

Petra Ulshöfer

## Spielerisch in der Beziehung wachsen – emotional und interaktiv

Entwicklungsförderndes Spiel im Kontext des DIRFloortime®-Ansatzes bei Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung

### Zusammenfassung

DIRFloortime® ist ein entwicklungs- und beziehungsorientierter Ansatz, mit dessen Hilfe Kinder mit sozial-emotionalen Entwicklungsbeeinträchtigungen wie eine Autismus-Spektrum-Störung die sechs grundlegenden Stufen der funktionalen und emotionalen Entwicklungsleiter hochsteigen können. Auf Basis eines individuellen Gesamtprofils ist es das Ziel, das Verhalten des Kindes zu verstehen und mit ihm über einen spielerischen, interaktiven Zugang in Kontakt zu kommen. Im Rahmen von einfühlsamen und emotional stimmigen Spielsequenzen geht es darum, die mentalen, emotionalen und sozialen Fähigkeiten des Kindes zu stärken, die es für den Aufbau von tragfähigen Beziehungen braucht.

### Résumé

DIRFloortime® est une approche orientée sur le développement et la relation, qui permet à des enfants présentant des troubles du développement socio-émotionnel, tels que des troubles du spectre de l'autisme, de gravir les six échelons fondamentaux de l'échelle du développement fonctionnel et émotionnel. En se basant sur un profil global individuel, l'objectif est de comprendre le comportement de l'enfant et d'entrer en contact avec lui par le biais d'une approche ludique, interactive. Il s'agit, dans le cadre de séquences de jeu sensibles et adaptées sur le plan émotionnel, de renforcer les compétences mentales, émotionnelles et sociales de l'enfant qui sont nécessaires à la construction de relations solides.

**Permalink:** [www.szh-csps.ch/z2021-10-04](http://www.szh-csps.ch/z2021-10-04)

*I tried to teach my child with books.  
He gave me only puzzled looks.  
I used clear words to discipline,  
But I never seemed to win.  
Despairingly, I turned aside.  
«How shall I reach this child?» I cried.  
Into my hand he put the key:  
«Come», he said, «play with me.»*

(Verfasser unbekannt, adaptiert von  
Aletha Solter, 2015, S. 6)

Diese kleine Episode aus dem Buch «Spielen schafft Nähe – Nähe löst Konflikte» von Aleta Solter (2015) verdeutlicht, dass es für den Beziehungsaufbau zum Kind mehr braucht als reines Vermitteln von Wissen oder verbale Instruktionen. Vielmehr hat das Spiel, das eingebunden ist in alltägliche, soziale Interaktionen, eine Schlüsselfunktion für die Entwicklung. Im Spiel lernt das Kind zu kommunizieren und eine emotionale Bindung aufzubauen. Das Spiel ist eine wichtige Grundlage, damit «Kinder von klein auf Selbstbewusstsein, Vertrauen, ein Gefühl der Sicherheit und des wechselseitigen Gebens

und Nehmens, Humor und Lebensfreude entwickeln» (Solter, 2015, S. 22f.). Demnach ist das Spiel für das Kind ein Weg, «die emotionalen Batterien [...] aufzuladen» und dessen Bedürfnis nach Beziehung und Bindung nachzukommen (ebd., S. 20). Der Aufforderung «Komm, spiel mit mir» zu folgen und mit dem Kind in eine fröhliche Spielinteraktion zu gelangen, hört sich zunächst einfach an. Jedoch zeigt sich dies in der Praxis als eine komplexe Aufgabe, vor allem, wenn es um Kinder mit sozial-emotionalen Entwicklungsbeeinträchtigungen wie eine Autismus-Spektrum-Störung geht. Die Herausforderung besteht eben gerade darin, eine gemeinsame Beziehungsebene zu finden. Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung fehlt häufig die Eigenmotivation für gemeinsame spielerische Interaktionen. Das Kind zeigt entweder sehr eingeschränkte Spielhandlungen oder zieht sich in seine eigene Welt zurück. Hier knüpft der DIRFloortime®-Ansatz an. Dessen Ziel ist es, sich der inneren Welt des Kindes anzunähern, um es in seinem Verhalten zu verstehen. Im Rahmen von emotionalen, interaktiven Spielsequenzen wird das Kind unterstützt, in Kontakt mit seinem Umfeld zu treten und eine Beziehung zu seinen Bezugspersonen aufzubauen.

