



DAS INSEL-ARCHIPEL

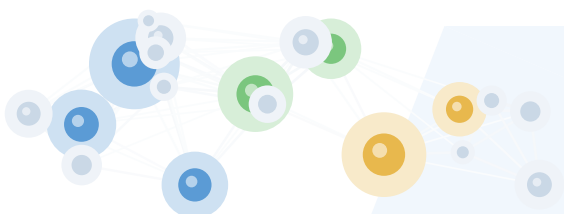
Methodische Verortung eines digitalen
Gesprächswerkzeugs für die Schulsozialarbeit

7 Inseln · 24 Module · Einzelsetting mit Kindern von 9 bis 14 Jahren
Konzeption und Entwicklung aus der Praxis der Schulsozialarbeit

Felix Riemer

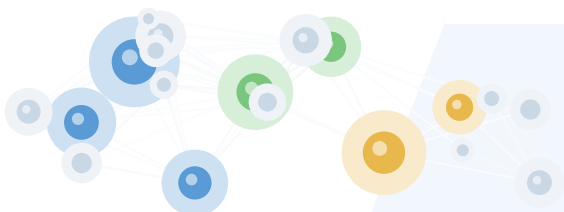
insel-archipel.ch

März 2026



Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	3
2 Ausgangslage und Designprinzipien	3
3 Architektur des Insel-Archipels	4
4 Methodische Verortung: Übergreifende Reflexion	4
4.1 Externalisierung als Designprinzip	5
4.2 Die Bewertungsspannung	5
4.3 Stille Impulsverschiebung	6
4.4 Gesprächskatalysator, nicht Intervention	6
5 Methodische Verortung der Module	7
5.1 Gefühlswelt	7
Wut-Vulkan	7
Gefühls-Entdecker	7
Stress-Hygrometer	8
Mein Wurzelgarten	8
5.2 Beziehungen	9
Die Goldene Stunde der Freundschaft	9
Lagerfeuer-Landschaft	9
Die Sache mit...	10
5.3 Zuhause und Familie	10
Die Schatzkiste	10
Meine Schultern	11
Der Kompost	11
5.4 Schule und Lernen	11
Mein Pausenhof	12
Der Lebensbaum	12
5.5 Einfach Ich	12
Die Gezeitenbucht	12
Laternengarten	13
Flaschenpost	13
Krafttiere	14
Die Cenote	14
5.6 Online-Welt	14
Der Zeit-Strom	14
Nebel-Garten	15
Schattenlicht-Kammer	15
Meine Welten	15
6 Übersichtsmatrix	16
7 Offene Fragen	18



● 1 Einleitung

Das Insel-Archipel ist ein digitales Gesprächswerkzeug für die Schulsozialarbeit. Es richtet sich an Fachpersonen, die mit Kindern zwischen 9 und 14 Jahren im Einzelsetting arbeiten, und wird ausschliesslich gemeinsam am Tablet genutzt: Das Kind navigiert, die Fachkraft begleitet. Sieben thematische Inseln mit insgesamt 24 Modulen übersetzen Gesprächsanlässe in bildbasierte, interaktive Welten, in denen Kinder innere Zustände, Beziehungen und Alltagsrealitäten sichtbar machen können, ohne sie zuerst in Worte fassen zu müssen.

Das Werkzeug ersetzt weder ein Gespräch noch eine Methode. Es ist ein Instrument im Repertoire der Fachkraft, vergleichbar mit Bildkarten, Genogrammen oder Skalierungsfragen, das dann zum Einsatz kommt, wenn es zum Kind, zum Thema und zur Begleitungsphase passt. Für manche Kinder ist das ein einmaliger Gesprächsöffner. Für andere wird es zur Begleitung über zehn oder mehr Sitzungen, wenn sie diesen Zugang für sich entdecken. Die Revisit-Funktionen, die sitzungsübergreifende Dokumentation und die metaphorischen Welten sind für beide Nutzungsformen gebaut.

Dieses Dokument legt die methodische Verortung des Insel-Archipels offen. Es beschreibt für jedes Modul, auf welchen pädagogischen, therapeutischen und psychologischen Konzepten es aufbaut, wie diese Konzepte für den spezifischen Kontext transformiert wurden, und wo die Grenzen dieser Transformation liegen. Die Darstellung unterscheidet dabei drei Adaptationsstufen: «basierend auf» kennzeichnet Konzepte, deren Kernprinzipien im Code erkennbar implementiert sind; «adaptiert von» beschreibt wesentliche Transformationen, deren fachliche Herkunft nachvollziehbar bleibt; «inspiriert von» markiert Grundideen, die aufgegriffen wurden, deren Methode im Code aber nicht mehr als solche erkennbar ist. Diese Unterscheidung ist kein Defizit, sondern Ausdruck methodischer Ehrlichkeit: Ein digitales Werkzeug für Neunjährige kann und soll kein therapeutisches Manual implementieren.

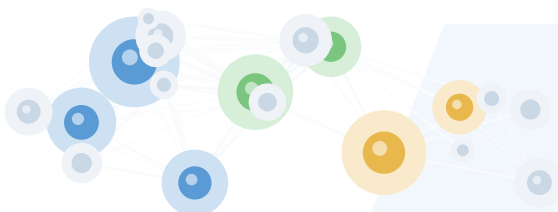
Das Insel-Archipel ist in der Praxis erprobt, nicht empirisch evaluiert. Es existiert keine Wirksamkeitsstudie, keine kontrollierte Untersuchung, keine unabhängige Validierung. Dieses Dokument ersetzt das nicht und beansprucht es nicht. Was es zeigt: dass die Entwicklung methodisch reflektiert erfolgte, dass jede Designentscheidung fachlich begründbar ist, und dass die offenen Fragen bekannt sind und benannt werden.

