

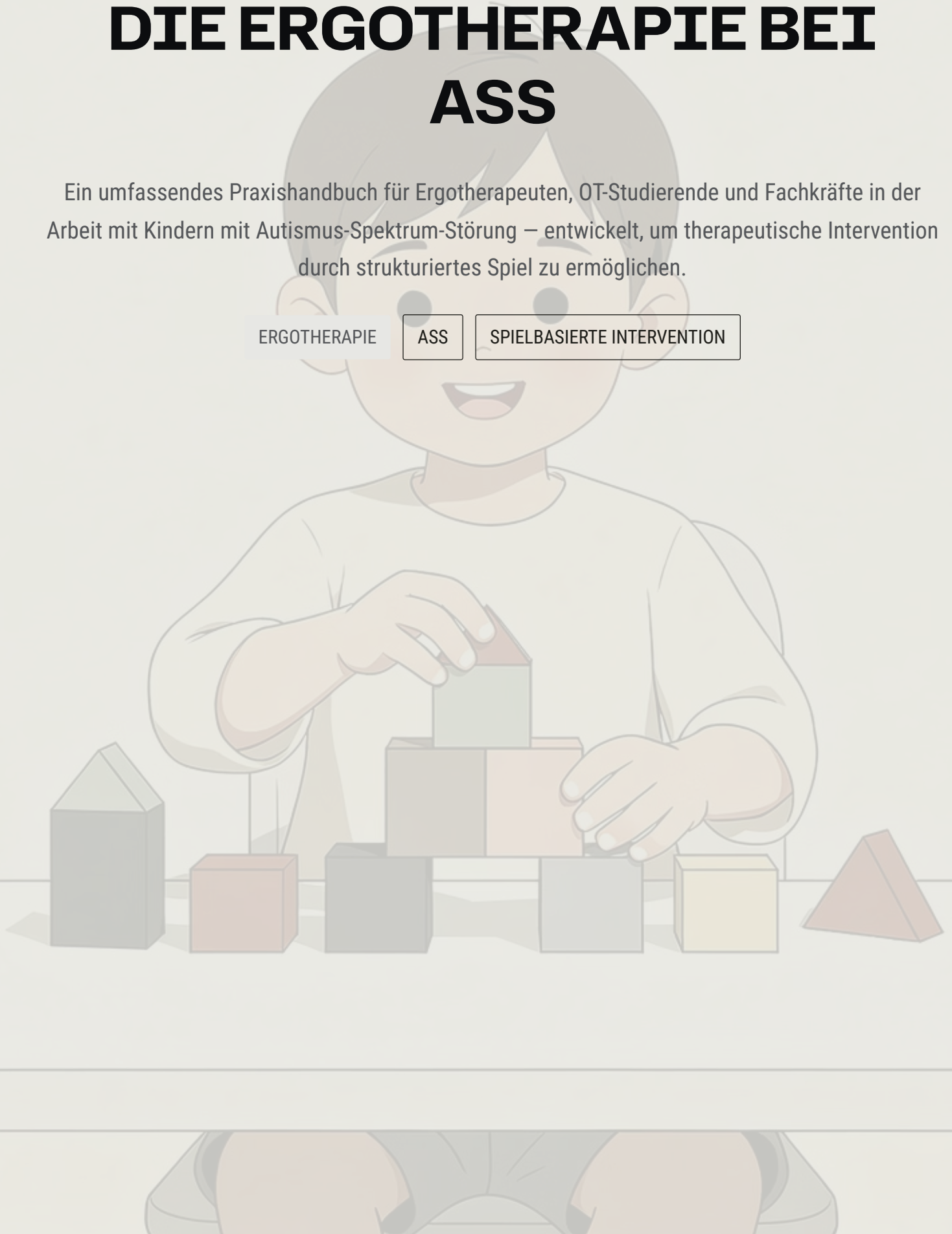
# 30 AKTIVITÄTEN ZUM FUNKTIONALEN SPIEL FÜR DIE ERGOTHERAPIE BEI ASS

Ein umfassendes Praxishandbuch für Ergotherapeuten, OT-Studierende und Fachkräfte in der Arbeit mit Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung – entwickelt, um therapeutische Intervention durch strukturiertes Spiel zu ermöglichen.

ERGOTHERAPIE

ASS


SPIELBASIERTE INTERVENTION



# ÜBER DIESES HANDBUCH

Dieses Handbuch präsentiert **30 klinisch fundierte, spielbasierte Aktivitäten** für die Ergotherapie mit Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung (ASS). Jede Aktivität wurde sorgfältig entwickelt, um therapeutische Ziele in motivierende, entwicklungsgerechte Spielkontexte einzubetten – im Einklang mit aktuellen Leitlinien der ergotherapeutischen Praxis im deutschsprachigen Raum.

Die Aktivitäten decken vier entwicklungsbezogene Kernbereiche ab: Feinmotorik, Grobmotorik, soziale Kompetenz und sensorische Verarbeitung. Jede Einheit folgt einer einheitlichen Struktur aus klinischen Zielen, Materialien, Durchführungshinweisen und Graduierungsstrategien – für einen effizienten Einsatz in der täglichen Praxis.

 Alle Aktivitäten sind in den **individuellen Behandlungsplan (IBP)** integrierbar und orientieren sich an den Prinzipien der ergotherapeutischen Praxisrahmen.

## INHALT IM ÜBERBLICK

01

---

### FEINMOTORIK & KOORDINATION

Aktivitäten 1–5

02

---

### GROBMOTORIK & BALANCE

Aktivitäten 6–10

03

---

### SOZIALE KOMPETENZEN

Aktivitäten 11–15

04

---

### SENSORISCH-KREATIVE AKTIVITÄTEN

Aktivitäten 16–25

05

---

### FUNKTIONALE ZUSATZAKTIVITÄTEN

Aktivitäten 26–30

# DIE KRAFT DES SPIELBASIERTE N LERNENS BEI ASS

Spiel ist kein bloßer Zeitvertreib – es ist das primäre Medium, durch das Kinder lernen, sich entwickeln und essentielle Lebenskompetenzen einüben. Für Kinder mit Autismus-Spektrum-Störung bietet strukturiertes, therapeutisch gestaltetes Spiel einen sicheren, motivierenden Rahmen zur Förderung über mehrere Entwicklungsbereiche hinweg.

## HÖHERE BETEILIGUNG

Spielbasierte Interventionen erzielen nachweislich bessere Partizipation als drill-basierte Ansätze.

