alltagssituationen

Gute Gespräche mit Kindern

Wenn sie mit einem Kind/ Jugendlichen etwas bereden möchten, achten sie auf günstige äussere Umstände:

- Reden und gehen ist oft hilfreich. Möglichkeit in die gleiche Richtung zu schauen und sich nicht vis à vis sitzen müssen.
- Etwas zum Spielen in die Hand geben.
- Offene Fragen stellen.
- Dem Kind/Jugendlichen genügend Zeit zum Nachdenken geben. Die natürlichste und wahrscheinlich ehrlichste Antwort ist oft: ich weiss nicht. Gute Fragen brauchen eine lange Nachdenkzeit. Darauf achten, keine neue Frage zu stellen. Einfach warten.
- Anteilnahme und Neugierde zeigen. Nach Details fragen: Was noch? Erzähle mir etwas mehr davon.
- Verstehen sie nicht zu schnell! Erinnern sich daran, dass alle Menschen die Dinge verschieden wahrnehmen. Words were originally magic.
- Auf die Sprache der Kinder/Jugendlichen achten.
- In zögerlicher Sprache zusammenfassen und paraphrasieren. Z.B. Verstehe ich recht, du möchtest Freunde haben?
- Nach der Aussenperspektive fragen. Z.B. angenommen ich könnte deinen besten Freund fragen, was du tust, wenn du entspannt bist, was würde er mir berichten?

Regelüberschreitungen

Kinder müssen lernen sich in der Gesellschaft einzuordnen. Dies ist ein Lernprozess und braucht Zeit. Die Fähigkeit zur Kontrolle muss wachsen. Rückfälle sind normal. Der Lernprozess der Integration wird gefördert durch klare Grenzen und Regeln. Wenn wir vom soeben Gesagten ausgehen ergeben sich folgende Konsequenzen:

- Nur Grenzen und Regeln, die wir bereit sind einzufordern, sind nützlich.
- Die Anzahl der Regeln ist nicht wichtig. Wichtig ist, dass die Begleitperson genügend Energie hat, bei Bedarf zu reagieren.
- Das Kind/ Jugendliche braucht eine klare Reaktion, wenn es/sie die Grenzen überschreiten oder die Regeln nicht einhalten.
- Es ist hilfreich, wenn alle Begleitpersonen die gleichen Grenzen und Regeln beachten. Kooperation unter den Begleitpersonen ist nützlich.

Ein lösungsorientiertes Vorgehen Schritt für Schritt:

1. Reagieren sie, wenn das Kind die Regel nicht einhält. Das wichtigste Ziel ihrer Reaktion ist Schadenbegrenzung und die Tatsache, dass das Kind realisiert, dass es zu weit gegangen ist. Sie können diese Reaktion nicht vorbereiten. Sie muss unmittelbar geschehen. Sie kann emotional und impulsiv sein. Es ist nützlich, wenn sie nicht aggressiv reagieren.
2. Verlangen sie entsprechend dem Alter des Kindes eine Wiedergutmachung. Auch kleine Kinder können schon etwas beitragen.
3. Sprechen sie mit dem Kind, wie es in Zukunft die Kontrolle behalten kann. Finden sie heraus, was das Kind, was andere tun können, damit die Kontrolle aufrechterhalten werden kann. Ausnahmen geben dafür Hinweise.
4. Schliessen sie den Vorfall ab und widerstehen sie dem Drang, das Kind zu mahnen.
5. Fokussieren sie auf Momente, wenn die Dinge wie gewünscht verlaufen.
6. Eine besondere Strafe ist nicht nötig. Punkt 2 gibt genügend Gelegenheit zur Wiedergutmachung.

Unfreiwillige KlientInnen

1. Würdige und wertschätze alles, was du kannst. Das Kommen, die Pünktlichkeit, die Bereitschaft auf deine Fragen zu hören etc.
2. Sammle so viele Information wie nur möglich über die persönlichen Ansichten aus der Perspektive des unfreiwilligen Klienten:
du musst einen guten Grund haben.. erzähle, was ist für dich so wichtig am Stehlen, Dreinhauen...du bekommst viele Schwierigkeiten mit deinem Verhalten, trotzdem hältst du an deinem Handeln fest, erzähle mir, was ist so wichtig, dass du all diese Unannehmlichkeiten auf dich nimmst...
erkläre mir nochmals, welchen Unterschied macht es für dich aus, keine „Ufzig“ (Hausaufgaben) zu machen, oder zu hauen etc.
3. Versuch eines Reframes indem die gute Absicht dahinter formuliert wird: Verstehe ich richtig, du willst selber bestimmen? du fühlst dich dann weniger unterlegen?.. etc..
4. Kontextualisieren des verlangten Verhaltens: Was denkst du, wieso ist es für deinen Lehrer, die Sozialpädagogin so wichtig, dass du die „Ufzgi“ machst, weniger dreinschlägst (resp Verhalten x zu zeigen)? Was am Verhalten x könnte für dich hilfreich sein?

Rückfälle

1. Würdige und wertschätze alles, was du kannst: z.b. dass die Jugendliche wieder zurückgekommen ist, dass sie bereit ist zum Gespräch, nicht mehr alkoholisiert ist, etc.
2. Wie hast du es geschafft wieder zurückzukommen, bis heute im Heim zu bleiben, nicht mehr gewalttätig zu sein, etc Frage nach dem momentanen Kontrollgewinn stellen.
3. Wie unterscheidet sich dieser Rückfall von früheren?
4. Was hast du alles getan, um dein Leben wieder zu normalisieren? D.h. wieder mit den anderen Kindern auszukommen, mit den Eltern zu sprechen? Was musst du noch tun?
5. Was hast du gelernt? Was braucht es, damit du die Kontrolle behalten kannst?