● 2 Ausgangslage und Designprinzipien

In der Schulsozialarbeit der Deutschschweiz fehlt ein Werkzeug, das zwei Anforderungen gleichzeitig erfüllt: einen strukturierten, kindgerechten Gesprächszugang zu schaffen und das, was im Gespräch entsteht, so zu dokumentieren, dass es für Fallbesprechungen, Fachaustausch und die Klientenakte nutzbar wird. Analoge Methoden wie Bildkarten, Aufstellungsarbeit oder Skalierungsfragen leisten das Erste, aber nicht das Zweite. Was im Gespräch sichtbar wird, muss im Nachhinein rekonstruiert, zusammengefasst oder aus dem Gedächtnis protokolliert werden, und vieles geht dabei verloren. Das Insel-Archipel verbindet beides in einem Prozess: Was das Kind zeigt, wird strukturiert erfasst, nach Inseln sortiert, als Verlauf sichtbar und per PDF exportierbar, ohne dass das Kind etwas tippen oder die Fachkraft während der Sitzung protokollieren muss.

Die Grundentscheidung für ein tablet-basiertes, bildbasiertes Werkzeug folgt einer Beobachtung aus der Praxis: Kinder zwischen 9 und 14 finden über Bilder, Metaphern und interaktive Gesten einen schnelleren Zugang zu inneren Zuständen als über direkte Fragen. Ein Vulkan, dessen Lava steigt, ist für ein zehnjähriges Kind ein konkreterer Gesprächseinstieg als die Frage «Wie wütend bist du auf einer Skala von eins bis zehn?», obwohl beide strukturell dasselbe leisten. Die Übersetzung abstrakter Konzepte in visuelle, anfassbare Welten senkt die Einstiegsschwelle und reduziert Scham, weil das Kind zunächst mit einer Metapher interagiert, nicht mit einer Selbstaussage.

Mehrere Designentscheidungen ziehen sich durch alle 24 Module und bilden zusammen das Fundament, auf dem das Werkzeug steht. Das Kind sitzt immer neben der Fachkraft und navigiert selbst durch die Module, was die Kontrolle beim Kind belässt und die Fachkraft in die beobachtende, begleitende Rolle versetzt. Jeder Schritt in jedem Modul ist überspringbar, ohne Begründung und ohne Konsequenz, weil ein Kind, das «Das möchte ich gerade nicht»



sagt, eine Grenzziehung vornimmt, die respektiert gehört. Es gibt keine Punkte, keine Badges, keine Fortschrittsbalken und keine Belohnungen, weil Gamification in einem Werkzeug, das Kinder in vulnerablen Situationen begleitet, Leistungsdruck erzeugt, wo Exploration stattfinden soll. Alle Daten bleiben lokal auf dem Gerät, ohne Cloud, ohne Übertragung, ohne Tracking, ausgerichtet an den Vorgaben des Schweizer Datenschutzgesetzes.

Dass die Fachkraft immer anwesend ist, ist kein Zusatzmerkmal, sondern die Grundbedingung des Werkzeugs. Das Insel-Archipel wurde nicht für den Selbstgebrauch durch Kinder konzipiert. Es öffnet Gesprächstüren, die eine ausgebildete Fachperson im Raum brauchen, weil das, was ein Kind auf einem Komposthaufen ablegt oder in ein Geheimfach sperrt, professionelle Einordnung verlangt. Diese Angewiesenheit auf die Fachkraft ist keine Schwäche des Designs, sondern sein Kern: Das Werkzeug liefert Material, die Fachkraft stellt die Fragen.

Das konzeptionelle Dach, unter dem diese Entscheidungen stehen, lässt sich in drei Bezugsrahmen verankern. Die Salutogenese nach Antonovsky orientiert das gesamte System an der Frage, was Kinder gesund hält, nicht an dem, was sie belastet. Die Lebensweltorientierung nach Thiersch bestimmt die Architektur der Inseln, die Lebensbereiche abbilden, nicht Störungsbilder. Und das Partizipationsmodell nach Lundy materialisiert sich in der durchgängigen Wahlfreiheit, die Kindern Raum, Stimme und Einfluss gibt, ohne sie zu überfordern. Diese drei Rahmenkonzepte werden in den Einzelmodulen nicht wiederholt, sie bilden das Fundament, auf dem jedes Modul steht.

● 3 Architektur des Insel-Archipels

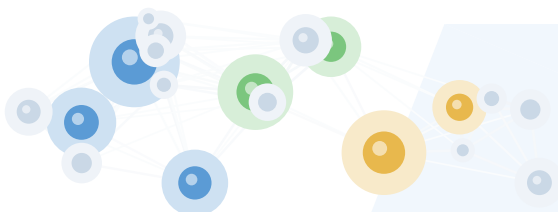
Das Insel-Archipel gliedert sich in sieben thematische Inseln, die jeweils einen Lebensbereich des Kindes adressieren. Die Insel Gefühlswelt versammelt fünf Module zur Emotionserkennung, Emotionsdifferenzierung, Bedürfnisexploration und Stressregulation. Zuhause und Familie enthält drei Module zu Familienrollen, Geheimnissen und dem Umgang mit Belastendem. Freundschaft und Peers bietet drei Module zur Beziehungsvisualisierung, sozialen Kartierung und Konfliktbearbeitung. Schule und Lernen umfasst zwei Module zum sozialen Schulraum und zur schulbezogenen Ursachenexploration. Einfach Ich versammelt fünf Module zu Identität, Werten, Stärken, Tagesstruktur und Stimmungsverlauf. Die Online-Welt bietet vier Module zur Reflexion digitalen Alltags und digitaler Selbstpräsentation. Das Atelier stellt mit einem Modul einen themenfreien Raum bereit für das, was in keine Insel passt.

Die Interaktionslogik folgt einem einheitlichen Prinzip: Das Kind wählt eine Insel, öffnet ein Modul und durchläuft eine Sequenz von Schritten, die jeweils überspringbar sind. Die Schritte kombinieren verschiedene Interaktionsformen, darunter Auswahl aus vordefinierten oder freien Optionen, räumliche Platzierung von Symbolen oder Figuren, Skalierung über Füllstände, Positionen oder Zeichengesten, und Freitexteingabe. Am Ende jeder Modulsitzung entsteht ein strukturierter Eintrag, der in die Klientenakte fließt. Diese Akte ist nach Inseln sortiert, als zeitlicher Verlauf sichtbar und per PDF exportierbar. Die Fachkraft entscheidet, was dokumentiert und was weitergegeben wird.