### **DIRFloortime®-Philosophie**

Der amerikanische Kinderpsychiater Stanley I. Greenspan hat in Zusammenarbeit mit der klinischen Psychologin Serena Wieder den DIRFloortime®-Ansatz in den 1970er-Jahren entwickelt. Die drei Eckpfeiler DIR, als theoretische Basis, bedeuten: *Developmental* (entwicklungsbasiert), *Individual-difference* (individualisiert) und *Relationship-based* (beziehungsorientiert). *Floortime* bezieht sich auf die praktische Anwendung.

Ausgangspunkt ist ein ganzheitliches Menschenbild. Es geht darum, Kinder mit sozial-emotionalen Entwicklungsbeeinträchtigungen – wie eine Autismus-Spektrum-Störung – als Persönlichkeit mit all ihren Potenzialen und Entwicklungsbedürfnissen in der spezifischen Situation umfassend zu verstehen. Hierbei stehen die individuellen Interessen und Emotionen des Kindes im Zentrum; als Kräfte, die zum Lernen befähigen und die Persönlichkeitsentwicklung unterstützen (Janert, 2020, Greenspan & Wieder, 2006).

### ***Die individuellen Interessen und Emotionen des Kindes dienen als Kräfte zum Lernen und unterstützen die Persönlichkeitsentwicklung.***

Es gilt die Annahme, dass für die Gesamtentwicklung des Kindes nicht die kognitive Stimulierung oder das Antrainieren von isolierten Fertigkeiten massgebend ist, sondern dass diese in bedeutsamen Beziehungen durch den «wechselseitigen Austausch emotionaler Signale angeregt wird» (Greenspan & Wieder, 2006, S. 43). Gefühle und Interaktion sind nicht isoliert voneinander zu sehen, sondern es ist erkennbar, dass soziale und emotionale Fähigkeiten im Kontakt mit der Bezugsperson erlernt werden. Das Kennenlernen verschiedener Emotionen, gekoppelt mit Sinneseindrücken, bildet für das Denken und kognitive Lernen eine wichtige Basis (Greenspan & Wieder, 2001).

### **Individuelles Gesamtprofil als Grundlage des Spiels nach Floortime**

Um das Kind in seinem Handeln zu verstehen und dementsprechend einen massgeschneiderten Rahmen für das Spiel und Möglichkeiten der Unterstützung arrangieren zu kön-

nen, wird ein individuelles Gesamtprofil erstellt. So kann einerseits der aktuelle Entwicklungsstand des Kindes bestimmt werden. Andererseits können seine spezifischen sensorischen Verarbeitungsmöglichkeiten, Stärken und Entwicklungsbedürfnisse im Rahmen seiner Beziehungen eingeschätzt werden (Janert, 2016, Janert, 2020; Greenspan & Wieder, 2001; Greenspan & Wieder, 2006).

Die drei Elemente der *DIR*-Theorie sind für die Erstellung des Gesamtprofils leitend.

### **D – Entwicklungsorientiertes Profil**

Die DIRFloortime®-Entwicklungsleiter (siehe Abb. 1) kann als richtungsweisende Orientierungslandkarte der fundamentalen emo-

tionalen Entwicklungsebenen (Functional Emotional Development Capacities – FEDC) betrachtet werden, «die all unseren Denkprozessen und sozialen Interaktionen zugrunde liegen» (Greenspan & Wieder, 2001, S. 11). Dieses Modell verdeutlicht die Verflechtung von Emotion und Intellekt. Mithilfe dieser sechs Stufen, die sich an der regulären frühkindlichen Entwicklung orientieren, ist es möglich, im Rahmen seines spielerischen Handelns und Beziehungskontextes wichtige Informationen für die Unterstützung des Kindes herauszufiltern. Jedoch gilt es auch zu beachten, dass die Erfassung eine momentane Standortbestimmung ist.



Abbildung 1: DIRFloortime®-Entwicklungsleiter: Funktionale emotionale Entwicklungskapazitäten

## **I – Individuelles sensomotorisches Profil**

Individuelle Stärken, Interessen und Entwicklungsbedürfnisse im sensomotorischen Bereich vermitteln ebenfalls Hinweise für die Interventionsplanung. Das sensomotorische Profil gibt Auskunft über die Wahrnehmung der inneren und äusseren Welt des Kindes. Folgende Aspekte können sich auf das Verhalten auswirken und sich wiederum im Entwicklungsstand widerspiegeln (Greenspan & Wieder, 2001):

- Reaktivität des Kindes auf Sinnesreize wie Geräusche, Berührungen, visuelle Stimuli
- Sinnesverarbeitung: auditiv, visuell, kognitiv und emotional
- bewegungsbezogene Funktionen wie der Muskeltonus
- motorische Handlungsplanung: fein- und grobmotorisch

Anhand des Profils kann die Fähigkeit des Kindes erfasst werden, Sinnesempfindungen im Alltag zu verarbeiten und zu regulieren (Greenspan & Wieder, 2001). Auch hier ist die Beobachtung des Verhaltens des Kindes im jeweiligen Kontext bedeutsam.

