

Das Erlernen neuer Verhaltensweisen kann auch Spass machen

„DAS FEHLERSPIEL: Schwierigkeitsgrad 1 und Schwierigkeitsgrad 2“

Von Catherine Faherty; www.catherinefaherty.com

LERNZIEL:

Zu seinen Fehlern stehen, wenn sie von jemandem erkannt werden; zur Erkenntnis gelangen, dass Fehler bereinigt werden können; sich selbst auch dann noch annehmen, wenn man Fehler gemacht hat und zufrieden sein, wenn die Fehler beseitigt sind.

NEUE EINSICHT (ZIEL DES SPIELS):

Es ist ganz natürlich, dass man Fehler macht. Fehler lassen sich beheben. Bestimmte Fehler können auch amüsant sein. Es ist auch in Ordnung, wenn man über seine eigenen Fehler lachen kann. Fehler sind nichts «Schlimmes». Aus Fehlern kann man auch Neues dazulernen. Fehler können geradezu ein Schlüssel für neue Erfahrungen sein.*
(Mehr zum Thema siehe Anmerkung mit Sternchen auf Seite 3.)

ANSCHAUUNGSBEISPIEL:

Es kann ein Kind verunsichern oder ärgern, wenn es Fehler macht oder wenn seine/ihre Fehler bemerkt werden und/oder es diese in Ordnung bringen muss. Bei diesem Spiel geht es darum, dass das betroffene Kind lernt, wie Fehler entstehen, erkannt und korrigiert werden können. Dem Kind wird bewusstgemacht, dass alle Menschen ab und zu Fehler machen... es merkt dabei auch, dass bestimmte Fehler lustig wirken können.

GESTALTEN SIE DIESE ÜBUNG ALS SPIEL:

Wenn Sie mit dem Kind arbeiten und ihm/ihr helfen zu ergründen, was es mit Fehlern auf sich hat, können Sie sich auf Social Stories und auf das Buch *Autismus... Was bedeutet das für mich?* stützen. Planen Sie feste Zeiten ein, in denen mit dem Kind darauf hinwirken, das Stigma zu überwinden, wonach «Fehler etwas Schlimmes» sind. Geben Sie dabei dem Kind Gelegenheit, intensiv zu üben, Fehler zu produzieren und zugleich darüber zu lachen. Spielen Sie *Das Fehlerspiel!* Das Spiel kann im Unterricht von einer Lehrkraft oder zu Hause mit den Eltern gestaltet und durchgeführt werden

SCHWIERIGKEITSGRAD 1:

Schreiben Sie auf Kärtchen Anweisungen. Auf den Karten soll jeweils eine Aufgabe oder Situation stehen, «Zähle bis zehn» oder «Schreibe Deinen Namen auf».

Ziehen Sie abwechselnd jeweils eine Karte aus einem Behälter. Es handelt dabei sich um **Karten mit Anweisungen**. Wer gerade an der Reihe ist, muss die entsprechende Handlung ausführen, die auf der Karte steht und dabei *absichtlich einen Fehler* einstreuen. Eine erwachsene Person oder ein Kind ohne Autismus könnte allenfalls dem autistischen Kind vormachen, wie man bewusst etwas falsch macht obwohl man weiss,

wie man auf eine Frage „die richtige Antwort“ gäbe. (Dies sollte man ziemlich fleissig üben**) In der Anfangsphase kann es hilfreich sein, die Fehler auf die Spitze zu treiben, um dem betroffenen Kind die offensichtlichen Fehler begreiflich zu machen, die man machen kann. Dadurch wird das Spiel unterhaltsam und bringt die Beteiligten zum Lachen. Verwenden Sie bei jedem Mitspieler, der eine Karte gezogen hat, stets denselben Spruch, wie z. B.: **„Oha, jetzt ist gerade ein Fehler passiert! Halb so wild... wir bekommen das wieder hin.“** Lassen Sie anschliessend den betreffenden Mitspieler fortfahren, indem er seinen Fehler sogleich behebt.