## LÄNGERE AUFMERKSAMKEITSSPANNEN

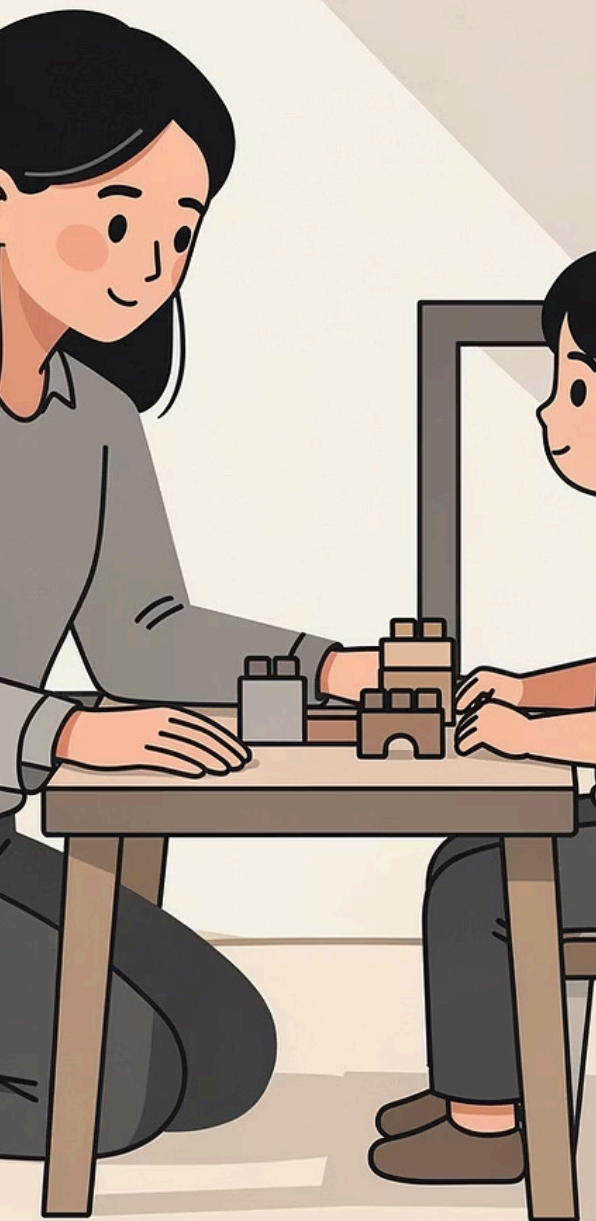
Motivierende Kontexte fördern Ausdauer und reduzieren Widerstand bei Wiederholungsübungen.

## BESSERE GENERALISIERUNG

In Spielkontexten erworbene Fertigkeiten transferieren leichter in Alltagssituationen.

## NATÜRLICHE VERSTÄRKUNG

Die intrinsische Motivation durch Spaß ersetzt externe *Verstärkung* und stärkt die Eigenmotivation.



# KLINISCHER RAHMEN

Jede Aktivität in diesem Handbuch wurde mit spezifischen therapeutischen Zielen entwickelt, die auf den Praxisrahmen der Ergotherapie abgestimmt sind. Die Interventionen berücksichtigen Feinmotorik, Grobmotorik, sensorische Verarbeitung, soziale Kommunikation, exekutive Funktionen und Aktivitäten des täglichen Lebens (ATL) – stets in natürlichen, motivierenden Kontexten.

## ERFASSTE ENTWICKLUNGSBEREICHE



### FEINMOTORIK

Handkraft, bilaterale Koordination, In-Hand-Manipulation



### GROBMOTORIK

Gleichgewicht, motorische Planung, Körperwahrnehmung



### SOZIALE KOMPETENZ

gemeinsame Aufmerksamkeit, Imitation, Turntaking



### SENSORISCHE VERARBEITUNG

Toleranzaufbau, Diskrimination, Modulation

## STRUKTUR JEDER AKTIVITÄT

### KLINISCHE ZIELE

Klare, messbare therapeutische Zielsetzungen

### MATERIALEN

Vollständige Materialliste für effiziente Vorbereitung

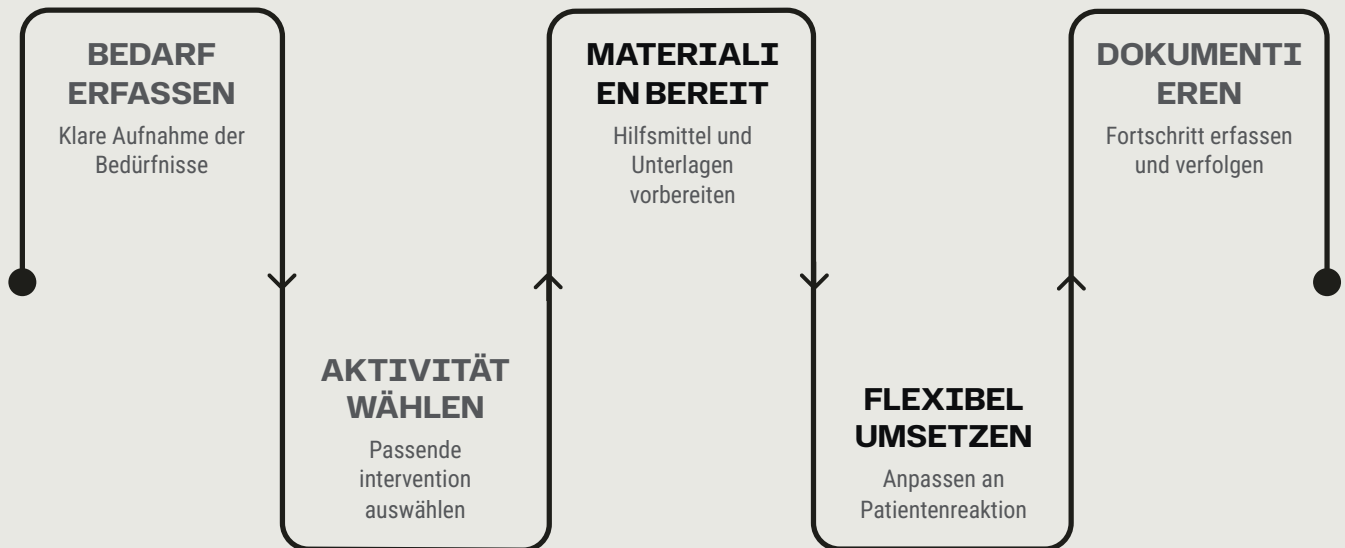
### DURCHFÜHRUNG

Schrittweise Anleitung mit Hilfestellung (*Prompting*)

### GRADUIERUNGSTRATEGIEN

Anpassung an individuelle Fähigkeitsniveaus

# ANWENDUNG DIESES HANDBUCHS: SCHRITT-FÜR- SCHRITT



Der optimale Einsatz dieses Handbuchs folgt einem klaren, klinisch strukturierten Prozess. Beginnen Sie stets mit einer umfassenden Bedarfserfassung, wählen Sie Aktivitäten entsprechend der therapeutischen Prioritäten und des Entwicklungsstands, bereiten Sie Materialien und Umgebung vor, setzen Sie Aktivitäten mit Flexibilität um und dokumentieren Sie Beobachtungen systematisch für die kontinuierliche Therapieplanung im Rahmen des IBP.

# FEINMOTORIK & KOORDINATION

Feinmotorische Fertigkeiten bilden die Grundlage für unzählige Alltagsaktivitäten – von ATL wie dem Knöpfen von Kleidung bis hin zu schulischen Fertigkeiten wie dem Schreiben. Kinder mit ASS zeigen häufig Herausforderungen in der feinmotorischen Koordination, Handkraft, bilateralen Koordination und In-Hand-Manipulation. Die folgenden fünf Aktivitäten adressieren diese essentiellen Fertigkeiten in spielerischen, motivierenden Formaten.



# SENSORISCHE KNETE-BAUSTELLE

## KLINISCHE ZIELE

- Hand- und Finger Muskulatur durch Widerstandsspiel kräftigen
- Bilaterale Koordinationsfertigkeiten entwickeln
- Taktile Toleranz und sensorische Modulation verbessern
- In-Hand-Manipulation und Werkzeugnutzung fördern

## MATERIALIEN

- Therapieknete (verschiedene Widerstände)
- Kleine Baufahrzeuge und Figuren
- Werkzeuge: Nudelholz, Ausstecher, Plastikbesteck
- Versteckte Kleingegenstände: Knöpfe, Münzen, Perlen
- Arbeitsfläche oder Tablett

## SCHRITT-FÜR-SCHRITT-DURCHFÜHRUNG

### 1 NARRATIV EINFÜHREN

Knete mit einer Baustellen-Geschichte kontextualisieren, um Engagement zu wecken.

