

Wettkampf um lachende Gesichter



Wettkampf um lachende Gesichter

- Dieses Programm eignet sich besonders bei Problemverhalten von kurzer Dauer, welches aber häufig auftritt. Solches Verhalten bedarf ebenso kleiner **negativer Konsequenzen** (traurige Smileys)
- Eine Kombination von positiven und negativen Konsequenzen ist hier also sinnvoll
- nur Bestrafung bringt nichts



Punkt (**lachendes Gesicht**) wird vergeben, wenn **positives Verhalten** gezeigt wird



Punkt (**trauriges / neutrales Gesicht**) wird vergeben, wenn **problematisches Verhalten** gezeigt wird

Entwicklung:

- (1) **Problemverhalten und Situation genau beschreiben;** es eignet sich besonders bei Problemverhalten von kurzer Dauer, welches häufig auftritt und „wenig belastend“ ist,... z.B. von dem Tisch aufstehen, schlimme Wörter sagen, Lärm machen etc.



- (2) **Beginn und Ende der Spielzeit festlegen für 10
Gesichter**



- (3) **Spielregeln erklären**; Problemverhalten soll gelöst werden, spielerischer Wettkampf zwischen Ihnen und Kind; z.B. jeden Tag wird um 10 Gesichter gespielt.

- (4) **Wunschliste** mit kleinen und grossen Belohnungen. Kleine Belohnungen bei best. Anzahl von Smileys, grosse Belohnungen z.B. beim Sieg des Wettkampfes (Sonderbelohnung)

- (5) **Ev. Anzahl lachender Gesichter für weitere Sonderbelohnungen festlegen**



Durchführung:

- (1) **Spielplan an gut sichtbarer Stelle** befestigen (mit Kind absprechen!).
- (2) **Kind an Wettkampf erinnern** bei welchem Verhalten ein positiver/ trauriger Smiley vergeben wird.
- (3) **Entsprechender Smiley abgeben, wenn Kind bestimmtes Verhalten zeigt** (Vorsicht bei Vergabe von traurigem Smiley , neutrale Stimmlage verwenden und weiter ermutigen...)
- (4) **Ergebnis am Ende besprechen** (Gesichter zählen und evtl. Sieger ermitteln, mit entsprechender Belohnung)



(5) **Sich streng an die Spielregeln halten** - nur innerhalb der Zeit gibt es Smileys!

(6) **Lachende Gesichter für eine Sonderbelohnung tauschen**, auf Plan abhaken, direkt Belohnung vergeben.



(7) **Keine zu hohen Erwartungen**, wenn innerhalb der ersten 3 Tage keine Verbesserung → Fehler bei Entwicklung

(8) **Aller Anfang ist schwer**, Spielplan genau führen.

(9) **Beenden nach einiger Zeit; je nachdem zu Punkte-Plan wechseln!**

Einige wenige Wochen durchführen!

Text-und Bildquellen

Kapitel aus

- Döpfner, M., Frölich, J., & Metternich-Kaizman, T. (2019). Ratgeber ADHS Information für Betroffene, Eltern, Lehrer und Erzieher zu Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung. Hogrefe

Bilder

- <https://premium.wpmudev.org/blog/wordpress-smilies-emoticons/>
- <https://de.vecteezy.com/vektorkunst/89437-emoticon-aufkleber-vektor-set>
- <https://de.freepik.com/fotos-vektoren-kostenlos/kind-lob>