Von den 24 implementierten Modulen werden in diesem Dokument 21 methodisch beschrieben. Drei Module sind nicht Gegenstand dieser Darstellung: Der Gefühlstaucher befindet sich in einer strukturellen Überarbeitung, das Whiteboard ist ein freies Zeichenwerkzeug ohne modulspezifische methodische Struktur, und die Fragenkugel funktioniert als offener Gesprächsöffner über Zufallsfragen, deren methodische Verortung in der Gesprächsführungstradition liegt, nicht in einer modulspezifischen Methode.

● 4 Methodische Verortung: Übergreifende Reflexion

Die 21 Modulbeschreibungen im folgenden Abschnitt beschreiben für jedes Modul einzeln, worauf es aufbaut und wo seine Grenzen liegen. Dabei werden vier Spannungslinien sichtbar, die nicht an einzelne Module gebunden sind, sondern das Werkzeug als Ganzes durchziehen. Sie modulweise zu wiederholen wäre redundant. Sie zu verschweigen wäre unehrlich. Dieser Abschnitt behandelt sie übergreifend, damit die Einzeldarstellungen sich auf das konzentrieren können, was am jeweiligen Modul spezifisch ist.



4.1 Externalisierung als Designprinzip

Die Externalisierung nach Michael White ist die meistverwendete Einzeltechnik im Insel-Archipel. Von 21 beschriebenen Modulen verwenden mindestens fünfzehn eine Form der Externalisierung als tragende oder mitwirkende Grundlage. White entwickelte diese Technik in der narrativen Therapie mit einem spezifischen Ziel: dominante Problemnarrative aufzubrechen, damit die Person nicht das Problem ist, sondern das Problem hat. Das Kind ist nicht wütend, die Wut ist etwas, das man betrachten kann. Diese Grundbewegung, die Trennung von Person und innerem Zustand durch Übertragung auf ein äusseres Objekt, ist im Insel-Archipel konsequent umgesetzt und im Code erkennbar: Wut wird zum Vulkan, Stress wird zu Druck in Zylindern, Belastendes wird zu Brocken auf einem Komposthaufen, ein Konflikt wird zu einer «Sache mit» jemandem.

Was das Insel-Archipel mit dieser Technik tut, geht allerdings erheblich über Whites ursprünglichen Anwendungsbereich hinaus. Externalisiert werden nicht nur Probleme, sondern auch Bedürfnisse (Wurzelgarten), Zeitverteilung (Zeit-Strom), Freundschaftsqualität (Goldene Stunde), Selbstanteile (Schattenlicht-Kammer), Werte (Cenote) und Stimmungsverläufe (Laternengarten). In keinem dieser Fälle geht es darum, ein dominantes Problemnarrativ aufzubrechen. Die Externalisierung verschiebt sich damit von einer therapeutischen Intervention zu einem Interaktionsprinzip: Sie schafft Distanz zwischen dem Kind und dem, worüber gesprochen werden soll, unabhängig davon, ob dieses Etwas ein Problem ist.

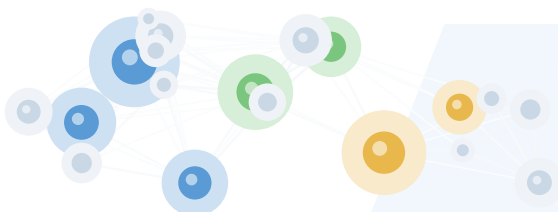
Diese Entgrenzung ist eine bewusste Designentscheidung, keine Unachtsamkeit. Die Grundbewegung, innere Zustände auf ein visuelles Gegenüber zu übertragen und dadurch besprechbar zu machen, funktioniert im digitalen Medium besonders gut, weil das Tablet einen konkreten Ort bietet, an dem das Externalisierte sichtbar wird. Ein Kind, das einem Wesen im Zeit-Strom Herzschläge zuteilt, spricht nicht über seine Bildschirmzeit, sondern über ein hungriges Pixel. Dieser Umweg über die Metapher senkt die Scham und erhöht die Bereitschaft, auch über heikle Themen ins Gespräch zu kommen. Ob das noch Externalisierung im Sinne Whites ist oder etwas anderes, das Whites Mechanik verwendet, ist eine berechtigte Frage. Ich setze Externalisierung als architektonisches Prinzip ein, nicht als therapeutische Technik. Die Kernbewegung ist erkennbar, der Anwendungsbereich ist erweitert, und diese Erweiterung muss als das benannt werden, was sie ist: eine Adaptation, die den Mechanismus bewahrt und den Kontext verändert.

4.2 Die Bewertungsspannung

Jedes Modul im Insel-Archipel ist so gebaut, dass es deskriptiv arbeitet. Es beschreibt, es misst nicht. Es macht sichtbar, es bewertet nicht. Es öffnet Türen, es geht nicht hindurch. Es gibt keine Scores, die dem Kind angezeigt werden, keine Fortschrittsvergleiche zwischen Sitzungen, keine normativen Labels wie «gut» oder «schlecht», keine Ranglisten und keine Erfolgsmeldungen. Und dennoch erzeugt praktisch jedes Modul implizite Bewertungen, die sich aus der Visualisierung selbst ergeben.

Diese Spannung zieht sich durch das gesamte System, und sie ist mir bewusst. Im Stress-Hygrometer wandert die Farbskala von Grün nach Rot, und ein neunjähriges Kind, das sein Gauge rot sieht, liest das als «schlecht», auch wenn ich die Farben als physikalischen Druck gerahmt habe, nicht als Bewertung. In Meine Schultern habe ich das Baumhaus erhöht, warm beleuchtet und in Goldtönen gestaltet, den Schuppen bodenständig, kühl und gedämpft, was eine räumliche Hierarchie erzeugt, obwohl die Labels neutral formuliert sind. Im Zeit-Strom klingt ein Wesen, das «strahlt», positiver als eines, das «in Stille atmet». In der Schattenlicht-Kammer vergrößert der Trait «mutig» den Schatten und erzeugt einen Glow-Effekt, während «zurückhaltend» ihn verkleinert, was Introversion subtil als Defizit inszeniert. Und in den algorithmischen Systemen, die Gesprächsimpulse verschieben, trifft der Code Entscheidungen darüber, welche Konstellation «kritisch» ist und welche nicht, ohne dass diese Kategorisierung dem Kind oder der Fachkraft transparent gemacht wird.