### 2 GRUNDTECHNIKEN DEMONSTRIEREN

Rollen, Flachdrücken, Zwicken, Ziehen – Hilfestellung (*Prompting*) nach Bedarf.

### 3 SCHATZSUCHE

Kleine Gegenstände in der Knete verstecken und mit Fingern oder Werkzeug ausgraben.

### 4 BAUPROJEKTE REALISIEREN

Spezifische Aufgaben: Baumstämme rollen, Mauern bauen, Straßen formen.

📄 **Graduierung:** Einfacher: weichere Knete, größere Objekte. Schwieriger: höherer Widerstand, Pinzettengriff für Kleingegenstände, mehrstufige Bauprojekte.

# WÄSCHEKLAMMER- FARBZUORDNUNG

Diese Aktivität stärkt gezielt die Daumenopposition und den Dreipunktgriff durch das Öffnen und Schließen von Wäscheklammern – direkt übertragbar auf funktionale ATL-Fertigkeiten wie Verschlüsse an Kleidungsstücken. Die visuomotorische Anforderung der farbgenauen Zuordnung kombiniert motorisches Training mit kognitiver Verarbeitung.

Erstellen Sie Farbräder, indem Sie Pappkreise in farbige Segmente unterteilen, die den verfügbaren Wäscheklammern entsprechen. Demonstrieren Sie den korrekten Klemmengriff mit Daumen und Zeige-/Mittelfinger. Das Kind klemmt Wäscheklammern auf die passenden Farbsegmente am Rand des Rades. Beginnen Sie mit 4–6 Farben und steigern Sie die Komplexität progressiv.

**i** **Klinischer Hinweis:** Diese Aktivität ist ausgezeichnet für den Aufbau der Handkraft und Präzision, die für Kleidungsverschlüsse erforderlich sind. Kompensationsmuster beobachten und bei Bedarf Hand-über-Hand-Hilfestellung geben.

## KLINISCHE ZIELE

- Daumenopposition und Dreipunktgriff kräftigen
- Visuomotorische Koordination entwickeln
- Farberkennung und -zuordnung üben
- Aufmerksamkeitsdauer und Aufgabenabschluss fördern

## STEIGERUNGSMÖGLICHKEITEN

- Timer für Herausforderungsmodus
- Wechsel der Hände (dominante / nicht-dominante)
- Sequenzielle Reihenfolgen vorgeben
- Mini-Wäscheklammern für erhöhte Präzision

# FÄDELSTATION MIT PROGRESSION



## STATION 1: GROSSE PERLEN

Sehr große Perlen auf steife Pfeifenreiniger – maximale Erfolgsrate für den Einstieg.



## STATION 2: MITTLERE PERLEN AUF SCHNUR

Übergang zu Schnüren mit steifen Enden erfordert mehr Präzision und bilaterale Koordination.



## STATION 3: LOCHKARTEN

Fädel-Karten mit klar erkennbaren, weit gesetzten Löchern für Muster-Fädeln.



## STATION 4: FUNKTIONALES SCHNÜREN

Komplexe Muster oder echte Schuhe – direkter Transfer in ATL-Fertigkeiten.

Fädelaktivitäten fördern Augen-Hand-Koordination, bilaterale Integration, Konzentration und visuelles Tracking – alles wesentliche Voraussetzungen für funktionale ATL wie Schuhe binden und Nähen. Die natürliche Rückmeldung der Aktivität (sichtbarer Erfolg) liefert intrinsische *Verstärkung* für Ausdauer und Aufmerksamkeit. Visuelle Ablaufpläne zeigen die Progression durch die Stationen und fördern das Erfolgserlebnis.

# PINZETTEN-SCHATZSUCHE



## KLINISCHE ZIELE

- Pinzetten- und Dreipunktgriffmuster verfeinern
- Werkzeugnutzung und Handgelenksstabilität entwickeln
- Visuelles Scannen und Detailaufmerksamkeit fördern
- Graduierte Ablage und Platzierungspräzision üben

## MATERIALIEN

- Diverse Pinzetten: Küchenzangen, medizinische und Kunststoffpinzetten
- Kleingegenstände: Pompons, Perlen, kleine Radiergummis
- Sensorische Basis: Reis, getrocknete Bohnen, Kinetic Sand
- Sortierbehälter: Eiswürfelformen, Muffinbleche

- ☐ **Graduierung:** Start mit großen Pompons und Jumbo-Pinzetten in flachen Behältern. Steigerung zu kleineren Objekten, Präzisionspinzetten, tieferen Behältern und Doppelaufgaben (Sortieren + Zählen).

# AUFKLEBER-MOSAIK: PRÄZISIONSKUNST

## **FINGERSPITZ ENKONTROLLE**

Das Abziehen von Aufklebern erfordert präzisen Pinzettengriff – direkter Transfer auf ATL wie das Ablösen von Pflastern oder Etiketten.

## **VISUOMOTORISCHE INTEGRATION**

Gezieltes Platzieren innerhalb designierter Bereiche fordert akkurate visuomotorische Koordination und räumliches Bewusstsein.

## **KREATIVER AUSDRUCK**

Offenes Gestalten reduziert Angst bei gleichzeitigem Erhalt therapeutischer Vorteile und ermöglicht Selbstaussdruck in strukturiertem Motorikkontext.

Für die Durchführung: Vorlagen mit nummerierten oder farbigen Abschnitten zur Aufkleberpositionierung bereitstellen oder freies Gestalten ermöglichen. Verschiedene Aufklebergrößen anbieten – von großen Schaumstoffaufklebern bis zu kleinen Punktaufklebern. Themen entsprechend der Kinderinteressen wählen: Fahrzeuge, Tiere, Lieblingscharaktere. Bei Kindern mit Präzisionsproblemen zunächst Vorlagen mit größeren Flächen verwenden und die Zielfläche graduell reduzieren, wenn die Fähigkeit sich verbessert.

# GROBMOTORIK & BALANCE

Grobmotorische Entwicklung bildet die Grundlage für funktionale Mobilität, posturale Kontrolle und physische Teilhabe an Alltagsaktivitäten. Viele Kinder mit ASS zeigen Herausforderungen in motorischer Planung, Gleichgewicht, bilateraler Koordination und Körperwahrnehmung. Die folgenden Aktivitäten fördern Rumpfkraft, Koordination, Balance und motorische Planung durch motivierende, spielerische Erfahrungen.

# TIERWANDERUNG: BEWEGUNGSPARCOURS



## BÄREN-GANG

Hände und Füße auf dem Boden, Gesäß hoch gestreckt. Kräftigt Schultern und Rumpf, fördert Gewichtsverlagerung durch Arme – ideal für bilaterale Koordination.



## KRABBen-GANG

Sitzposition, Hände hinter dem Körper, Hüften anheben und rückwärts gehen. Aufbau von Arm- und Rumpfkraft, Herausforderung für motorische Planung.