## **R – Beziehungs-Umfeld-Analyse**

Das dritte zentrale Element des Gesamtprofils fokussiert auf die Verbindungen zu den zentralen Bezugspersonen. Es erfasst die jeweiligen Bedingungen des Umfeldes, die eine entscheidende Rolle für das Lernen und den Aufbau von affektbasierten Interaktionen spielen. Hier sind vor allem in erster Linie die Eltern wichtig, da gerade die enge und nährende Bindung im familiären Kontext die Möglichkeit bietet, im alltäglichen Miteinander die Entwicklung des Kindes entscheidend zu unterstützen. Erfahrungen, die in einer

tragfähigen Beziehung und reziproken Interaktionen zu Bezugspersonen gemacht werden, begünstigen die Herausbildung des Gehirns und unterstützen die Lernprozesse des Kindes sowie die Entfaltung seines Potenzials. Sie bereiten die «Bühne» für die Entwicklung der Sprache, der sozial-emotionalen und kognitiven Erfahrungen (Brazelton & Greenspan, 2002, S. 52). Dementsprechend gilt ein besonderes Augenmerk den sozialen Verhaltensmustern zwischen Kind und Eltern, in denen sich die jeweiligen Gefühle, Werte und Erwartungen widerspiegeln (Greenspan & Wieder, 2001).

## **Floortime-Leitlinien und -Strategien zum Aufbau von Spielinteraktionen**

Hierzu einleitend ein Fallbeispiel aus meiner Praxis in der Heilpädagogischen Früherziehung: Alessa<sup>1</sup> war 2½ Jahre alt, als ich sie kennenlernte. Kurz nach unserer ersten Begegnung erhielt sie die Diagnose Autismus-Spektrum-Störung. Als ich das erste Mal bei ihr war, beachtete sie mich kaum und schenkte mir keinen Blick. Sie sass auf dem Boden der Veranda und liess unentwegt verschiedene Bälle und Holzklötze, die sie von allen Seiten betrachtete, auf den Boden fallen. Hierbei gab sie keinerlei Töne und Laute von sich. Sie war völlig ruhig und schien auf ihr Tun konzentriert zu sein. Dieses Spiel wiederholte sie mehrere Male. Zwischendurch legte sie immer wieder eine kurze Bewegungspause ein und hüpfte durch die Wohnung oder drehte sich mit ausgebreiteten Armen im Kreis. Ich nahm beim nächsten Treffen mehrmals einen Ball in die Hand und liess diesen auch auf den Boden fallen. Jedes Mal schob sie meine Hand weg, um sich den Ball wieder zu holen oder wendete sich ab und verfolgte

<sup>1</sup> Name wurde geändert

ihr Spiel weiter. Selbst, als ich wie sie durch den Raum hüpfte, ignorierte sie mich weiterhin. Die folgenden Male begann ich, bei jedem Herunterfallen des Balls einen «plopp»-Ton zu machen. Alessa hielt zwar kurze Zeit in ihrer Handlung inne, setzte aber daraufhin gerade wieder ihr Tun fort. Um das Ganze noch zu verstärken, verstellte ich meine Stimme und untermalte die Landung des Gegenstands mit einem «Auwa». Nach einiger Zeit begann Alessa jedes Mal den Kopf zu heben und mich anzuschauen, wenn ich das machte. Dies war ein erstes kleines Anzeichen von Aufmerksamkeit ihrerseits. Bei den nächsten Treffen verstärkte ich meine Handlungen mit Mimik, Gestik und Worte in verschiedenen Tonlagen.

### **Anknüpfungspunkt beim DIRFloortime®-Ansatz sind die natürlichen Interessen des Kindes.**

Nach einigen Wochen begann Alessa zu lächeln und zu mir zu blicken. Sie zeigte mit der Zeit eine deutliche Erwartungshaltung, indem sie mich beobachtete, während sie den Gegenstand fallen liess oder sogar meine Hand zum Gesicht oder zum Mund führte. Ich interpretierte dies als Botschaft «Mach das noch einmal». Das waren bewegende Momente, auch für die Mutter, die diese Reaktionen bei ihrer Tochter zum ersten Mal erlebte. Zunehmend war es möglich, andere Gegenstände einzubeziehen und so dem Spiel neue Inputs zu geben. Auch die Beziehung zu Alessa veränderte sich. Sie begann – mir zugewandt und in meiner Nähe sitzend – sich mehr am Spiel zu beteiligen und mich auch einzubeziehen. So gab sie mir einzelne Gegenstände in die Hand und lachte herzlich, wenn wir gemeinsam ein lustiges, selbstkreatives Lied sangen.

