

Auswertungsbogen für eine KOF-Spielsitzung nach Hansson und Löwendahl (2002) sowie Helm Stierlins Polaritäten (1971)

Gelingt die gemeinschaftliche Handlung? Wann gelingt sie besonders gut?

Kommentar:

Die Sicht des Kindes auf sich und andere

Hauptkategorie	Unterkategorie
1. Verhalten des Kindes gegenüber dem Material	Welche Figuren wählt es? <ul style="list-style-type: none"> • Stufe der Identifikation; • symbolische Bedeutung der Figur Wie wählt das Kind seine Figuren? Wie baut das Kind?
2. Spiel des Kindes	Spielt das Kind altersadäquat? Wie sorgt das Kind für sich im Spiel?
3. Zusammenspiel des Kindes mit anderen	Kontakt mit der Therapeutin und den Familienmitgliedern Zusammenspiel Was erwartet das Kind für eine Behandlung durch das Gegenüber? Was sagt das Kind darüber, wie es lernen möchte?

Wie zeigt sich die Interaktion im familiären Spiel

Hauptkategorie	Unterkategorie
1. Gegenseitigkeit in der Eltern-Kind-Beziehung	Wie behandeln sich Eltern und Kind im Spiel? Wie respektieren Kind und Eltern die gegenseitigen Spielflächen? Wie setzen die Eltern/das Kind Grenzen?
2. Empfänglichkeit der Eltern für ihr Kind	Wie folgen die Eltern ihrem Kind bzw. wie führen sie es? Das Vermögen der Eltern, auf dem kindlichen Niveau zu spielen Die Feinfühligkeit der Eltern für die Bedürfnisse ihres Kindes

Kommentar:

Entwicklungsstand des Kindes im Spiel

Stufen des Sozialspiels nach Howes und Matheson (1992)

1. Parallelspiel ohne Blickkontakt,
2. Parallelspiel mit Blickkontakt,
3. einfaches Sozialspiel,
4. komplementäres Sozialspiel,
5. kooperatives Fiktionsspiel,
6. komplexes Rollenspiel mit Metakommunikation.

Kommentar:

Ausdifferenzierung der Identifikationsfigur

1. Stufe: unbelebte Gegenstände
 - a) Stein, Holzstück
 - b) Vulkan, Pflanze, Baum (zwar unbelebt, aber beweglich)
2. Stufe: Autos, Fahrzeuge, Flugzeuge etc. (zwar ebenfalls unbelebt, jedoch von Menschen gesteuert)
3. Stufe: ein Tier
4. Stufe: ein Mensch

Kommentar:

Polarität Augenblick-Dauer

Können die Mitspielenden den Augenblick wahrnehmen, der im Spiel entsteht, wenn jemand ihnen etwas zeigen will oder sich verständlich machen möchte? Können sie so lange in dieser Situation bleiben, bis die sie verständlich/bedeutsam wird?

	sehr selten	selten	manchmal	oft	sehr oft
Mutter					
Vater					
Kind					
Kind ¹					
Therapeut/in					

¹ Hier ist exemplarisch ein zweites Kind aufgelistet. Da aber üblicherweise nur Eltern und Indexkind miteinander spielen, wird im weiteren Verlauf – wie im Originaltext von Marianne Holmberg (2003) – nur ein Kind genannt.

Suchen die Mitspielenden Kontakt zueinander? (jeweils Kind zu Mutter/Vater/Therapeutin und umgekehrt)

Wer wendet sich als Erstes dem Kind zu?

Wie reagieren die Mitspielenden auf Kontaktversuche? (positiv, passiv, abweisend, aggressiv, ängstlich ...)

Wie aktiv/passiv ist das Spiel?

Ist jemand sehr passiv im Spiel?

Dominiert jemand das Spiel?

Welche Personen haben Augenkontakt?

Können sich die Mitspielenden abwechseln?

Kann das Kind eine Situation im Spiel beenden?

Kann das Kind abwarten, während die anderen (Erwachsenen) miteinander sprechen/spielen?

Polarität Verschiedenheit – Gleichheit

Wer in der Familie übernimmt die Erwachsenenrolle (d. h., wer übernimmt Verantwortung und Fürsorge)?

Wer wird getröstet/um wen wird sich gekümmert?

Wer löst problematische Situationen im Spiel?

Welcher Elternteil kann sich in das Kind hineinversetzen?

Gibt es jemanden, der oft versucht, jemand anders nachzuahmen, sich ihm anzugleichen? Verhält sich jemand komplementär zu jemand anderem (z. B. will einer verkaufen, der andere kaufen)?

Polarität Befriedigung – Versagung

Wie häufig geben Mutter und Vater dem Kind positive Unterstützung?

Wie häufig geben sich die Eltern gegenseitig positive Unterstützung?

Grenzen setzen: Setzen Mutter/Vater dem Kind adäquate Grenzen, wenn dies nötig ist?

Wie tun sie dies? (aggressiv, bestimmt, freundlich, vorsichtig ...)

Wie wird das Spiel von wem erlebt? (ängstlich, gleichgültig, lustvoll ...)

Wie reagieren die Spieler auf Frustration (z. B. Grenzsetzung, warten müssen, eigene Wünsche nicht durchsetzen können etc.)? (aggressiv, abweisend, kaum spürbar, akzeptierend, wird dadurch angeregt ...)

Polarität Stimulierung – Stabilität

Wer passt sein Tempo wem an?

Lassen die Eltern das Kind in Frieden, wenn es das braucht?

Stimulieren die Eltern das Kind im Spiel?

Schützen die Eltern das Kind vor Überforderung oder Überstimulierung?

Geben die Mitspielenden in schwierigen Situationen auf und wollen das Spiel verlassen?

Passen sich die Mitspielenden den Bedürfnissen der anderen Mitspielenden an?

Polarität Nähe-Distanz

Sind die Mitspielenden gefühlsmäßig anwesend?

Markieren die Mitspielenden ihre eigenen Spielgrenzen/ihr Grundstück?

Übertreten die Mitspielenden die (Grundstücks-)Grenzen der anderen?²

Regeln die Mitspielenden ihre Nähe zu anderen Mitspielenden im Spiel? (Ist der Abstand an die gegenseitigen Wünsche angepasst? Gibt es eine Balance zwischen gefühlsmäßiger und physischer Nähe?)

*Wie ist die gefühlsmäßige Qualität, wenn sich die Mitspielenden treffen?
(Kind und Mutter? Kind und Vater? Mutter und Vater?)*

2 Wessen Grenzen übertreten werden, kann in die jeweiligen Felder eingetragen werden, wenn zum Beispiel das Kind die Grenzen des Vaters sehr selten übertritt, die der Mutter jedoch sehr häufig, könnte der Name des Vaters in der ersten Zeile in das rechte Feld eingetragen werden, der der Mutter in das linke Feld.