## FROSCH-SPRUNG

Tiefe Hocke mit Händen zwischen den Beinen, explosiver Sprung nach vorne. Entwickelt Kraft, Sprungkraft und bilaterale Sprungfähigkeiten.


- ✔ **Therapeutischer Mehrwert:** Gewichtstragende Aktivitäten liefern propriozeptiven Input, den viele Kinder mit ASS als organisierend und beruhigend erleben. Sie bauen die Schulterstabilität auf, die für Feinmotorik-Aufgaben erforderlich ist – ein bedeutsamer, funktionaler Carry-over-Effekt.

# BALANCIERBALKEN-PFAD

## KLINISCHE ZIELE

- Statisches und dynamisches Gleichgewicht entwickeln
- Posturale Kontrolle und Rumpfstabilität verbessern
- Motorische Planung und Körperwahrnehmung fördern
- Vertrauen in herausfordernde Bewegungen aufbauen

## SICHERHEITSHINWEIS

-  Kind immer angemessen sichern. Mit bodennahen Balken beginnen, bevor erhöhte Positionen eingesetzt werden.

## MATERIALIEN

- Balancierbalken (kommerziell oder aus Holzplanke)
- Schaumstoffblöcke oder Poolnudeln
- Sandsäcke oder kleine Spielzeuge zum Tragen
- Visuelle Markierungen für Fußposition

## PROGRESSIVE HERAUSFORDERUNGEN

θ1

---

### VORWÄRTS GEHEN

Arme ausgestreckt, auf dem Balken entlanggehen

θ2

---

### MIT GEGENSTAND TRAGEN

Objekt in beiden Händen halten während des Gehens

θ3

---

### RÜCKWÄRTS GEHEN

Erhöhte Anforderungen an motorische Planung

θ4

---

### SEITWÄRTS GEHEN

Überkreuzen der Füße – Koordination und Gleichgewicht

θ5

---

### DUAL-TASK-INTEGRATION

Schritte zählen, Farben benennen oder Fragen beantworten während des Balancierens

Thematische Balken-Spaziergänge erhöhen das Engagement: „Die Brücke über die Lava überqueren“, „Seiltanz im Zirkus“ oder „Die Planke auf dem Piratenschiff entlanggehen.“  
Visuelle Unterstützungen zeigen Fußposition und Richtung.

# ZIELWURF MIT SANDSÄCKEN

## **BILATERALE KOORDINATION**

Werfen erfordert hochentwickelte Koordination beider Körperseiten – eine Seite stabilisiert, die andere generiert Kraft und Loslassen.

## **VISUOMOTORISCHE FERTIGKEITEN**

Zielen und Werfen auf ein Ziel erfordert präzise Integration visueller Informationen mit motorischem Output.

## **MOTORISCHE PLANUNG (PRAXIS)**

Entfernung, Kraft und Trajektorie berechnen – komplexe motorische Planung, die bei ASS oft herausfordernd ist.

Aufbaumöglichkeiten: Kommerzielle Zielscheiben, selbstgemachte Pappziele mit Punktwerten, Hula-Hoop-Reifen auf dem Boden oder Eimer in verschiedenen Abständen. Thematische Ziele entsprechend der Kinderinteressen wählen. Beginnen Sie auf kurzer Distanz mit großen Zielen. Demonstrieren Sie korrekte Wurftechnik: Ziel anvisieren, gegenüberliegenden Fuß vorsetzen, Arm zurück, Schritt und Wurf. Graduelle Steigerung von Distanz und Reduzierung der Zielgröße.

# BALLON-VOLLEYBALL & MUSIK-STOPP-TANZ

## BALLON-VOLLEYBALL

Ballons bewegen sich langsam durch die Luft und bieten verlängerte Reaktionszeiten, die Angst reduzieren und Erfolgsraten erhöhen. Das unvorhersehbare Schwebemuster fordert visuelles Tracking und motorische Planung in einem verzeihenden Format.

- Bilaterale Armkoordination verbessern
- Visuelles Tracking und Timing entwickeln
- Schulterstabilität und -kraft aufbauen
- Turn-Taking in strukturierter Form üben

- ☐ **Strukturiertes Turn-Taking einführen:**  
„Ich schlage, du schlägst, ich schlage.“  
Visuelle oder verbale Countdown-Signale vor jedem Schlag aufbauen  
Antizipation und Aufmerksamkeit.

## MUSIK-STOPP-TANZ

Diese geliebte Aktivität zielt auf Impulskontrolle, auditive Verarbeitung, motorische Planung und Körperwahrnehmung ab. Die Start-Stopp-Struktur fördert Selbstregulation und Aufmerksamkeit auf auditive Signale.

Θ1

---

### EINFÜHRUNGSPHASE

Regeln mit visuellen Supports erklären; bei laufender Musik bewegen, bei Stopp einfrieren.

Θ2

---

### FREIE BEWEGUNGSPHASE

Verschiedene Bewegungsformen anregen: Springen, Drehen, Marschieren.

Θ3

---

### GERICHTETE BEWEGUNGSPHASE

Spezifische Bewegungsanforderungen hinzufügen: „Wie ein Roboter bewegen“ oder „Rückwärts gehen.“

Θ4

---

### HERAUSFORDERUNGSPHASE

Spezifische Einfrierposition halten; Dauer graduell verlängern.

# SOZIALE KOMPETENZEN & TURN- TAKING

Soziale Interaktionsfertigkeiten stellen einen zentralen Herausforderungsbereich für viele Kinder mit ASS dar. Ergotherapie kann die grundlegenden Fertigkeiten adressieren, die sozialen Erfolg unterstützen: gemeinsame Aufmerksamkeit, Imitation, Turn-Taking, das Teilen von Raum und Materialien, das Lesen sozialer Signale sowie die Regulation von Emotionen bei sozialen Anforderungen. Die folgenden Aktivitäten betten soziales Lernen in ansprechende, strukturierte Kontexte ein.



# KOOPERATIVE BAUPROJEKTE

## KLINISCHE ZIELE

### GEMEINSAM E AUFMERKSAMKEIT

Fokus auf  
gemeinsames Ziel und  
Handlungen des  
Partners richten

### KOOPERATIVE PROBLEMLÖ SUNG

Herausforderungen  
gemeinsam  
identifizieren und  
lösen

### KOMPROMIS S UND FLEXIBILIT ÄT

Eigene Ideen anpassen  
und die Ideen anderer  
integrieren

### GETEILTE FREUDE

Positive Erfahrungen  
mit einem Partner  
teilen und zelebrieren

## GRADUIERUNGSSTRUKTUR

1

2

3

4

### 1 PARALLELSPIEL

Nebeneinander mit eigenem Material  
bauen

### 2 GETEILTE MATERIALIEN

Gemeinsame Materialien mit  
zugewiesenen Rollen

### 3 KOLLABORATIVES PLANEN

Gemeinsames Planen und Bauen mit  
Rollenwechsel

### 4 FLEXIBLE AUSHANDLUNG

Freie Verhandlung eines gemeinsamen  
Projekts ohne zugewiesene Rollen

- ✓ **Therapeutische Strategie:** Fotos der gemeinsamen Bauprojekte für die Nachbesprechung aufnehmen. Gemeinsame Erfolgserlebnisse enthusiastisch feiern, um positive Assoziationen mit Kooperation aufzubauen. Bei Konflikten pausieren und mit visuellen Unterstützungen Optionen erarbeiten.

