

[< zurück zur Übersicht](#)

Spielerische Gestaltungsverfahren

Zitiervorschlag: Kopp, S. & Offermann, J. (2022): „Spielerische Gestaltungsverfahren“. Abgerufen von URL <https://wsd-bw.de/doku.php?id=wsd:verhalten:diagverfahren:spgestv>, CC BY-SA 4.0

Allgemeine Informationen

Ziel	<p>Spielerisches Gestalten bietet die Möglichkeit informell Kontakt zum jungen Menschen aufzunehmen, zu triangulieren und nonverbal zu kommunizieren. Dadurch ist es leichter, Emotionen auszudrücken und belastende Situationen darzustellen.</p> <p>Ziele sind individuell zu formulieren, da eine große Bandbreite an Themen bearbeitet werden kann (TF 1, TF 2, TF 4, TF 7).</p> <p>Erste Zielsetzungen des Diagnostikers können sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> - eine tragfähige Beziehung aufbauen - den Umgang des Kindes mit Gegenständen beobachten - einen ersten Eindruck über seine Kommunikation und Symbolisierungsfähigkeit gewinnen - Interessensfelder und Themenfelder des Kindes erkunden.
Kurzbeschreibung	<p>Diagnostischer Anwendungsbereich Erforderlich für das Anwenden sind grundlegende Kenntnisse über die Entwicklung des Spielverhaltens und dessen Funktion sowie über die allgemeine diagnostische Bedeutung spielerischer Gestaltungsverfahren.</p> <p>Grenzen der Anwendung Nur die oben angegeben Ziele sind zulässig. Für klinische Diagnosen ist eine psychologische / psychiatrische Abklärung zwingend notwendig.</p>
Altersbereich	<p>Für jedes Alter einsetzbar. Je nach Alter des Kindes oder Jugendlichen müssen die Materialien und Themen ausgewählt werden.</p>
Hinweise zur Durchführung	<p>Grundstufe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geschützter Raum mit diversen ansprechenden Materialien: bspw. Playmobilfiguren, Bausteine, Möbel und Gestaltungsmaterial) - Offene Begrüßung und dann sanfte Aufforderung zur Beschäftigung mit den Spielmaterialien, mit eigenen Spielhandlungen als Beispiel dienen - Im weiteren Verlauf über das Geschehen ins Gespräch kommen: Was hast du gebaut?, Wer sind die Figuren? Was machen sie da? usw. - Beide spielen und erweitern die Szene, finden neuen Wörter, um Gefühle auszudrücken - Finden spielerische Variationen der Szene

[> Themenfelder und Themen](#)

[> Gesamtübersicht diagnostische Verfahren](#)

Literatur

Wienand, F. (2019). Projektive Diagnostik bei Kindern, Jugendlichen und Familien – Grundlagen und

Praxis. Ein Handbuch. Stuttgart, Kohlhammer - GmbH. 2. Auflage.

Gingelmaier, S., Schwarzer, N. & Schiefele, C. (2020). Emotionale und soziale Aspekte des Spiels im Kontext von Symbolisierungsfähigkeit. *Frühförderung interdisziplinär*, 38 (2), in Bearbeitung.

Schiefele, C., Menz, M., Schwindt, N. & Gingelmaier, S. (2020). Spielen als konkrete Methode: Zwei sich ergänzende Praxisbeispiele aus den Bereichen Kommunikation, Sprache und sozial-emotionale Frühförderung. *Frühförderung interdisziplinär*, 38 (2), in Bearbeitung.

Layout und Gestaltung: Christian Albrecht, Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) Baden-Württemberg

From:

<https://www.wsdbw.de/> -

Permanent link:

<https://www.wsdbw.de/doku.php?id=wsd:verhalten:diagnverfahren:spgestv> 

Last update: **2024/06/23 12:57**