# 1 Einführung

Ich glaube, dass ich für viele Eltern mit Kindern mit Autismus sprechen kann, wenn ich behaupte, dass das gemeinsame Spiel mit Gleichaltrigen zu den Hauptschwierigkeiten gehört, mit denen wir konfrontiert sind. Strukturierte Spiele und Gesellschaftsspiele sowie das Spielen mit einem Erwachsenen sind dabei kein Problem. Es bleibt aber schwierig, ein soziales und fantasievolles Spiel sowie es neurotypische Kinder spielen, anzuregen. Als Elternteil wird man jeden Tag damit konfrontiert – sei es beim Abholen deines Kindes aus der Betreuung oder Schule […] bei Geburtstagspartys […] du siehst alle Kinder in Gruppen miteinander spielen […] und dann siehst du dein Kind wie es alleine Fahrrad fährt, mit einem Erwachsenen Spielkarten sortiert oder sich anderweitig alleine beschäftigt. Das ist frustrierend und verletzend. Das eigene Kind ist ausgeschlossen und nimmt eine Außenseiterposition ein. Erfahrungsgemäß geschieht dies nicht, weil das autistische Kind keine Spieleinladung von anderen Kindern erhält, sondern weil es nicht weiß, was es mit diesem wunderbaren Angebot machen soll.

> Ich habe meinen Sohn auch schon dabei beobachtet wie er ein anderes Kind fragte: »Was machst du? Kann ich mit dir spielen?« – Aber danach war das Gespräch beendet.
> (Jonas 2012, *Elternteil*)

## 1.1 IPG-Modell: Hintergrund und Begründung

Spielen und Interagieren mit Gleichaltrigen sind fundamentale menschliche Erfahrungen. Schon immer spielen Kinder gern und meist ohne jegliche Anleitung, wobei sie kreativ ihren Körper, Kopf und Geist einsetzen (▸ Abb. 1.1). Auch wenn Spielinhalte und deren Ausdruck in verschiedenen Generationen und Kulturen voneinander abweichen, sind sie ein wesentlicher Teil des Heranwachsens. Gemeinsames Spielen beinhaltet Erforschen, Entdecken, Erschaffen und Vorstellen, wobei sich ganz nebenbei Wissen und Beziehungen entwickeln.

Es gibt aber auch Kinder, die von dieser Entwicklung abweichen. Anders als neurotypische Kinder, sehen sich Kinder mit Autismus nämlich mit einer Reihe von Hindernissen konfrontiert, wenn es um gemeinsames Spiel und Sozialisation mit Gleichaltrigen geht.

Autismus-Spektrum-Störungen (ASS) gehören zu den tiefgreifenden Entwicklungsstörungen, die ein Leben lang bestehen und in der frühen Kindheit ihren Anfang nehmen. Zu den Kernsymptomen gehören Schwierigkeiten mit zwischenmenschlichen Beziehungen, verbaler und nonverbaler Kommunikation sowie eine eingeschränkte Fantasie. Diese zeigt sich in restriktivem und wiederholenden Verhaltensweisen, Aktivitäten und

**Abb. 1.1:** Spontanes Spiel und Sozialverhalten bei neurotypischen Kindern, bei denen es oft um bekannte Spielthemen geht

Interessen (American Psychiatric Association, 2013). Früher nahm man an, dass Autismus selten vorkommt, doch es erhalten immer mehr Menschen die Diagnose ASS, so dass man mittlerweile davon ausgeht, dass ca. 1 % der Weltbevölkerung von

Autismus betroffen ist. Das amerikanische Center für Disease Control and Prevention (deutsch: Zentren für Krankheitskontrolle und Prävention) (CDC, 2014) schätzt, dass in den USA 1 von 68 Kindern Autismus hat, wobei man bei Schulkindern sogar von 1 von 50 ausgeht. Damit bilden Kinder mit Autismus folglich einen großen Anteil an weltweit ca. 70 Millionen Kindern mit Einschränkungen und Behinderungen, die keinen Zugang zu geeigneten Hilfen und Bildung haben (UNESCO, 2011). Sie haben ein besonderes Risiko, nicht oder nicht entsprechend ihrer Intelligenz beschult zu werden (Forlin, 2012). Sofern sie überhaupt beschult werden, werden Kinder mit Autismus oft getrennt von neurotypischen Kindern unterrichtet. Außerdem haben sie innerhalb und außerhalb der Schule wenig oder keinen Zugang zu sozialer Inklusion in Spiel, Freizeit oder im Rahmen anderer kulturell relevanter Ereignisse. Selbst betroffene Kinder, denen der Zugang zu derartigen Erfahrungen möglich ist, bekommen meist keine Unterstützung dabei. Dadurch besteht die Gefahr, dass sie Erfahrungen verpassen oder sozial ausgeschlossen werden.