# EMOTIONS-PANTOMIME (CHARADES)

Diese Aktivität richtet sich direkt an Herausforderungen der sozialen Kognition, die bei ASS häufig sind. Durch das Analysieren der Komponenten emotionalen Ausdrucks und das strukturierte Üben in einem risikoarmen Spielformat können Kinder Fertigkeiten aufbauen, die sich typischerweise inzidentell durch Beobachtung entwickeln.

## KLINISCHE ZIELE

- Erkennung von Gesichtsausdrücken und Körpersprache verbessern
- Emotionsvokabular und -benennung entwickeln
- Intentionale nonverbale Kommunikation üben
- Perspektivenübernahme und soziale Kognition fördern

## SCHRITT-FÜR-SCHRITT

### 1 EMOTIONS-KARTEN BESPRECHEN

Gemeinsam durchgehen: Augen, Mund, Körperhaltung für jede Emotion.

### 2 SPIEGEL-ÜBUNG

Jeden Ausdruck vor dem Spiegel üben und beobachten.

### 3 DARSTELLEN

Spieler 1 zieht Karte, stellt Emotion mit Gesicht und Körper dar.

### 4 ERRATEN UND REFLEKTIEREN

Spieler 2 rät; anschließend besprechen: Welche Hinweise halfen?

- 📄 **Adaptation:** Beginnen mit zwei stark kontrastierenden Emotionen. Progression zu vier Basisemotionen, dann nuanciertere Gefühle wie frustriert, stolz oder beschämt.

# KONVERSATIONS-JENGA

**1**

## AUFBAU

Gesprächsstarter, Fragen oder soziale Szenarien auf Jenga-Steine schreiben: „Erzähl von deinem Tag“, „Frag deinen Partner etwas“, „Teile etwas, das dir gefällt.“

**2**

## SPIELEN

Spieler wechseln sich beim Ziehen von Steinen ab. Die feinmotorische Herausforderung des vorsichtigen Ziehens macht die soziale Komponente sekundär – Angst wird reduziert.

**3**

## PROMPT UMSETZEN

Nach dem Ziehen eines Steins lesen und beantworten. Elaboration über einsilbige Antworten hinaus fördern. Partner übt aktives Zuhören.

**4**

## FERTIGKEITEN AUFBAUEN

Das Spiel läuft bis der Turm fällt – natürliche Wiederholung kommunikativer Fertigkeiten. Die vorhersehbare Struktur reduziert Unsicherheit.

*„Diese Aktivität kombiniert brillant motorische Herausforderung mit sozialen Anforderungen und verhindert so die Hyperfokussierung auf ein einzelnes Element. Kinder üben Gesprächsinitiation, Fragebeantwortung, Rückfragen und den hin-und-hergehenden Austausch – Schlüsselkomponenten erfolgreicher Kommunikation.“*

# PARTNER- HINDERNISPARCOURS & BRETTSPIEL- SOZIALTRAINING

## PARTNER- HINDERNISPARCOURS

Ein Hindernisparcours, der zwei Personen zur Vollendung erfordert. Partner bleiben verbunden (Händehalten, gegenüberliegende Enden eines Seils halten oder Kontakt mit einem Strand-Ball zwischen ihnen aufrechterhalten) während des gesamten Parcours.

- Hindernisse gemeinsam übersteigen
- Gemeinsam unter Barrieren hindurchkrabbeln
- Balancierbalken nebeneinander begehren
- Synchron um Pylonen navigieren

**i** **Nachbearbeitung:** Was war schwierig? Wie habt ihr zusammengearbeitet? Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen? Videoaufzeichnung und gemeinsame Reflexion fördern narratives Lernen.

## BRETTSPIEL- SOZIALTRAINING



### WARTEN UND TURN- TAKING

Visuelle Turn-Indikatoren und angemessene Warteverhalten üben.



### REGELFOLGEN

Visuelle Regelkarten als Referenz erstellen und Regelfolgen strukturiert üben.

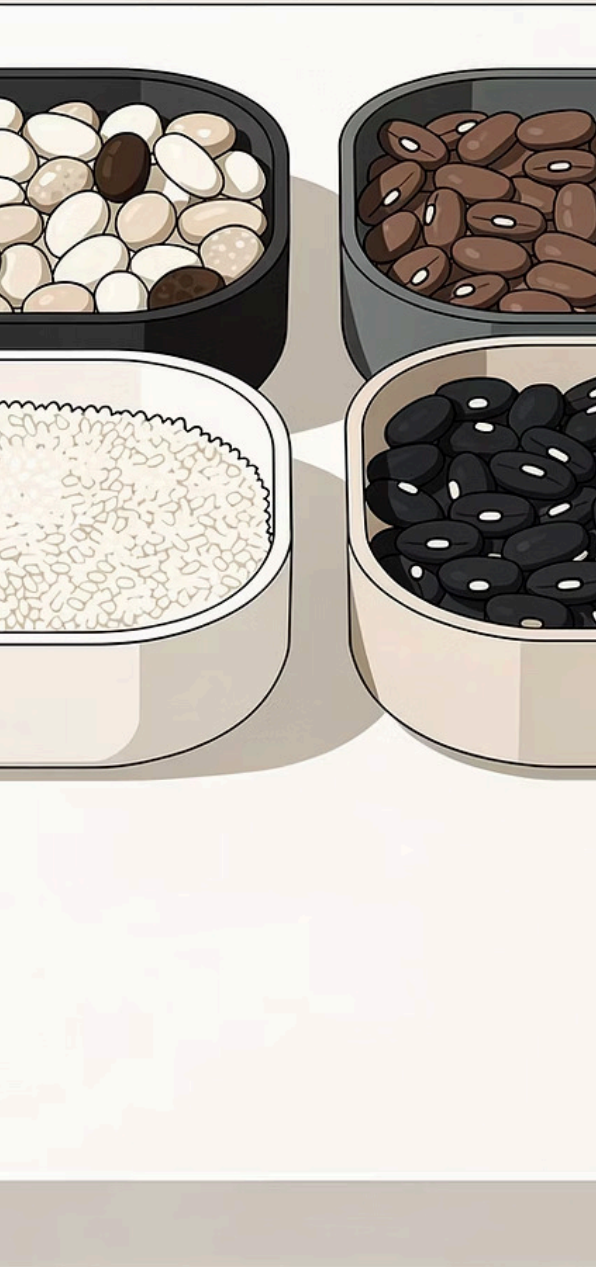


### EMOTIONSREGULATIO N

Gewinnen und Verlieren als natürliche Gelegenheiten zur Emotionsregulation und Sportsgeist nutzen.

# SENSORISCH-KREATIVE AKTIVITÄTEN

Sensorische Erfahrungen bilden die Grundlage dafür, wie wir unsere Umgebung verstehen und mit ihr interagieren. Viele Kinder mit ASS zeigen atypische sensorische Verarbeitungsmuster – einige suchen intensiven sensorischen Input, andere meiden spezifische Empfindungen, und viele zeigen ein komplexes Mischbild. Sensorische Aktivitäten dienen vielfältigen therapeutischen Zwecken: Sie können organisierend und beruhigend wirken, bauen Toleranz für vielfältige sensorische Erfahrungen auf und bieten natürliche Kontexte für Exploration und Kreativität.



# SENSORISCHE ERKUNDUNGSSTATIONEN



## TROCKENMATERIALIEN

Behälter mit Reis, Bohnen, Nudeln oder kinetischem Sand. Schöpfer, Behälter und versteckte Objekte. Taktile Input mit Möglichkeiten für Schöpfen, Gießen und Sortieren.