Alessas Beispiel verdeutlicht gut, wie schwierig die Kontaktaufnahme zu Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung ist. Es braucht ein kreatives Ausprobieren und geduldiges Dranbleiben, auch im Spiel. Hierbei geht es nicht um Richtig oder Falsch, auch nicht um das Tun oder den Inhalt an sich, sondern um das Ziel, gemeinsam zu handeln und voneinander zu lernen (Greenspan & Wieder, 2001, 2006).

Um die Anbahnung von spielerischen Interaktionen umsetzen zu können, weist der DIRFloortime®-Ansatz einzelne zentrale spielbasierte Handlungsgrundsätze auf, die nachfolgend näher erläutert werden.

### **Der Führung des Kindes folgen und es gleichzeitig herausfordern**

«Follow the child's lead or harness the child's natural interests» (Greenspan & Wieder, 2006, S. 178f.) ist eines der bedeutendsten Prinzipien von Floortime. Dies heisst so viel wie der Führung des Kindes folgen und dabei die natürlichen Interessen des Kindes als Ausgangspunkt nutzen – «das Kind als Lenker des Spielgeschehens zu respektieren» (Greenspan & Wieder, 2001, S. 178) – und dies vor allem zuzulassen. Dabei greifen wir die Ideen des Kindes auf und drängen ihm nicht unsere eigenen auf. Wenn sich ein Kind, wie das Beispiel von Alessa zeigt, nur mit einem bestimmten Gegenstand oder einer Handlung beschäftigt, «dann können wir diese Begeisterung als Grundlage nutzen, um Beziehungen und Vertrauen aufzubauen» (Prizant & Fields-Meyer, 2016, S. 77). Die Anknüpfung an den Interessen des Kindes ermöglicht es, ein Bild zu bekommen, was für das Kind bedeutsam ist und ihm Freude bereitet. Es kann aber auch zeigen, wie hoch der Stresspegel des Kindes ist. Der Führung des Kindes zu folgen und dessen Interessen

in das Spiel einzubeziehen ist die Quelle der geteilten Freude und der Verbindungspunkt, miteinander in Kontakt zu kommen, das Kind sozial stärker zu beteiligen und es gleichzeitig spielerisch herauszufordern. Gerade Letzteres wurde in dem Beispiel deutlich durch die kleinschrittigen Anpassungen des Spiels mit Einbezug des Körpers, anderer Materialien und auditiver Stimuli wie Singen. Ein wichtiges Ziel, aber auch eine Herausforderung für Fach- und Bezugspersonen ist es, das Kind aus seiner Komfortzone zu holen, damit es die nächsten Entwicklungsstufen hochsteigen kann. Solomon (2016) bezeichnet Komfortzonen als repetitive Handlungen und Interessen des Kindes, die es isoliert von der Bezugsperson macht, solange es gelassen wird.

### **Freudvoll und sensorisch-körperlich spielen**

Die spielerische Herstellung physischer Nähe und körperlichen Kontakts ist eine wesentliche Funktion des Spiels, damit sich beim Kind Geborgenheit, Zugehörigkeit und ein Gefühl von eigener Wertschätzung einstellen können (Solter, 2015). Diese Möglichkeit der Förderung von Nähe und Kontakt durch das Spiel betonen auch Greenspan und Wieder (2001) in ihrem Ansatz. Der beidseitige Spass im Spiel ist ein wesentlicher Schlüsselfaktor, der für den Beziehungsaufbau förderlich ist (Greenspan & Wieder, 2006; Solter, 2015). Bereits im sehr frühen Säuglingsalter bilden basale, spielerische Aktivitäten mit dem Kind, wie beispielsweise «Gugusdada»-Spiele, Fingersprechspiele oder das Singen beim Schaukeln in den Armen eine vertrauensvolle Basis, auf der die Beziehung wachsen kann (Solter, 2015). Gerade diese akzentuierten, sensorisch-körperlichen Kommunikations- und Bewegungsspiele wie Tanzen oder Hüpf-

fen, kombiniert mit Singen und Musik sind nicht nur bei Kleinkindern beliebte Möglichkeiten, sondern bieten sich auch bei älteren Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung an, um in Kontakt zu kommen.