Mobbing

Erste Runde:

1. Das ‚Opfer‘ X befragen und Informationen einholen, damit eine task force gebildet werden kann.
2. Informationen einholen welche Kinder als ‚Täter‘ erlebt werden, wichtig auch wer als Gaffer dabeisteht, ohne einzugreifen. Herausfinden welches die Freunde sind, und (oder auch wer als zukünftige Freundin oder Freund gesehen wird.
3. Dem betroffenen Kind sagen, dass man etwas unternehmen wird und das Kind nach ca. einer Woche nochmals sehen möchte.

Zweite Runde:

4. Aus den vom Opfer X genannten Namen eine Gruppe von Kindern zusammenstellen, die die task force bilden. Diese Gruppe muss enthalten: Kinder die das Opfer gut mag, Kinder die das Opfer sich als zukünftige freunde vorstellen kann, der oder die Mobber, Gaffer. Wichtig das Opfer ist nicht in der task force. Den Kindern sagen, sie seien für eine ganz bestimmte Aufgabe auserwählt worden.
5. Diese Kindergruppe fragen, ob sie auch schon einmal unglücklich waren. Herstellen einer Verbindung mit dem eigenen Erleben. Dadurch wird Empathie geweckt. Sagen, dass X Hilfe braucht, weil sie oder er unglücklich ist. Wichtig kein Wort über das Mobbing verlieren.
6. Das Ziel der task force ist, X glücklicher zu machen.
7. Die Kinder nach ihren Ideen fragen, wie sie X behilflich sein können. Jede Idee wertschätzen.
8. Eine Liste von den genannten Vorschlägen machen und den Kindern der task force sagen, sie sollten das Besprochene ausprobieren.

9. Mit der task force eine Sitzung vereinbaren nach ca. einer Woche.

Dritte Runde:

Befragen des Opfers x was sich verändert hat. Was ist besser? was war hilfreich? Besonders Fragen stellen nach veränderten Interaktionen. Fokussieren auf wie X auf das veränderte Benehmen der Kinder reagiert. Weiss zum Beispiel Y, dass es dich freut, wenn sie mit dir spielt? weiss Z dass du es gerne hast, wenn er dich auf dem Schulweg begleitet. Dieser Teil ist wichtig, weil das positive Verhalten durch die Reaktion von X verstärkt werden kann.

Vierte Runde:

Gespräch mit der task force. Den Kindern Gelegenheit geben von ihren Erfahrungen zu Berichten. Was funktioniert hat im Detail erfragen und durch Komplimente verstärken. Mit einem kleinen Ritual nach dieser oder allenfalls nächsten Besprechung die Task force verabschieden. (Ritual kann sein: Abzeichen, Foto machen etc.)

Kinderbücher: Literaturliste

1. Der Adler der nicht fliegen wollte
2. Die grosse Frage
3. Frau Meier, die Amsel
4. Der Bär auf dem Spielplatz
5. Die fürchterlichen Fünf
6. Die zehn grünen Heringe...
 - ➔ 1-6: Illustrator Wolf Erlbruch,
 - ➔ 1-5 Verlag: Peter Hammer
 - ➔ 6 Verlag: Hansen Verlag

7. Juli und das Monster
8. Kein Tag für Juli
9. Juli und die Liebe
 - ➔ 7.-9: Jutta Bauer.Kirsten Boie; Verlag Beltz

10. Der kleine Pirat; Kirsten Boie,Silke Brix-Henker, Verlag Oetinger
11. Anna und die Wut, Christine Nöstlinger, Verlag Jugend und Volk Wien
12. Willi und die Angs,. Christine Nöstlinger, Verlag Dachs
13. Der Hase mit den himmelblauen Ohren, Max Bolliger, Verlag:Nord-Süd
14. Augustin und die Trompete, Max Bolliger, Verlag: bohém press

15. Aldo, John Burningham, Verlag. Sauerländer
16. Du hast angefangen! Nein, du!, David McKee, Verlag. Sauerländer
17. Papa in Panik. Frauke Nahrgang, Philip Waechter, Verlag Ellermann
18. Karni und Nickel oder Der grosse Krach, Cluiade Boujon, Tilde Michel, Verlag Ellermann
19. Traumfreunde. Doris kündig, Hedy Lötscher, Verlag Palazzo
20. Frederick. Leo Linoni, Verlag: Middelhauve
21. Die kleine Raupe Nimmersatt, Eric Carle, Verlag Staling
22. Zilly, die Zauberin. Korky Paul, Valerie Thomas, Verlag Parabel
23. Papa wohnt jetzt in der Heinrichstrasse, Nele Maar, Verena Ballhaus, Verlag Modus vivendi.
24. Das kleine Ich bin Ich. Mira Lobe, Verlag Jungbrunnen Wien-München
25. Irgendwie anders. Kathryn Cave, Chris Riddel, Verlag Oetinger
26. Der Tunnel. Anthony Browne. Verlag Lappan.
27. Der Neue. Joe Seibt, Verlag Herold
28. Leb wohl, lieber Dachs, Susan Varley, Verlag Beltz