## FEUCHTE MATERIALIEN

Wasser mit Schaum oder Wasserkugeln. Werkzeuge wie Truthahnzieher, Schwämme und Behälter. Widerstandsquetschen und Gießen. Temperatur variierbar für zusätzliche sensorische Dimension.



## FORMBARE MATERIALIEN

Therapieknete, Ton oder Teig in verschiedenen Widerständen. Werkzeuge zur Manipulation. Tiefer Druck auf Hände und Finger. Kann für zusätzliche Sinnesqualitäten beduftet oder strukturiert werden.

3–4 sensorische Stationen aufbauen und einen visuellen Ablaufplan für die Rotation erstellen. Die Zeit an jeder Station kann kurz beginnen (3–5 Minuten) und mit wachsender Toleranz verlängert werden. Klare Erwartungen formulieren: „Erkunde die Materialien, halte Materialien im Behälter, räume auf wenn der Timer klingelt.“ Für Kinder mit Aversion gegen bestimmte Texturen alternative Materialien oder Werkzeuge bereithalten.

# MALEN OHNE PINSEL



## UNKONVENTIONELLE WERKZEUGE

### FINGER UND HÄNDE

Direkter taktiler Input, unmittelbares Körperfeedback

### SCHWÄMME & WATTEBÄUSCHE

Kompression und Textur, sanfte Berührung

### SPIELZEUG AUTOS

Rollende Muster, vorhersehbare Linien – Ursache-Wirkung

### SPRÜHFLASCHEN

Grobmotorik, Augen-Hand-Koordination, Ursache-Wirkung

## MURMELROLLEN

Kontrolliertes Chaos, visuelles Tracking, räumliche Planung

- ☐ **Sensorische Modifikationen:** Dicke, glatte Farbe für intensiveren taktilen Input. Textur hinzufügen (Sand, Glitzer) für variierende Empfindung. Malkittel oder Fingerlinge für Kinder mit Berührungsempfindlichkeit anbieten. Unmittelbar zugängliches Reinigungsmaterial reduziert Angst.

# DIY SLIME & GAK HERSTELLUNG

**1**

## ZUTATEN SAMMELN

Weißer Schulkleber, Wasser und Flüssigstärke oder Borax-Lösung. Optional: Lebensmittelfarbe, Glitzer, Schaumperlen oder ätherische Öle für Duft. Messwerkzeuge und Mischbehälter bereitstellen.

**2**

## MESSEN UND MISCHEN

Rezept präzise befolgen – Messfähigkeiten und sequenzielles Folgen von Anweisungen üben. Kleber gießen, Wasser hinzufügen, Farbe einarbeiten. Gründlich rühren – Widerstandsarbeit für Handkräftigung und bilaterale Koordination.

**3**

## AKTIVATOR HINZUFÜGEN

Flüssigstärke langsam hinzufügen, kontinuierlich rühren. Die bemerkenswerte Transformation von flüssig zu fest beobachten – Ursache-Wirkung und fesselnde Aufmerksamkeit durch dramatische Veränderung.

**4**

## KNETEN UND SPIELEN

Aus Schüssel nehmen und bis zur gewünschten Konsistenz kneten. Eigenschaften erkunden: Strecken, Ziehen, Drücken, Rollen. Entdecken, was bei schnellem vs. langsamem Ziehen passiert.

**5**

## LERNEN VERTIEFEN

Kleine Gegenstände im Slime verstecken. Eindrücke mit Stempeln. Ausstecher für Formen. Farben kombinieren. In luftdichten Behältern für wiederholtes Spiel aufbewahren.

# NATUR-COLLAGE

## SAMMELABENTEUER

Mit einem Naturspaziergang beginnen, um Materialien zu sammeln: Blätter, Blumen, kleine Steine, Zweige, Samenkapseln, Federn oder Rinde. Die Außenkomponente liefert vestibuläre Input, Grobmotorik-Aktivität und natürliche sensorische Erfahrungen. Eine Sammeltasche oder einen Korb verwenden.

## KLINISCHE ZIELE

- Verschiedene natürliche Texturen und Materialien erkunden
- Visuell-räumliche Planung für Komposition entwickeln
- Feinmotorik üben: Kleben, Anordnen, Andrücken
- Kategorisierungs- und Sortierfähigkeiten aufbauen
- Aufmerksamkeit für Details und Beobachtung verbessern



### **Sensorische Überlegungen:**

Natürliche Materialien bieten unglaubliche texturale Vielfalt: glatte Steine, raue Rinde, weiche Blütenblätter, stachelige Samenkapseln. Für Kinder mit taktilen Empfindlichkeiten zunächst Pinzetten oder Zangen zum Umgang mit Materialien verwenden.

# RASIERSCHAUM- SENSORIKSPIEL

## FREIE EXPLORATION


Rasierschaum direkt auf Tisch oder Tablett sprühen. Freies Spiel fördern: Verteilen, Zeichnen, Abdrücke machen, Farben mischen. Die wolkenartige Textur und frische Duftnote bieten einzigartigen sensorischen Input.

## LERNINTEGRATION

Buchstaben oder Zahlen im Rasierschaum schreiben üben. Formen oder Bilder zeichnen. Kleine Gegenstände zum Ertasten verstecken. Tic-Tac-Toe spielen. Die flüchtige Natur eliminiert Leistungsdruck – Fehler verschwinden mit einem Wisch.

## KUNSTSCHÖPFUNG

Lebensmittelfarbe in Rasierschaum auf Papier mischen. Zu Mustern verteilen. Zweites Blatt aufdrücken und abziehen für gespiegeltes Marmorpapier. Oder Muster mit Werkzeugen kratzen für interessante Strukturen.

 **Sicherheit und Vorbereitung:** Unparfümierte Varianten für geruchsempfindliche Kinder verwenden. Auf kleiner Hautfläche testen. Ingestion verhindern. Reinigungsmaterial sofort zugänglich halten. Für zögernde Kinder zunächst Werkzeuge wie Spatel oder Löffel anbieten.

# FUNKTIONALE ZUSATZAKTIVITÄT EN

Über die bereichsspezifischen Aktivitäten hinaus adressieren die folgenden Einheiten funktionale Fertigkeiten, die mehrere Entwicklungsbereiche integrieren. Diese Aktivitäten zielen auf reale Kompetenzen ab – ATL-Fertigkeiten, exekutive Funktionen, Sequenzierung und Selbständigkeit im Alltag. Jede Aktivität behält den spielerischen, engagierenden Ansatz bei, während sie Fähigkeiten aufbaut, die direkt auf die Alltagsbewältigung zu Hause und in der Schule wirken.

# ANZIEHWETTBEWERB MIT ADAPTIVEN HILFSMITTELN

Anziehungsfertigkeiten sind kritische ATL-Kompetenzen, die direkt Selbständigkeit und Selbstwertgefühl beeinflussen. Viele Kinder mit ASS kämpfen mit den motorischen Planungs-, bilateralen Koordinations- und Sequenzierungsanforderungen von Anziehaufgaben. Der spielerische Wettbewerbscharakter macht diese wichtige funktionale Übung hochmotivierend.

## AKTIVITÄTSSTRUKTUR

θ1

### AUSGANGSSITUATION HERSTELLEN

Kind in Grundkleidung; zwei Stapel Kleidungsstücke mit verschiedenen Verschlüssen vorbereiten.