Was steht auf den Anweisungskarten: Vergewissern Sie sich am Anfang (**beim Schwierigkeitsgrad 1**), ob sich die Aufgaben auf den **Anweisungskarten** vom Kind einfach bewältigen lassen – oder anders ausgedrückt, ob es das Kind überhaupt schon schaffen kann. Gestalten Sie das Spiel so, dass die Fehler, die man dabei macht, lustig sind; auf diese Weise kann das Kind vielleicht lernen, über all die dummen Fehler selbst zu lachen. Letzten Endes ist entscheidend, dass das Kind selbst und alle anderen wissen, dass es normalerweise WEISS, wie es geht. (Das können Sie ihm gegebenenfalls auch in Erinnerung rufen.)

Wenn Sie das Spiel eine Zeitlang (einige Tage, Wochen...) mit dem Kind gemacht haben, können Sie anschliessend mit dem „Schwierigkeitsgrad 2“ fortfahren.

SCHWIERIGKEITSGRAD 2:

Beim Schwierigkeitsgrad 1 haben die Teilnehmer*innen jeweils eine Karte gezogen, die zum absichtlichen Begehen eines bestimmten Fehlers auffordert. Auf dieser Stufe, dem Schwierigkeitsgrad 2, kommt ein **zweiter Stapel** hinzu. Darin befinden sich **Korrigiere-deinen-Fehler-Karten**, die jeweils eine der folgenden drei Anweisungen enthalten:

Korrigiere deinen Fehler jetzt. **Korrigiere deinen Fehler später.** **Bitte jemanden um Hilfe.**

Korrigiere deinen Fehler jetzt.

Wenn ein*e Mitspieler*in diese Karte zieht, ist er/sie dazu aufgefordert, den Fehler unverzüglich zu korrigieren.

Korrigiere deinen Fehler später.

Wenn ein*e Mitspieler*in diese Karte zieht, ist er/sie dazu aufgefordert, im Terminkalender oder Stundenplan zu notieren, wann er den Fehler zu korrigieren gedenkt. Dabei können ihm die Eltern oder die zuständige Lehrkraft zur Seite stehen. Falls das Kind bereits einen Plan für seine/ihre alltäglichen Verrichtungen verwendet, fügen Sie einen weiteren Merkpunkt hinzu, nämlich „Zeit zur Korrektur von Fehlern“.

Die Idee dahinter ist, dass das Kind die Erfahrungen aus diesem Spiel- z. B. für Arbeiten in der Schule oder bei den Hausaufgaben – in seinen Alltag einbeziehen kann. Dazu müssen sie ihm/ihr erklären, dass dies nicht nur «absichtliche» Fehler betrifft, sondern auch die «echten» Fehler, die man im Alltagsleben macht.

Erstellen Sie allenfalls eine Ablage, um jeweils die «absichtlichen» und die «echten» Fehler zu sammeln.

Bitte jemanden um Hilfe:

Falls ein*e Mitspieler*in diese Karte zieht, kann er/sie sich eine Palette von Standardsätzen zurechtlegen, – vorzugsweise schriftlich festgehalten – mit denen er/sie sich an jemanden wenden kann. Die Anrede und andere Satzbausteine lassen sich von Fall zu Fall anpassen. Das Kind kann sich selbst eine Bezugsperson aussuchen, z. B. Eltern oder Lehrkraft, die es um Hilfe bitten möchte.

Mögliche Sätze:

«Könntest du/Könnten Sie mir vielleicht helfen bei _____?»

«Hilf/Helfen Sie mir bitte bei _____.»

«Ich könnte deine/Ihre Hilfe gut gebrauchen bei _____.» "

«Könntest du/Könnten Sie mir helfen, diesen Fehler wieder auszubügeln?»

«Hoppla, ich habe gemerkt, dass ich doch noch deine/Ihre Hilfe brauche. Geht das?»