### ***Beidseitiger Spass im Spiel ist ein wesentlicher Schlüsselfaktor für den Beziehungsaufbau.***

#### **Floortime immer und überall**

Für interaktive Floortime-Spielsequenzen braucht es kein spezielles Material oder Zubehör. Es kann unabhängig von Zeit und Ort, jederzeit und überall durchgeführt werden (Solter, 2015; Janert, 2016; Greenspan & Wieder, 2006). Ein wichtiges Anliegen von Floortime ist es, kurze spielerische Aktivitäten so häufig wie möglich, in den verschiedenen Entwicklungssettings und in alltägliche Sequenzen einzubinden. Das hat ausserdem den Vorteil, die Materialien des täglichen Lebens und Einrichtungsgegenstände zu nutzen und ganz im Sinne von Floortime, «aus nichts, etwas zu machen», um ein gemeinsames Spiel entstehen zu lassen (Janert, 2016). Wichtig jedoch ist es, ein Augenmerk auf die Menge zu haben und ganz nach dem Prinzip «Weniger ist mehr» auf eine Reduktion von Material, Inputs und Sprache zu achten. So kann die Aufmerksamkeit des Kindes auf uns als Person, «als wichtigstes Spielzeug», gelenkt werden (Janert, 2016).

#### **Abschliessende Gedanken**

Erfahrungen in der Anwendung des DIR-Floortime®-Ansatzes – gerade bei Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung – zeigen, dass dieser äusserst wirksam ist. Es ist jedoch anspruchsvoll, dem Kind zu helfen, spielerisch in Beziehung zu kommen und es da-

durch in seiner Entwicklung zu stärken. Dies verlangt von den Bezugspersonen einige Fähigkeiten ab. Das Motto «*Wait, watch & wonder*» (*warten, schauen und staunen*) des DIRFloortime®-Ansatzes fasst mit diesen drei Worten die wesentlichsten Anforderungen, die an Bezugspersonen gestellt werden, zusammen. Dementsprechend ist es wichtig, sich dem Kind gegenüber einfühlsam zurückzunehmen, um ihm Raum und Zeit zur Entfaltung und zum Handeln zu geben. In der beobachtenden Erforschung der Welt und Perspektive des Kindes bedarf es unsererseits einer Offenheit mit allen Sinnen, um das Tun des Kindes verstehen zu lernen und staunen zu können, welch enormes Entwicklungspotenzial das Kind in sich trägt.

### Literatur

- Brazelton, T. B. & Greenspan, S. I. (2002). *Die sieben Grundbedürfnisse von Kindern*. Weinheim: Beltz.
- Greenspan, S. I. & Wieder, S. (2001). *Mein Kind lernt anders. Ein Handbuch zur Begleitung förderbedürftiger Kinder*. Düsseldorf: Walter.
- Greenspan, S. I. & Wieder, S. (2006). *Engaging Autism. Using the Floortime Approach to Help children relate, communicate and think*. Boston: Da Capo.
- Janert, S. (2016). *Autistischen Kindern Brücken bauen. Ein Elternratgeber* (3. Aufl.). München: Reinhardt.
- Janert, S. (2020). Autismus gut behandeln: Beziehungen entwickeln oder Verhaltenstraining? *Forum Mitgliedermagazin des BVF*, 100, 21–26.
- Janert, S. (o. J.). *DIRFloortime Entwicklungsleiter: Funktionale emotionale Entwicklungskapazitäten 1–9*. <https://autistischen-kindern-bruecken-bauen.de/kauf-laden/>
- Prizant, B. M. & Fields-Meyer, T. (2016). *Einzigartig anders und ganz normal. Kinder mit Autismus respektieren statt therapieren*. Kirchzarten bei Freiburg: VAK.
- Solomon, R. (2016). *Autism: The Potential within. The PLAY Project Approach to helping young children with Autism*. Morrisville: Lulu Publishing.
- Solter, A. J. (2015). *Spielen schafft Nähe – Nähe löst Konflikte. Spielideen für eine gute Bindung*. München: Kösel.



Petra Ulshöfer, MA  
 Freischaffende HFE  
 Erziehungswissenschaftlerin MSc  
[www.praxis67.ch](http://www.praxis67.ch)  
[praxis67.ulshoefer@hin.ch](mailto:praxis67.ulshoefer@hin.ch)