Die Gegenstrategien sind in den Modulen implementiert: neutrale oder bewusst positive Zustandslabels, überspringbare Schritte, Freitextoptionen neben geschlossenen Sets, die Abschaffung sichtbarer Scores, die Reformulierung von Löschvorgängen als «Loslassen». Aber die Spannung lässt sich nicht vollständig auflösen, weil



sie strukturell zum Medium gehört. Jedes digitale Werkzeug, das innere Zustände auf einem Bildschirm sichtbar macht, erzeugt eine visuelle Ordnung, und Kinder lesen visuelle Ordnungen als Wertungen. Das ist kein Designfehler, den ich beheben könnte, sondern eine Eigenschaft der Digitalisierung selbst, mit der jedes Modul umgehen muss und die jede Fachkraft im Gespräch auffangen können sollte. Die Modulbeschreibungen in diesem Dokument benennen diese Spannung Modul für Modul.

4.3 Stille Impulsverschiebung

In nahezu jedem Modul des Insel-Archipels existiert ein algorithmisches System, das die Konstellation der kindlichen Eingaben analysiert und den angezeigten Gesprächsimpuls für die Fachkraft kontextsensitiv verschiebt. Im Stress-Hygometer erkennt der Code Muster wie «Gedanken über 70 und Körper über 50» und verschiebt den Impuls in Richtung psychosomatischer Aufmerksamkeit. Im Lebensbaum lenkt die Konstellationsanalyse bei familiärer Belastung auf andere Fragen als bei breit gestreuter Ursachenlage. Im Laternengarten verschieben sich Reflexionsfragen basierend auf erkannten Mustern wie Isolation, Eskalation oder familiärer Belastung. Im Zeit-Strom verschiebt eine Null-Prozent-Zuteilung beim Herz-Wesen den Impuls zur Bindungsfrage. In der Goldenen Stunde verändert niedrige Brückenposition in Kombination mit Konfliktsymbolen die angezeigte Frage.

Dieses Prinzip, im Projekt als fünfte Architekturentscheidung dokumentiert, ist die Antwort auf ein reales Problem: Das Werkzeug braucht professionelle Begleitung, und nicht jede Fachkraft erkennt in jeder Sitzung jedes Muster, das die Eingaben des Kindes zeichnen, besonders bei hoher Fallbelastung. Die stille Impulsverschiebung schafft eine Mindestabsicherung, indem sie die Aufmerksamkeit der Fachkraft lenkt, ohne dass das Kind einen Unterschied bemerkt. Das Kind sieht dieselbe Oberfläche. Die Fachkraft erhält einen anderen Gesprächsimpuls, der ein Muster adressiert, das sie möglicherweise übersehen hätte.

Die Grenzen dieses Ansatzes sind substanziell und müssen benannt werden. Die Schwellenwerte, ab denen ein Muster als «kritisch» gilt, sind funktional gesetzt, nicht empirisch validiert. Ob ein Stresswert über 70 in einer bestimmten Kategorie tatsächlich klinische Aufmerksamkeit verdient, ist eine Designentscheidung, die als solche transparent gemacht werden muss. Das System operiert als Blackbox für die Fachkraft: Sie sieht den verschobenen Impuls, aber nicht den Grund der Verschiebung. Ein Hinweis im Stil von «Impuls verschoben wegen: Null Prozent Herz» würde die pädagogische Absicht transparent machen, ohne das Kind zu belasten, existiert aber in der aktuellen Version nicht. Und grundsätzlicher: Im Moment, in dem ein Algorithmus entscheidet, welche Frage die Fachkraft sieht, hat das Werkzeug eine interpretive Vorentscheidung getroffen, die über reine Beschreibung hinausgeht. Die stille Impulsverschiebung ist fachlich sinnvoll, aber sie verschiebt auch Macht vom professionellen Urteil zur Heuristik, und diese Verschiebung muss reflektiert werden, nicht normalisiert.

4.4 Gesprächskatalysator, nicht Intervention

Das Insel-Archipel positioniert sich als Gesprächswerkzeug, nicht als Intervention. Diese Unterscheidung ist keine Bescheidenheitsgeste, sondern eine fachliche Positionierung mit konkreten Konsequenzen. Eine Intervention beansprucht, durch ihren Einsatz eine Veränderung zu bewirken. Ein Gesprächswerkzeug beansprucht, Material bereitzustellen, mit dem eine Fachkraft arbeiten kann. Das Insel-Archipel tut das Zweite: Es macht innere Zustände sichtbar, es strukturiert Gesprächsanlässe, es dokumentiert, was entsteht. Was daraus wird, liegt bei der Fachkraft.

Diese Positionierung hat eine wichtige Konsequenz für die Frage der Wirksamkeit. Ein Gesprächswerkzeug wirkt nicht aus sich selbst heraus, es wirkt durch die professionelle Beziehung, in die es eingebettet ist. Die Qualität der Sitzung hängt nicht primär davon ab, wie gut das Modul konstruiert ist, sondern davon, was die Fachkraft mit dem Material tut, das ihr das Modul liefert. Das bedeutet auch: Eine Wirksamkeitsstudie, die das Werkzeug isoliert untersucht, ohne die Fachkraft-Kind-Beziehung einzubeziehen, würde die Funktionslogik des Systems verfehlen. Was sich untersuchen lässt, ist eher die Frage, ob das Werkzeug der Fachkraft ermöglicht, Zugänge zu schaffen, die ohne das Werkzeug schwieriger wären, ob Kinder über die visuellen Metaphern etwas zeigen, was sie auf direktem Weg nicht zeigen würden, und ob die integrierte Dokumentation die Qualität der Fallarbeit verändert.



Diese Grenze ist allerdings porös. Im Moment, in dem ein Algorithmus ein Muster erkennt und den Gesprächsimpuls verschiebt, habe ich bereits eine fachliche Vorentscheidung in Code gegossen. Im Moment, in dem der Vulkan bei höheren Stufen ästhetisch dramatischer wird, hat das Modul bereits eine emotionale Rahmung gesetzt. Im Moment, in dem die Schattenlicht-Kammer «Zusammen bist du vollständig» anzeigt, steht dort eine normative Aussage. Diese Grenzüberschreitungen sind nicht vermeidbar, sie sind die Konsequenz davon, dass ein digitales Werkzeug Entscheidungen in Code gießen muss, die in einem analogen Setting die Fachkraft situativ trifft. Das Insel-Archipel ist ein Gesprächskatalysator mit eingebetteter fachlicher Intelligenz, die Aufmerksamkeit vorstrukturiert, ohne diagnostische Autorität zu beanspruchen. Wo genau die Grenze zwischen Katalyse und Intervention verläuft, ist eine der Fragen, die dieses Dokument benennen, aber nicht beantworten kann.