Anmerkungen zu den Anweisungskarten: Im Laufe der Zeit, in der das Spiel gespielt wird, sollten die Anweisungen auf den Karten gelegentlich ergänzt, geändert oder ersetzt werden. In den ersten paar Wochen beinhaltet das Spiel Fähigkeiten, die das Kind bereits beherrscht (Schwierigkeitsgrad 1). Sobald ihm/ihr das Fehlermachen leichter fällt und es Gefallen an den Eseleien findet, die man sich bei diesem Spiel ausdenken kann, können Sie allmählich dazu übergehen, die Anweisungen auf den Karten anspruchsvoller zu gestalten. Irgendwann könnten Sie im Spiel das Kind mit **bestimmten** Situationen konfrontieren, in denen es unter Umständen tatsächlich Fehler machen kann. So kann er/sie üben, mit wirklichen Fehlern umzugehen, die mit dem Spiel nichts zu tun haben. Die Fertigkeiten, die es bei diesem Spiel erlangt und verinnerlicht hat, kann es sich im Alltag zunutze machen. Es erkennt, dass es völlig in Ordnung ist, im täglichen Leben Fehler zu machen, die sich letzten Endes beheben lassen.

Hier folgen die Spielregeln für den **Schwierigkeitsgrad 2** des **FEHLERSPIELS** in Kurzfassung:

1. Ziehen Sie eine **Anweisungskarte**.
2. Führen Sie die jeweilige Aufgabe aus, indem Sie **ABSICHTLICH** einen Fehler machen.
3. Sagen Sie einen Satz wie z. B. „**Oha, jetzt habe ich wohl etwas falsch gemacht! Aber egal ... es lässt sich ja wieder ausbügeln.**“

4. Ziehen Sie eine Karte aus dem **Korrigiere-Deinen-Fehler**-Stapel. (Mit den Karten, auf denen jeweils steht: **Korrigiere deinen Fehler jetzt**, **Korrigiere deinen Fehler später** oder **Bitte jemanden um Hilfe**.)
5. Kommen Sie derjenigen Anweisung nach, die auf der entsprechenden **Korrigiere-deinen-Fehler-Karte** steht.
6. Das Spiel endet an einem vorgegebenen Zeitpunkt. Dieser kann dann gekommen sein, wenn alle Anweisungskarten einmal gezogen wurden, nach einer bestimmten Spieldauer, wenn jeder Mitspieler einmal an der Reihe war oder wenn eine bestimmte Handlung einmal ausgeführt wurde. Legen Sie **IMMER** schon vor dem Spiel fest, wann das Spiel am Ende angelangt ist, damit sich alle Mitspieler frühzeitig darauf einstellen können.

Mehr dazu siehe Kapitel 16 im Buch **Krankheit und Tod verstehen und was wir daraus für das Leben lernen können: Ein interaktiver Leitfaden für Menschen mit Autismus oder Asperger-Syndrom und ihre Bezugspersonen von Catherine Faherty. (Autismusverlag). Im Abschnitt «Was bedeutet eigentlich «aus Fehlern lernen»?» geht es darum, dass die Betroffenen positive Lebenserfahrungen sammeln können. Ein entsprechendes Kapitel findet sich im Buche «Autismus... Was bedeutet das für mich?» (Autismusverlag) von Catherine Faherty*

***Diese Idee könnte einige Kinder mit ASS verwirren oder verunsichern. Notieren Sie die jeweiligen Arbeitsschritte.*

DENKEN SIE DARAN: Halten Sie in Form einer Social Story fest, welche Bedeutung Fehlern in einem Lernprozess zukommen, wenn man an eine Aufgabe herangeht. Dies kann dazu beitragen, dass eine Person den Sachverhalt in einem grösseren Gesamtzusammenhang versteht. Lehrkräften und Eltern wird empfohlen, sich das Wissen anzueignen, wie man Social Stories gestalten kann. Nehmen Sie mit Catherine Faherty Kontakt auf, wenn Sie in Ihrer Region das Konzept der Social Stories einem neuen Zielpublikum näherbringen möchten.