Das Integrated Play Groups® (IPG)-Modell ist eine evidenzbasierte Methode, die für die besonderen Bedürfnisse von Kindern mit Autismus entwickelt wurde. Die Kinder bekommen hierbei Unterstützung, um Spiel, Sozialisation und Vorstellungsvermögen zu entwickeln, was erst eine Inklusion in die Gruppe Gleichaltriger ermöglicht (aktuelle Übersichten finden sich bei Wolfberg, 2009; 2016a; Wolfberg, DeWitt & Bottema-Beutel, 2012).

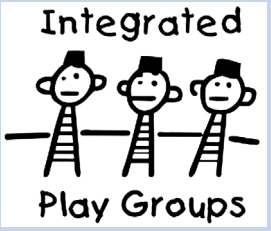


**Abb. 1.2:** Integrated Play Groups® (IPG)-Modell

Kinder unterschiedlichen Alters und mit unterschiedlichen Fähigkeiten innerhalb des Autismusspektrums (Spielanfänger) werden dabei angeleitet mit neurotypischen Kindern und Geschwistern (Spielexperten) in einer inklusiven Umgebung miteinander zu spielen. Zunächst wurde die Methode für jüngere Kinder (Vorschul- bis Grundschulalter) entwickelt. Später wurde sie jedoch auf alle Altersgruppen ausgeweitet und mit verschiedenen Therapieansätzen wie der Sensorischen Integration (Fuge & Berry, 2004; Schaefer & Attwood, 2003) kombiniert. Spielen wurde als gemeinsame Beschäftigung auf altersgerechte und kulturelle Aktivitäten aus Kunst, Handwerk, Filmproduktion, Theater, Tanz, Sport und Yoga übertragen (Bateman, 2014; Bottema-Beutel, 2011; Julius, Wolfberg, Jahnke, & Neufeld, 2012; Neufeld & Wolfberg, 2010; Pearlstone, 2017; Remy, 2013; Wolfberg, Bottema-Beutel & DeWitt, 2012; Yates, 2010).

## Die Bedeutung von inklusivem Spiel und Sozialisation

Das IPG-Modell entstand aus der Sorge um alle Kinder, die wichtige Spielerfahrungen verpassen (eine aktuelle Übersicht findet sich bei Wolfberg, 2009; 2016a; Wolfberg, DeWitt & Bottema-

Beutel, 2012). In den vergangenen 50 Jahren ist die Bedeutung von inklusivem Spiel und der Sozialisation und ihr Einfluss auf die lebenslange Entwicklung und soziokulturelle Teilhabe zunehmend betont worden (Brown, 2009; Eberle, 2014; Elkind, 2007). Schon früh machen Kinder sensorische, körperliche und soziale Erfahrungen durch Spiel mit Gegenständen und Interaktionspartnern. Je älter die Kinder werden, desto mehr tendieren sie dazu, in Gruppen mit Gleichaltrigen zu spielen. In diesen Gruppen bilden die Kinder einzigartige *Spielkulturen*, innerhalb derer sie sich soziale und fantastische Welten erschaffen (Wolfberg, Zercher, Lieber, Capell, Matiaas, Hanson & Odom, 1999). Im Rahmen dieser Spielkultur verbessern Kinder unterschiedlichen Alters und Entwicklungsstands ihre Fähigkeiten in Bezug auf soziale und kommunikative Kompetenzen, Sprache, Kognition, Kreativität und emotionales Wohlbefinden (Wolfberg, 2009; Wolfberg et al., 1999).