● 5 Methodische Verortung der Module

Im Folgenden beschreibe ich für jedes der 21 untersuchten Module, worauf es methodisch aufbaut, wie ich den jeweiligen Ansatz für den Kontext transformiert habe, und wo die spezifischen Grenzen liegen. Übergreifende Spannungslinien, die Externalisierung als Designprinzip, die Bewertungsspannung, die stille Impulsverschiebung und die Positionierung als Gesprächskatalysator, sind in Abschnitt 4 behandelt und werden hier nicht wiederholt. Was folgt, ist das, was an jedem Modul spezifisch ist.

5.1 Gefühlswelt

Die Insel Gefühlswelt versammelt vier Module, die Emotionserkennung, Emotionsdifferenzierung, Bedürfnisexploration und Stressregulation adressieren. Ein fünftes Modul, der Gefühlstaucher, befindet sich in einer strukturellen Überarbeitung und ist nicht Gegenstand dieser Darstellung.

Wut-Vulkan

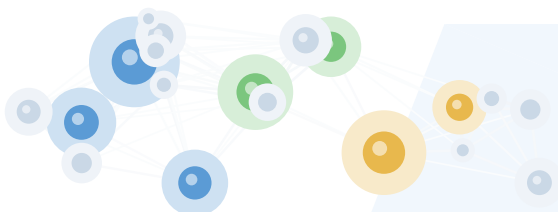
Insel: Gefühlswelt | Kernmethode: Ampelmodell der Emotionsregulation (erweitert); Vulkan-Externalisierung

Die Vulkan-Metapher externalisiert Wut nach White: Das Kind betrachtet sein Brodeln als etwas, das im Vulkan geschieht, nicht als etwas, das es selbst ist. Diese Externalisierung trägt das gesamte Modul und ermöglicht den entscheidenden nächsten Schritt, eine Fünf-Stufen-Skala, die das klassische Ampelmodell der Emotionsregulation erweitert und als interaktives Thermometer innerhalb des Vulkans räumlich erfahrbar macht (basierend auf dem Ampelmodell, die Skalierung adaptiert von de Shazer). Die levelabhängigen Gefühlslisten machen bei höheren Stufen zunehmend Primäremotionen wie Scham, Angst und Einsamkeit hinter der Wut sichtbar, was eine nachvollziehbare Adaptation des Wut-Eisberg-Modells ist und der Fachkraft den diagnostisch wichtigsten Gesprächsfaden liefert. Der Körpersignal-Schritt greift die Idee somatischer Aufmerksamkeit auf (inspiriert von Levine und van der Kolk), erreicht aber über Bildkarten-Selektion kein tatsächliches Hinspüren, weshalb der Kern der Methode im digitalen Transfer verloren geht. Die Coping-Strategien habe ich in Körper, Gedanken und Soziales aufgeteilt, was an DBT-Skill-Gruppen erinnert, die konkreten Ideen sind aber allgemeinpädagogisch und setzen kein DBT-spezifisches Konzept um (inspiriert von Linehan). Dass Gefühle, Körpersignale und Strategien jeweils freie Eingabefelder bieten, öffnet die geschlossenen Sets und verhindert, dass Kinder sich in vorgegebenen Kategorien nicht wiederfinden.

Die Vulkan-Metapher rahmt hohe Wut trotz des bewusst gewählten Labels «Volle Kraft» auf Stufe 5 visuell als bedrohlich. Eruption, Rot und glühende Partikel codieren Intensität als Gefahr statt als Signal. Das dynamische Atmosphären-System verstärkt diesen Effekt, weil höhere Stufen ästhetisch interessanter werden als niedrige, was zur Dramatisierung einladen kann. Die levelabhängigen Gefühlsvorschläge habe ich in ihren Defaults präskriptiv belassen: Scham und Einsamkeit erscheinen erst ab Stufe 4 oder 5, obwohl Kinder diese Gefühle auch bei niedrigerer Erregung erleben.

Gefühls-Entdecker

Insel: Gefühlswelt | Kernmethode: Eigene Emotionsdifferenzierung; Kreativfragen als Externalisierung



Acht Basisgefühle bilden eine eigene, nicht-validierte Zusammenstellung, inspiriert von Plutchiks Emotionsrad und Ekmans Basisemotionen, ohne deren Systematik zu übernehmen. Liebe, Stolz und Neugier ersetzen Ekel, Vertrauen und Erwartung, was eine praxisnahe Entscheidung für die Zielgruppe ist, aber eben eine Eigenentwicklung bleibt. Die emotionale Granularität im Sinne von Barrett und Kashdan ist im zweiten Ring adaptiert, der Nuancen bereits besuchter Emotionen aufklappt und so das Vokabular differenziert. Das tragende methodische Rückgrat bilden die sechs Kategorien der Kreativfragen: Das Gefühl erhält Name, Alter, Stimme, Körperlichkeit und wird zum eigenständigen Wesen, dem man begegnet (basierend auf White und Epston). Der Drehmechanismus entzieht dem Kind den Entscheidungsdruck bei der Emotionswahl, weil nicht das Kind Wut wählt, sondern das Rad bei Wut landet. Die sieben Bedürfnisse adaptieren Elemente der Selbstbestimmungstheorie nach Deci und Ryan, ergänzt um Bindung nach Bowlby, ohne dass die Gesamtauswahl einer einheitlichen Taxonomie folgt. Die zugehörigen Fragen leiten das Kind an, das Bedürfnis hinter dem Gefühl zu erkennen, was konzeptionell an Mentalisierung nach Fonagy anschliesst, aber kognitiv voraussetzungsreich ist.

