

## 7. Trainingseinheit – Reaktionsverzögerung

**Ziel.** Erlernen der Reaktionsverzögerung (Einführen der Stop-Signal-Karte). Die Kinder lernen, ihre Lösung verzögert und erst nach einer Überprüfung bekannt zu geben. Damit soll eine überlegte Aufgabenbearbeitung und das Überprüfen eigener Ergebnisse erlernt werden.

Der adäquate Einsatz der Stop-Signal-Karte wird operant verstärkt.

Auf einer anschaulichen (motorischen) Ebene wird das Ziel der Reaktionsverzögerung auch im spielerischen Ausklang verdeutlicht und gefestigt.

**Material.** Stop-Signal-Karte (farbig ausmalen!), Tauschverstärker, Codier-/Rechenaufgaben.

**Anforderung.** Die Aufgabenbearbeitung verlangt ein zweistufiges Vorgehen: a) die Kinder ordnen Codierungen in ein Aufgabenblatt ein und b) bearbeiten einfache Rechenaufgaben. Die Kinder verzögern die Mitteilung ihres Ergebnisses um etwa 8 Sekunden. Zwischen der Ergebniserarbeitung und seiner Bekanntgabe sollen sie nochmals überprüfen, ob ihr Vorgehen/Ergebnis richtig ist. Da die Aufgaben differenzierte Zuordnungsprozesse verlangen und deshalb leicht zu Fehlern führen können, erweist sich diese kontrollierte Aufgabenbearbeitung als nützlich.

**Kontingenzen.** Eine Klammer für die richtige Benutzung des Stop-Signals (Bekanntgabe der Lösung erst 8 Sekunden nach der Ergebniserarbeitung). Diese Verstärkungen werden unabhängig davon vergeben, ob das Ergebnis richtig ist. *Verstärker-Wegnahme:* Zum Entzug eines Verstärkers kommt es, wenn die Kinder vor Ablauf der 8 Sekunden antworten. Ferner erfolgt Verstärkerentzug bei Störverhalten (siehe Kasten „Grobe Verhaltensverstöße“, S. 66).

### 1. Allgemeine einleitende Erläuterungen

T.: Ihr erinnert euch sicherlich noch an Philipp, den wir im Film gesehen haben. Welche Sorgen hat er gehabt?

K.: ...

T.: (Bestätigt.) Er wollte weniger Fehler machen und besser mit seinen Aufgaben zurecht kommen. Welche Ratschläge hatten wir ihm denn gegeben?

K.: ...

T.: (Bestätigt.) Üben und Stop zu sich zu sagen. Wir haben ja nun in den letzten fünf Treffen geübt, wie man genau zuhört, wie man genau hinschaut und wie man genau beschreibt. Jetzt üben wir „Stop“ zu sagen.

### 2. Einführung der Stop-Signal-Karte

Der Therapeut legt den Kindern die Stop-Signal-Karte vor; er spricht mit ihnen über die Figur („man kommt nicht an ihr vorbei“) und erarbeitet mit ihnen die Bedeutung des Stop-Signals im Straßenverkehr. Die Kinder sollen letztendlich erkennen (Modellierungsdialo), daß dieses Schild „Stop – aufpassen!“ bedeutet.

T.: Sicher habt ihr schon einmal ein ähnliches Schild gesehen.

K.: ...

T.: Was bedeutet das Schild denn im Straßenverkehr?

K.: ...

T.: Man muß mit dem Fahrrad oder Auto stehen bleiben. Man muß also halt machen, weil man beispielsweise an einer Straßenkreuzung ganz besonders aufpassen muß.

Also bedeutet das Schild „Stop – aufpassen!“

Das gleiche bedeutet auch die Signalkarte, wenn wir hier arbeiten. Sie heißt „Stop – aufpassen“. Ich muß halt machen, wie ein Auto im Straßenverkehr. Worauf muß ich denn aufpassen, wenn ich „halt mache“?

K.: ...

T.: (sammelt die Antworten und moderiert sie zugunsten folgender Ziele.)