θ2

### TIMER STARTEN ODER MUSIK SPIELEN

Kleidung über vorhandene Kleidung anziehen – Funfaktor erhöhen!

θ3

### JEDEN VERSCHLUSS ÜBEN

Jeden Artikel vollständig verschließen. Gegen Timer, Therapeut oder persönliche Bestleistung antreten.

θ4

### FEIERN UND REFLEKTIEREN

Abschluss zelebrieren und herausfordernde Verschlüsse besprechen.

## GRADUELLE HILFESTELLUNG (*PROMPTING*)



- 1 SELBSTÄNDIG
- 2 VERBALE HINWEISE
- 3 GESTISCHE HINWEISE
- 4 HAND-ÜBER-HAND *HILFESTELLUNG*

**Rückwärtsverkettung (Backward Chaining):** Therapeut führt die meisten Schritte aus, Kind erledigt den letzten Schritt. Graduell rückwärts durch die Sequenz arbeiten – erzeugt Erfolgserlebnisse auf jedem Niveau.

# KOCHPROJEKTE: ANWEISUNGEN FOLGEN

**1**

## REZEPTAUSWAHL

Einfache, kochfreie Rezepte mit 4–6 klaren Schritten wählen: Studentenfutter, Obstspieße, Sandwiches oder Joghurt-Parfaits. Visuelle Rezeptkarten mit Fotos für jeden Schritt erstellen.

**2**

## ZUBEREITUNG DER ZUTATEN

Messen, Gießen und Kombinieren von Zutaten üben. Adaptive Werkzeuge wie Messbecher mit einfachem Griff oder Behälter mit Ausgießern verwenden. Mathematikfähigkeiten durch Messen und Zählen aufbauen.

**3**

## SEQUENZIELLE MONTAGE

Rezeptschritte in Reihenfolge mit visuellen Unterstützungen befolgen. „Erst, dann“-Sequenzierung üben. Jeden abgeschlossenen Schritt auf visueller Checkliste abhaken.

**4**

## ABSCHLUSS UND GENUSS

Zubereitung abschließen, Arbeitsbereich aufräumen und das erstellte Essen genießen. Diese natürliche *Verstärkung* motiviert die Beteiligung an der Aktivität und baut positive Assoziationen mit mehrstufigen Anweisungen auf.



**Sensorische Überlegungen beim Kochen:** Kochen bietet natürliche sensorische Exposition gegenüber verschiedenen Lebensmitteltexturen, Gerüchen und Geschmäckern in einem nicht-zwanghaften Kontext. Kinder können Lebensmittel erkunden ohne Druck sie zu essen. Mit bevorzugten Lebensmitteln beginnen und graduell neue sensorische Erfahrungen einführen.

# SPIELZEUG-WASCHSTATION & SCHATZSUCHE MIT VISUELLEN KARTEN

## SPIELZEUG-WASCHSTATION

Spielzeugwaschen verwandelt eine Pflichtaufgabe in Spiel. Das Wasserplay-Element ist für die meisten Kinder intrinsisch motivierend und baut ATL-Fertigkeiten, Organisation, Sequenzierung, Ausdauer und Verantwortungsbewusstsein auf – bei gleichzeitig reichem sensorischem Input.

θ1

## WASSERSTATION AUFBAUEN

Zwei Wannen: eine mit Seifenwasser, eine mit klarem Spülwasser.

θ2

## SCHRUBBEN

Spielzeug in Seifenwasser schrubben – Widerstandsarbeit und propriozeptiver Input.

θ3

## SPÜLEN UND TROCKNEN

In Spülwasser übertragen – Mittellinienüberschreitung. Mit Handtüchern trocknen – Handkraft durch Wischen und Quetschen.

θ4

## SORTIEREN UND EINRÄUMEN

Sauberes Spielzeug nach Kategorie, Größe oder Farbe sortieren. An richtigen Orten einräumen.

## SCHATZSUCHE MIT VISUELLEN KARTEN

Schatzsuchen zielen auf räumliches Bewusstsein, visuelle Wahrnehmung, Sequenzierung, Arbeitsgedächtnis, motorische Planung, Problemlösung und Aufmerksamkeitsdauer ab. Das inhärent motivierende Abenteuerformat erhält Engagement über mehrere Schritte aufrecht.



### KARTENERSTELLUNG

Einfache Karte des Therapieraums zeichnen. Schatzort mit X markieren. Für Anfänger Fotos der Standorte verwenden.



### HINWEISFOLGEN

Sequenzielle Hinweise führen zum Schatz. Schriftlich, bildlich oder verbal. Motorische Herausforderungen an jedem Hinweisstandort integrieren.

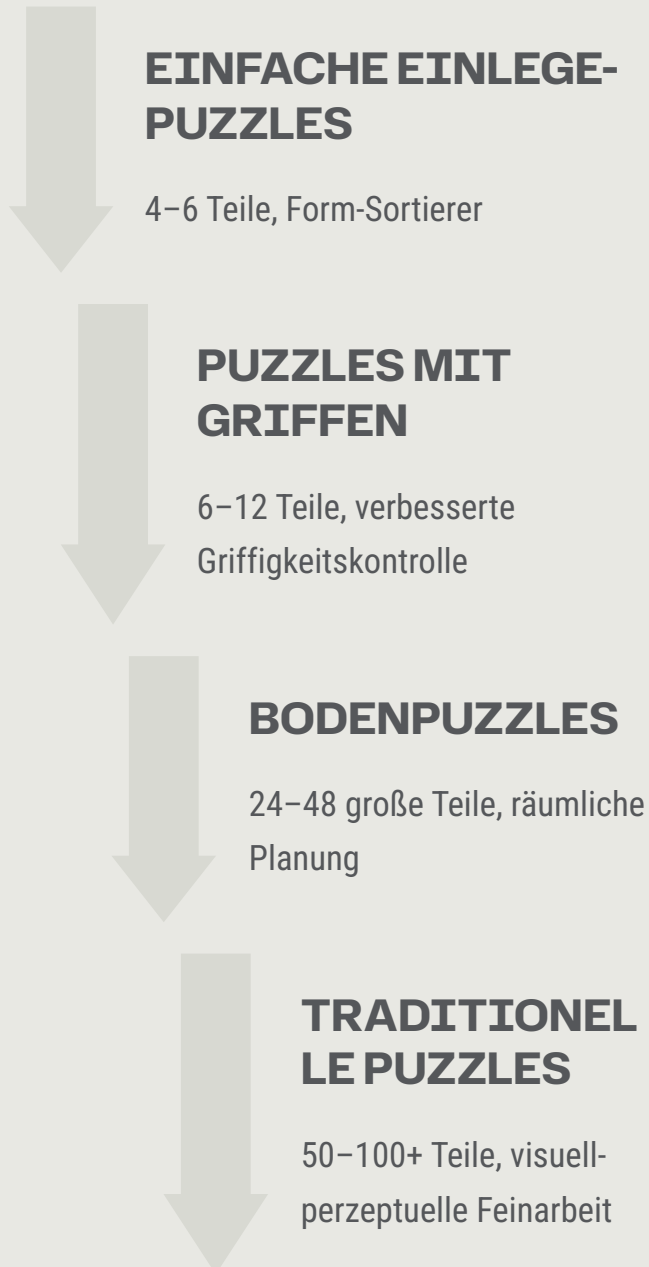


### SCHATZENTDECKUNG

Finaler Ort enthält „Schatz“ – kleines Spielzeug, Aufkleber oder bevorzugte Aktivitätswahl.