Die acht Emotionen und sieben Bedürfnisse bleiben eine nicht-validierte Eigenauswahl. Der Körpersignal-Picker verliert das Wesentliche somatischer Ansätze, weil eine angetippte Checkbox «Knoten im Bauch» etwas kategorial anderes ist als Somatic Experiencing, und diese Lücke sich digital nicht schliessen lässt. Die Kreativfragen habe ich nicht in ihrer therapeutischen Tiefe ausdifferenziert: «Welchen Namen hätte das Gefühl?» ist methodisch fundierte Externalisierung, «Welches Tier wäre es?» eher assoziativ-spielerisch, ohne dass das Modul diesen Unterschied kenntlich macht. Die Bedürfnisfragen setzen eine Mentalisierungsfähigkeit voraus, die bei Neunjährigen entwicklungsbedingt oft noch nicht verfügbar ist. Und in allen drei geschlossenen Sets habe ich keine Freitextoption eingebaut, was insbesondere für ältere Kinder zum Engpass werden kann.

Stress-Hygrometer

Insel: Gefühlswelt | Kernmethode: Transaktionales Stressmodell (Lazarus/Folkman) in hydraulischer Metapher

Die Skalierungsfrage der lösungsfokussierten Kurztherapie ist in eine durchgängige hydraulische Metapher übersetzt. Sechs Zylinder repräsentieren Stressorenkategorien, die das Kind durch Gedrückthalten kontinuierlich füllt, bis ein visuelles Rohrsystem den Gesamtdruck als RMS-Wert in ein zentrales Gauge speist (basierend auf der Shazers Skalierung, erweitert über die klassische Zehnerskala hinaus). Die zweite tragende Grundlage ist das transaktionale Stressmodell von Lazarus und Folkman, adaptiert in der Dreischrittstruktur: Stressorenidentifikation entspricht der primären Bewertung, die Ventilbank der sekundären Bewertung von Bewältigbarkeit. Die transaktionale Qualität des Modells, die dynamische Wechselwirkung zwischen Bewertung und Neubewertung, geht in der sequenziellen Schrittfolge allerdings verloren. Die Körpersignale mit zwölf definierten somatischen Signalen plus offener Kategorie greifen die Idee des somatischen Gewahrseins auf, bleiben aber inspiriert von Levine und van der Kolk, weil die Checkbox-Auswahl auch mit Beschreibungsfeld kein tatsächliches Hinspüren ermöglicht. Die Coping-Kategorien der Ventilbank erinnern an DBT-Skill-Gruppen nach Linehan, sind aber allgemeinpädagogisch gefasst (inspiriert von). Die Mustererkennung im Prompt-System, die Konstellationen wie psychosomatische Belastung oder familiäre Dominanz aus den Daten ableitet, ist eine eigenständige Designentscheidung, die klinische Aufmerksamkeitsmuster der SSA in algorithmische Gesprächsimpulse überführt.

Weder Lazarus noch Folkman postulieren, dass kumulative Belastung sich quadratisch verhält. Die RMS-Berechnung ist kein gravierendes Problem, solange die Fachkraft den Wert als subjektives Bild liest, aber sie beansprucht eine stresstheoretische Plausibilität, die nicht belegt ist. Schwerwiegender: Die Mustererkennung trifft implizite klinische Urteile. Den Schwellenwert «Gedanken über 70 und Körper über 50 gleich psychosomatisch» habe ich als Designentscheidung gesetzt, ohne dass die Fachkraft diese Kategorisierung sieht oder hinterfragen kann. Sie erfährt nur den daraus abgeleiteten Impuls, was zu einer falschen Sicherheit führen könnte, weil der algorithmisch generierte Impuls professioneller klingt, als seine Grundlage es rechtfertigt.

Mein Wurzelgarten

Insel: Gefühlswelt | Kernmethode: Bedürfnisorientierte Ressourcenarbeit (eklektische Bedürfnisauswahl)

Die sechs Bedürfnisse, Zugehörigkeit, Kompetenz, Autonomie, Bindung, Gesehen werden und Exploration, bilden eine praktikerkuratierte Synthese, die sich aus mehreren Modellen speist, ohne eines davon getreu umzusetzen. Drei



Bedürfnisse decken sich mit der Selbstbestimmungstheorie nach Deci und Ryan, Bindung und Exploration entsprechen Bowlbys komplementären Verhaltenssystemen, «Gesehen werden» verweist auf Fonagys Mentalisierungskonzept. Ich kennzeichne diese Auswahl ehrlich als inspiriert von den genannten Modellen, nicht als basierend auf einem einzelnen. Die Interaktionsmechanik von acht vordefinierten Containern plus einem neunten Custom-Slot mit drei Optionen (Freitext, «Etwas ohne Worte», «Ich erzähls dir») adaptiert analoge Bedürfniskartenarbeit im Sinne der GFK-Karten. Die Pflanzenmetapher invertiert den klassischen Lebensbaum nach Ncube und Denborough: Wurzeln bilden nicht Herkunft ab, sondern Bedürfnisse als Nährstoffquelle. Das Pflanzenwachstum habe ich auf zwei Zustände reduziert, schlafende Knospe und Blüte, um implizites Scoring zu entschärfen. Das konstellationsbasierte Impulssystem mit neun Prioritätsstufen, für das ich keine publizierte Vorlage erkennen kann, verschiebt den Impulsfokus still, wenn der Gartenstand kritische Muster zeigt, etwa leere Bindung bei voller Autonomie.

Die Bedürfnisauswahl bleibt die grösste methodische Angriffsfläche: weder empirisch validiert noch aus einem einzelnen Modell abgeleitet, sondern eine praxisorientierte Zusammenstellung, deren Legitimation in der Lebensweltpassung nach Thiersch liegt, nicht in empirischer Fundierung. Die visuelle Pflanzenskalierung erzeugt trotz binärer Wachstumsstufen mit drei Grössenabstufungen je nach Container-Anzahl eine subtile quantitative Differenzierung, die meiner anti-bewertenden Absicht widerspricht. Die konstellationsbasierten Impulse halte ich für die fachlich stärkste Komponente des Moduls, sie setzen aber voraus, dass die Fachkraft den inhaltlichen Shift im Impuls als Signal erkennt, da ich keine explizite Markierung eingebaut habe, was bei hoher Fallbelastung ein realistisches Risiko darstellt.