1. Stop-nachdenken!

2. Stop-überprüfen, ob man auf dem richtigen Weg ist, ob die Aufgabe richtig verstanden ist;

3. Stop – aufpassen, nicht auf den ersten Einfall vertrauen, lieber die Aufgabe noch einmal durchgehen; der Therapeut veranschaulicht diese Aussage gegebenenfalls mit der Abbildung „Aufwärts/Abwärts“, die im Therapieraum aufgehängt wird.

Was nützt es, wenn man sich selbst sagt „Stop – aufpassen“?

K.: ...

T.: Man bleibt mehr bei der Aufgabe, arbeitet überlegter und schaut nochmals genau hin. Fölglich macht man weniger Fehler. Man ist zufriedener mit sich und kann stolz sein, weil einem weniger Fehler passieren. **Erinnert ihr euch noch daran, wie man abstürzen, aber auch aufwärts kommen kann? (Abbildung 7 zeigen).**

K.: ...

T.: (Kommentare der Kinder sammeln; einsichtsvolle Kommentare verbal und durch Lob verstärken).  
Jetzt lernen wir, „Stop“ zu uns sagen. Ihr wißt, wenn dieses Signal (Signal-Karte zeigen) auftaucht, müßt ihr mit der Antwort warten. Ihr sollt die Antwort inzwischen nochmals überprüfen und nachdenken. Erst wenn die Karte wieder verschwunden ist, dürft ihr die Antwort sagen.

### 3. Anwendung des Stop-Signals

Der *Therapeut demonstriert* die Anwendung des Stop-Signals:

Die erste Aufgabe wird von ihm modellhaft mit dem Stop-Signal (etwa 8 Sekunden nach der Lösungserarbeitung warten) und der offenen Verbalisation „Stop – aufpassen!“ bearbeitet.

### 4. Übungsphase der Kinder

Im weiteren Vorgehen *bearbeitet ein Kind* nun eine Aufgabe alleine. Der Therapeut beobachtet den Lösungsverlauf beim Kind und stellt dann die Stop-Signal-Karte auf, sobald es in etwa fertig ist. Nach ca. 8 Sekunden wird die Signal-Karte umgedreht und das Kind darf jetzt seine Lösung mitteilen. Es kann sein Ergebnis auch länger als diese 8 Sekunden für sich behalten und überprüfen. Auf keinen Fall darf das Kind die Lösung vor dem Umdrehen der Signal-Karte bekannt geben (Verstärker-Wegnahme – siehe oben: Kontingenzen).

Das Stop-Signal wird also wie folgt eingesetzt:

1. Das Kind bearbeitet die Aufgabe, sein Lösungsprozeß wird vom Therapeuten beobachtet;
2. der Therapeut stellt das Stop-Signal auf, sobald das Kind erkennbar zu einem Ergebnis gekommen ist;
3. das Kind wartet etwa 8 Sekunden bis zur Mitteilung seiner Lösung.

Die anderen Kinder der Gruppe beobachten den Verlauf dieser Aufgabenbearbeitung; sie orientieren sich daran, sobald sie an die Reihe kommen.

### 5. Spielerischer Ausklang – Motorische Reaktionsverzögerung

*Spiel.* Eine Flaumfeder auf der Schulter durch den Raum tragen.

*Spielbeschreibung.* Eine Flaumfeder (Wattebausch) wird auf die rechte Schulter gelegt; sie soll möglichst weit durch den Raum getragen werden. Die Feder darf nicht mit der Hand festgehalten oder von einem anderen Spieler weggepusht werden. Alle Kinder der Gruppe versuchen dies gleichzeitig. Es kommt darauf an, die Feder möglichst weit zu tragen, also möglichst behutsam (reaktionsverzögert) zu gehen.

*Durchführung/Hinweise.* Wenn noch Zeit übrig ist, sollten weitere Bewegungsspiele mit Reaktionsverzögerung durchgeführt werden (sich im Zeitlupentempo bewegen; eine Spielzeugfigur sein, deren Uhrwerk abläuft und die sich deshalb immer langsamer bis zum Stillstand bewegt etc.).

Der *Übergang zur 8. Trainingseinheit* kann dann erfolgen, wenn die Reaktionsverzögerung gelingt.