# PUZZLE-MONTAGE- WETTBEWERBE

## TYPEN UND PROGRESSION



## WETTBEWERBSFORMATE

- **Gegen den Timer:** Puzzle vor Ablauf des Timers fertigstellen
- **Gegen sich selbst:** Persönliche Bestzeit schlagen – Growth Mindset fördern
- **Gegen Partner:** Jede Person hat identisches Puzzle, Wettlauf zur Fertigstellung
- **Team-Montage:** Zusammen ein großes Puzzle kooperativ fertigstellen

## STRATEGIELEHRE

Puzzle-Strategien explizit lehren statt Fertigkeiten vorauszusetzen: Randteile zuerst sortieren, Teile nach Farbe gruppieren, Referenzbild betrachten, systematisches Scannen, Teile drehen zum Testen.

- ☑ **Klinischer Wert:** Puzzles entwickeln visuell-perzeptuelle Fertigkeiten, räumliches Denken, Frustrationstoleranz, Ausdauer, Feinmotorik und exekutive Funktionen – Planung, Organisation und flexibles Denken.

# SCHNELLREFERENZ: WEITERE AKTIVITÄTEN



## 26. TASCHENLAMPEN-TAG

Raum abdunkeln, Taschenlampe nutzen, um Objekte entsprechend verbaler Hinweise zu „markieren.“ Visuelles Tracking, Zuhörfähigkeiten und schnelle Motorik. Grobmotorik hinzufügen, indem Kind zum physischen Markieren läuft.



## 27. INSTRUMENT-ECHO-SPIEL

Therapeut spielt einfachen Rhythmus auf Schlaginstrument, Kind echot zurück. Entwickelt auditive Verarbeitung, motorische Planung, Arbeitsgedächtnis. Progression von 2-Beat-Mustern zu komplexen Sequenzen.



## 28. GESCHICHTEN-STEIN-SCHAUSPIEL

Steine mit Bildern erstellen. Kind zieht Stein und spielt jenes Element aus, während eine Geschichte aufgebaut wird. Zielt auf Fantasie, motorische Planung, Sequenzierung und Erzählfähigkeiten.



## 29. SCHNEID-HINDERNISPARCOURS

Progressiv herausfordernde Schneidaufgaben: gerade Linien, sanfte Kurven, Winkel, komplexe Formen. Jedes geschnittene Stück wird zum Ticket für den nächsten Grobmotorik-Hindernis. Fein- und Grobmotorik integriert.



## 30. GEFÜHLE-SORTIERAUFGABE

Szenarien auf Karten bereitstellen. Kind sortiert in Emotionskategorien und bespricht, wie es sich in jeder Situation fühlen würde. Aufbau emotionaler Kompetenz, Perspektivenübernahme und Selbstwahrnehmung.

# SCHLÜSSELPRINZIPIEN FÜR DIE UMSETZUNG



## KIND-GELEITETE THERAPIE

Den Interessen und dem Tempo des Kindes folgen und dabei therapeutische Absichten aufrechterhalten. Die Aktivität dient dem Kind – nicht umgekehrt.



## VISUELLE UNTERSTÜTZUNGEN

Großzügig visuelle Hilfen einsetzen, um Angst zu reduzieren, Erwartungen zu verdeutlichen und erfolgreiche Beteiligung zu unterstützen – gemäß IBP-Empfehlungen.



## SYSTEMATISCHE DOKUMENTATION

Beobachtungen zu Engagement, Fertigkeitsdemonstrationen und Modifikationsbedarf festhalten. Daten für die kontinuierliche Therapieplanung und IBP-Aktualisierung nutzen.



## DYNAMISCHE GRADUIERUNG

Aktivitäten auf Basis von Echtzeit-Leistungsbeobachtungen anpassen. Den „optimalen Bereich“ – weder zu einfach noch zu frustrierend – kontinuierlich kalibrieren.



## FAMILIENKOOPERATION

Mit Familien zusammenarbeiten, um das Lernen über Therapiesitzungen hinaus zu erweitern. Eltern als Co-Therapeuten einbeziehen und Aktivitäten für zu Hause anpassen.



## ANSTRENGUNG WÜRDIGEN

Aufwand und Fortschritt feiern – nicht nur perfekte Leistung. Positive Erfahrungen aufbauen, die Motivation und Selbstwirksamkeit nachhaltig stärken.

# EVIDENZBASIS: SPIELBASIERTE INTERVENTION BEI ASS

Die spielbasierte Intervention in der Ergotherapie für Kinder mit Autismus-Spektrum-Störung ist fest in der Evidenz verankert. Forschungsergebnisse zeigen konsistent, dass spielbasierte Ansätze gegenüber drillbasierten Interventionen überlegene Ergebnisse in Engagement, Aufmerksamkeitsdauer und Generalisierung von Fertigkeiten erzielen. Kinder sind deutlich stärker motiviert, wenn Aktivitäten angenehm statt fordernd wirken.

Die in diesem Handbuch präsentierten Aktivitäten basieren auf ergotherapeutischen Praxisrahmen und integrieren Erkenntnisse aus der sensorischen Integrationstheorie, der Entwicklungspsychologie, der Verhaltensanalyse (FBA-Prinzipien) sowie aus aktuellen Leitlinien zur ATL-orientierten Intervention. Jede Aktivität wurde mit Blick auf klinische Messbarkeit, praktische Anwendbarkeit und evidenzbasierte Wirksamkeit konzipiert.

## 30

### EVIDENZBASIERTE AKTIVITÄTEN

Jede verankert in  
ergotherapeutischen Prinzipien und  
ASS-Forschung

## 4

### ENTWICKLUNGSBER EICHE

Feinmotorik, Grobmotorik, Soziales,  
Sensorik – umfassend abgedeckt

## 100%

### ADAPTIERBAR

Jede Aktivität mit  
Graduierungsstrategien für  
individuelle Anpassung

# VON SPIEL ZU FORTSCHRITT

Die dreißig hier vorgestellten Aktivitäten sind mehr als Spiele oder Zeitfüller. Jede wurde sorgfältig entworfen, um therapeutische Ziele in ansprechende, motivierende Kontexte einzubetten, die das einzigartige Lernprofil von Kindern mit Autismus-Spektrum-Störung respektieren.

## **DIE KUNST**

Die effektivste Ergotherapie fühlt sich für das Kind nicht nach Therapie an – sie fühlt sich wie Spaß an. Das ist die Kunst der pädiatrischen Ergotherapie.

## **DIE WISSENSCHAFT**

Hinter dem Spaß steckt hochentwickeltes klinisches Reasoning: Aktivitäten auswählen, die spezifische Defizite ansprechen, Herausforderungen angemessen graduieren und systematisch auf funktionale Unabhängigkeit hinarbeiten.

## **DER MENSCH**

Ihre klinische Expertise, Kreativität und echte Fürsorge für jedes Kind verwandeln diese Werkzeuge in bedeutungsvolle Intervention. Spiel ist die Arbeit der Kindheit – gestalten Sie sie therapeutisch, bedeutsam und freudvoll.

*„Jede erfolgreiche Interaktion, jede gemeisterte Herausforderung und jeder Moment freudvollen Engagements trägt zur entwicklungsbezogenen Trajektorie dieses Kindes bei.“*