## Folgen eines Mangels an Spiel und Sozialisation

Die Forschung zeigt, dass ein Mangel an Spiel und Sozialisation kaskadierende Effekte auf den Entwicklungsstand, die soziale Fähigkeiten sowie die lebenslange psychische Gesundheit haben kann (Brown, 2009; 2012; Killen, Mulvey & Hitti, 2013). Leider sind besonders Kinder mit Autismus von den Folgen sozialer Deprivation betroffen, da sie häufig von Gruppen mit Gleichaltrigen und zugehörigen Spielkulturen ferngehalten werden (oft ist dies gut gemeint, da das Verständnis für eine adäquate Unterstützung der Kinder leider fehlt). Während neurotypische Kinder lediglich Platz, Zeit, Spielrequisiten und andere Kinder benötigen, um spontan zu spielen und Beziehungen aufzubauen, bedarf es für Kinder mit Autismus sehr viel mehr, damit sie am Spiel mit

Gleichaltrigen wirklich teilhaben. Letztendlich entstehen aus dem Mangel an angemessener Unterstützung Kosten, welche die Gesellschaft tragen muss. Schließlich geht es dieser darum, das Potential der Kinder zu nutzen und aus ihnen voll funktionsfähige und aktive Gesellschaftsmitglieder zu machen.

## 1.2 IPG-Modell: Forschung und Entwicklung

Das IPG-Modell wurde in den späten 1980er Jahren konzipiert, wird aber stetig weiterentwickelt, um aktuelle Theorien, neue Forschungsergbnisse und praktische Erfahrungen einzubeziehen. Um Forschung, Training und Netzwerk zum IPG-Modell zu fördern, wurde in den USA das *Autism Collective for Peer Socialization, Play and Imagination*[1] (www.autismcollective.org) (deutsch: Verband für Sozialisation, Spiel und Vorstellungsvermögen von Autisten) gegründet. Ziel dieses Verbandes ist es, die Rechte von Menschen mit Autismus zu stärken, damit diese von sozialer Inklusion in Spiel, Freizeit und Kultur profitieren können. Um dieses Ziel zu erreichen, engagiert sich der Verband aktiv für die Zusammenarbeit und Partnerschaft mit Universitäten, Kliniken, Schulen, nichtstaatlichen und staatlichen Organisationen sowie Gruppen von Eltern und Fachpersonen. Durch diese Zusammenarbeit ist das IPG-Modell in diversen Fachdisziplinen und bei Vertretern evidenzbasierter Methoden für Kinder mit Autismus anerkannt (American Speech-Language-

1 Das *Autism Collective for Peer Socialization, Play and Imagination* hieß früher Autism Institute on Peer Socialization and Play.

Hearing Association, 2006; Disalvo & Oswald, 2002; Iovannone, 2003; National Autism Center, 2009; Reichow & Volkmar, 2010; Wong et al., 2015).

## Wissenschaftlicher Hintergrund

Verschiedene Studien liefern stabile und überzeugende Beweise für die Wirksamkeit des IPG-Modells bei Kindern mit Autismus unterschiedlichen Alters (3 bis 11 Jahre) und unterschiedlicher Ausprägungen (leicht, mittel, schwer) sowie für diverse ethnische, kulturelle und sprachliche Hintergründe (Lantz et al., 2004; O'Connor, 1999; Richard & Goupel, 2005; Wolfberg, 1994; Wolfberg & Schuler, 1992; 1993; Wolfberg, DeWitt, Young & Nguyen, 2015; Yang, Wolfberg, Hu & Hwu, 2003; Zercher, Hunt, Schuler & Webster, 2001).

Zusammengefasst zeigen die Studien, dass Kinder mit Autismus im Verlauf eines IPG-Programms ihre soziale Interaktion, Kommunikation, Sprache, ihr repräsentatives Spiel sowie verwandte symbolische Aktivitäten (wie Schreiben und Zeichnen) verbessern. Zusätzlich werden die neuen Fähigkeiten auf andere Bereiche übertragen. So zeigten die Kinder weniger stereotypes und isoliertes Spiel und dafür mehr spontanes symbolisches Spiel (funktionales und Als-Ob-Spiel) sowie sozial orientiertes Spiel (parallel oder gemeinsam). Auch Fortschritte in der sozialen Kommunikation mit Gleichaltrigen (Imitation, Initiative ergreifen und Antworten) und die Erweiterung der Spielinteressen konnten beobachtet werden. Darüber hinaus wurden die neuerworbenen Fähigkeiten auch ohne Unterstützung durch einen Erwachsenen beibehalten.