5.2 Beziehungen

Die Insel Beziehungen umfasst drei Module, die dyadische Freundschaftsqualität, soziale Netzwerke und wiederkehrende Konflikte adressieren.

Die Goldene Stunde der Freundschaft

Insel: Beziehungen | Kernmethode: Soziometrische Beziehungsvisualisierung über Brückenmetapher

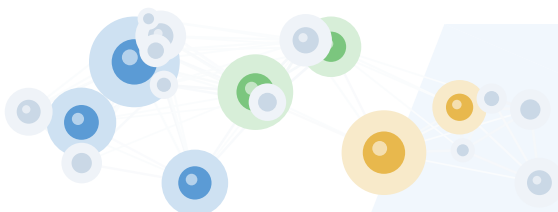
Eine dyadische Freundschaftsbeziehung ist in eine Landschaft aus zwei Baumhausinseln, einer Brücke und symbolischen Objekten übersetzt. Die Laternenpositionierung auf einem Kontinuum von 0 bis 1 in fünf sprachlichen Abstufungen bildet ein echtes Kontinuum ab, das der SFBT-Logik entspricht (basierend auf de Shazer). Die Skalierungsnachfrage «Was müsste passieren, damit die Laterne einen Schritt weiter rückt?» ist eine erkennbare Implementierung der Ausnahme-Exploration nach Berg und de Shazer. Das Kind platziert Beziehungsqualitäten als leuchtende Symbole auf der Brücke, darunter Streit, Schweigen, Zusammenlachen und Kintsugi als Reparatur Erfahrung. Das neunte Symbol mit Freitextfeld öffnet das geschlossene Set. Das Freundschaftsbuch mit seiner Verbergen-Funktion und dem normalisierenden Bestätigungstext «Manchmal möchte man eine Freundschaft erstmal zur Seite legen» respektiert, dass Beziehungen enden oder ruhen können, ohne dass das Kind sich rechtfertigen muss.

Eine Beziehung auf eine einzige Dimension zu reduzieren, hat Kosten. Freundschaftsqualität nach Bukowski und Hartup umfasst Verlässlichkeit, Gleichwertigkeit und Konflikthäufigkeit, die im Brückenlevel nicht differenziert werden. Ein Kind, das eine intensive, aber hochkonfliktvolle Freundschaft hat, muss sich für ein Level entscheiden, das die Ambivalenz nicht vollständig trägt. Teilweise mildern die Symbole das, weil gleichzeitig «Streit» und «Für einander da sein» auf der Brücke liegen können, aber die Gesamtmetrik bleibt eindimensional.

Lagerfeuer-Landschaft

Insel: Beziehungen | Kernmethode: Ekomapping; Soziometrie (Moreno, adaptiert)

Die Gesamtarchitektur baut auf dem Ekomapping auf: Sechs thematische Lagerfeuer bilden die Beziehungsökologie des Kindes nach Lebensdomänen ab, und das Kind kartiert seine soziale Umwelt selbst, statt sie durch die Fachkraft kartieren zu lassen. Innerhalb jedes Feuers adaptiert die Dreizonen-Platzierung Morenos soziometrische Distanzmessung, wobei die leiblich-räumliche Dimension des Originals in eine kognitive Drag-Interaktion transformiert wird. Die Symbolauswahl aus neun Optionen mit frei definierbarem Symbol fügt eine



projektiv-symbolische Schicht hinzu, die eher an Aufstellungsarbeit mit Figuren erinnert als an klassische Soziogramme. Der Ghost-Modus blendet über Namensabgleich frühere Platzierungen als halbtransparente Geister ein und ermöglicht narrativen Zeitvergleich. Die optionale Selbstplatzierung über zwei Pfade vermeidet eine erzwungene Selbstverortung als Einstiegshürde.

Das Drei-Zonen-Modell reduziert multidimensionale Beziehungsqualität auf eine einzige Dimension räumlicher Nähe, und dieser Informationsverlust lässt sich nur durch kompetentes Nachfragen kompensieren, nicht durch das Tool selbst. Die Symbolwahl habe ich semantisch offen gelassen: Ob ein Kind den Stern für seine Mutter wählt, weil es sie so sieht oder weil es sich mit ihr so fühlt, bleibt offen, und ich gebe keine Orientierung, welche Lesart gemeint ist. Die sechs vordefinierten Domänen spiegeln eine westlich-mittelschichtige Lebensweltkategorisierung, in der «Verein» organisierten Freizeitstrukturen einen eigenen Raum gibt, den Kinder mit anderen Sozialisationskontexten möglicherweise nicht füllen können.

Die Sache mit...

Insel: Beziehungen | Kernmethode: Longitudinales Konfliktmonitoring; narrativer Rahmen; lösungsfokussierter Handlungskreislauf

Dieses Modul verschränkt mehrere methodische Stränge in einer ungewöhnlich hohen Architekturkomplexität. «Die Sache mit» trennt den Konflikt sprachlich von beiden Beteiligten und erweitert ihn durch eine Buch-Metapher zu einer sich über Wochen entfaltenden Erzählung (adaptiert von White und Epston). Die Verlaufskurve übersetzt die Skalierungsfrage in ein visuelles Episodenprotokoll (basierend auf de Shazer). Der Drei-Schritt, Situation, Reaktion und Vorsatz, ist adaptiert von der kognitiv-behavioralen Situationsanalyse, vereinfacht zum rituellen Ablauf ohne kognitive Verzerrungsarbeit. Die elf Typenkarten bilden keine Emotionen ab, sondern Verhaltensmodi im Konflikt, was an die Modusarbeit der Schematherapie nach Young und das Drama-Dreieck nach Karpman erinnert, faktisch aber eine eigenständige, nicht-validierte Konstruktion darstellt (inspiriert von). Die doppelte Zuordnung ermöglicht Perspektivenübernahme im Sinne von Selmans Stufenmodell, ohne sie zu erzwingen. «War nichts diese Woche» und «Es war was, aber nicht jetzt» machen Deeskalation und Verweigerung gleichwertig sichtbar, statt nur Eskalation zu dokumentieren.