Eltern und die ausübenden Fachpersonen bewerten das IPG-Modell als für die Kinder nützlich und wichtig. Neurotypische

Kinder, die an einem IPG-Programm teilnahmen zeigten positiv veränderte Einstellungen und Wahrnehmungen. Sie verbesserten ihre Sensibilität, Toleranz und die Akzeptanz individueller Unterschiede. *Spielexperten* betonten, dass es für sie zunehmend leichter wurde mit Kindern, die »anders denken« zu kommunizieren und zu spielen. Sowohl Spielanfänger als auch Spielexperten schätzten die Erfahrungen, die sie im IPG-Programm gemacht haben und sahen einander als Freunde an. Dies bestätigten auch die beteiligten Fachleute, die vom Aufbau gegenseitiger und anhaltender Freundschaften zwischen Kindern mit und ohne Autismus berichteten.

Es gibt zunehmende Hinweise, dass auch die verschiedenen Variationen und Anpassungen des IPG-Modells wirksam sind. Hierzu gehört die Kombination von Integrierten Spielgruppen mit der Sensorischen Integrationstherapie (Fuge & Berry, 2004; Schaefer & Attwood, 2003) sowie die Ausweitung des Spiels auf die Bereiche Kunst (Bateman, 2014), Theater (Julius, Wolfberg, Jahnke & Neufeld, 2012; Neufeld & Wolfberg, 2010, Sport (Pearlstone, 2017; Remy, 2013) und einige andere alterstypische Aktivitäten für Jugendliche (Bottema-Beutel, 2011; Wolfberg, Bottema-Beutel & DeWitt, 2012). Zusätzlich zeigt eine Studie von Bottema-Beutel und Kollegen (2011), dass Teenager mit Autismus lernten, sich verstärkt in andere hinein zu versetzen und soziale Situationen eher unter Berücksichtigung der Gesamtsituation zu verstehen. Außerdem erlebten sie ihre Gruppenzugehörigkeit als einen wichtigen Teil ihrer sozial-kommunikativen Entwicklung.

## Fortbildung

Aufgrund der positiven Forschungsergebnisse zur Wirksamkeit des IPG-Modells (siehe oben) hat die Nachfrage nach IPG-

Programmen deutlich zugenommen. Um dem gerecht zu werden, bietet das *Autism Collective* eine Reihe von Fortbildungen an (für eine Übersicht siehe Wolfberg, 2003). Das IPG-Training beginnt mit einem Eingangsseminar, das von drei aufeinander aufbauenden Veranstaltungen gefolgt wird (Anfänger, Experte und Supervisor). Parallel dazu führen die Teilnehmer ein IPG-Programm für Kinder mit Autismus in natürlichen inklusiven Settings durch. Inhaltlich orientieren sich die Fortbildungen am Wissen, den Erfahrungen und aktuellen Bedürfnissen der Teilnehmer. Nach Abschluss des Trainings können die Teilnehmer IPG-Programme auf dem von ihnen erreichten Qualifikationsniveau umsetzen.

## Verbreitung

Zusätzlich zur Forschung und Fortbildung ist die möglichst weite Verbreitung des IPG-Modells ein großes Anliegen des *Autism Collective*. Inbesondere in in unterversorgten Gegenden soll dies geschehen, wo die Unterstützung für Kinder mit Autismus begrenzt ist. Ein Schwerpunkt liegt dabei auch auf der Zusammenarbeit mit den Kommunen. Es soll ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, wie wichtig es ist, Möglichkeiten der sozialen Inklusion in Spiel, Freizeit und bei kulturellen Erlebnissen zu schaffen. Es fand hierbei eine Zusammenarbeit mit Spezialisten und Laien in Universitäten, Kliniken, staatlichen sowie gemeinnützigen Organisationen auf kommunaler, nationaler und internationaler Ebene statt. Da Spielen universeller Natur ist, wurden Übersetzungen und Anpassungen der IPG-Prinzipien und -Praktiken bereits von vielen Gemeinden – auch deutschen Einrichtungen – übernommen.