Die Typenkarten bleiben die methodisch am dünnsten fundierte Komponente, deren Auswahl und Abgrenzung keiner empirischen Grundlage folgt. Bei Kindern, die systematisches Mobbing erleben, kann die Wochenrhythmik mit ihrer «Nächstes Mal versuche ich»-Logik implizit die Verantwortung für die Lösung beim betroffenen Kind belassen, auch wenn der Needs-Modus so gebaut ist, dass er bei hoher Belastung diese Dynamik abfedert, indem er die Frage vom Handeln auf das Bedürfnis verlagert. Die Architekturkomplexität mit fünf Views, longitudinalen Daten und einem Kartenset setzt eine Fachkraft voraus, die über mehrere Sitzungen den Überblick über Muster und Konstellationen behält, was eher Erfahrung in prozessorientierter Beratung verlangt als Standardkompetenz.

5.3 Zuhause und Familie

Die Insel Zuhause und Familie enthält drei Module, die Familienrollen, Geheimnisse und den Umgang mit Belastendem adressieren. Alle drei rühren an familiäre Loyalitätskonflikte und setzen ein Minimum an Vertrauen zwischen Kind und Fachkraft voraus.

Die Schatzkiste

Insel: Zuhause & Familie | Kernmethode: Gute/schlechte Geheimnisse (Präventionspädagogik); Tresor-Übung (Reddemann)

Die Schatzkiste basiert auf der Unterscheidung «gute und schlechte Geheimnisse» aus der Präventionspädagogik gegen sexualisierte Gewalt (BZgA, «Mein Körper gehört mir»). Die 2x2-Struktur aus Sichtbarkeit und Ton materialisiert dieses Konzept interaktiv: Das Kind schreibt einen Satz, ordnet ihn als «Etwas das leuchtet» oder «Etwas das wiegt» ein und legt ihn offen in die Kiste oder ins codegeschützte Geheimfach. Die Tresor-Übung nach Reddemann habe ich als digitalen Ablageort adaptiert, partiell allerdings, weil Reddemann einen aktiven Containment-Prozess mit imaginativer Begleitung vorsieht, den ich auf die Geste des Weglegens verkürzt habe. Fünf nach Offenlegungsschwelle gestaffelte Satzanfänge senken den Einstieg pragmatisch. Die Abschlussfrage «Schwerer oder leichter als vorher?» funktioniert als somatische Skalierungsfrage (adaptiert von de Shazer). Das Geheimfach macht die Präventionsbotschaft «Du bestimmst über deine Geheimnisse» konkret erfahrbar, weil die



Fachkraft nicht hineinsehen kann.

Die Binarität leuchtet/wiegt schliesst Ambivalenz aus: Etwas, das gleichzeitig leuchtet und wiegt, etwa die Vorfreude auf einen abwesenden Elternteil, muss in eines der beiden Fächer gezwungen werden. Die Verbindung zu Reddemann ist real, aber der fehlende Containment-Prozess bedeutet, dass das Weglegen ohne die imaginative Rahmung geschieht, die Reddemann als wesentlich betrachtet. Das Geheimfach erzeugt eine produktive Spannung, die ich bewusst in Kauf nehme: Ein Kind, das Schweres hinter einem Code verbirgt, handelt im Sinne des Moduldesigns und entzieht sich gleichzeitig der Besprechbarkeit. Das ist kein Designfehler, setzt aber Bewusstsein der Fachkraft für die Dynamik des Verbergens voraus.

Meine Schultern

Insel: Zuhause & Familie | Kernmethode: Parentifizierung (Boszormenyi-Nagy); Young Carers (Becker/Leu)

Die Parentifizierung nach Boszormenyi-Nagy bildet die tragende Grundlage. Die Symbolstruktur differenziert instrumentelle Verantwortungsübernahme (Kochen, Einkaufen, Wäsche), emotionale Parentifizierung (Trösten, Sorgen anhören, Stimmung checken) und eine Kategorie unsichtbarer Rollen (Schweigen, Nachts wach, Allein klarkommen). Die Young Carers-Forschung nach Becker und Leu bildet die zweite tragende Grundlage, materialisiert im Symbol «Pflegen» und im Hinweis-Marker. Die Sortierung in Baumhaus, Schuppen und Garten ist adaptiert von de Shazers Skalierung als räumlich-metaphorische Verortung zwischen Freiwilligkeit und Pflicht, wobei der Garten als dritter Ort Ambivalenz aufnimmt. Das Progressive-Disclosure-Prinzip der zwei Symbolebenen und der Spiegel-Text mit acht kontextabhängigen Textbausteinen sind eigenständige didaktische Entscheidungen ohne direktes methodisches Vorbild.

Trotz qualitativer Benennung bleibt die Belastungsstufe in den Hinweis-Markern ein implizites Scoring-System, dessen Schwellenwerte auf fachlicher Plausibilität basieren, nicht auf empirischer Validierung. Die Kontext-Fragen adressieren das Kind direkt, was bei Fragen wie «Wer hilft dir, wenn alles zu viel wird?» eine Gesprächstür öffnet, die das Modul nicht schliessen kann. Das ist kein Designfehler, sondern Designprinzip, verlangt aber von der Fachkraft die Kompetenz, emotional belastende Familienkonstellationen aufzufangen, was zum Kernrepertoire der SSA gehört, bei Konstellationen mit Triangulation oder unsichtbaren Rollen aber an die Grenze zur therapeutischen Arbeit stossen kann.

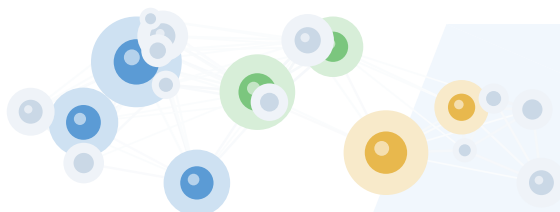
Der Kompost

Insel: Zuhause & Familie | Kernmethode: Externalisierung (White); Symbolarbeit mit Naturmetapher

Das Kind benennt, was es nervt, und legt es als physisches Objekt auf einen Komposthaufen. Die Grundbewegung, Belastendes buchstäblich von der Person zu trennen, ist im Code konsequent durchgehalten. Die Explorationsschwelle beim Verrotten, die in einer Folgesitzung «Was ist jetzt anders?» fragt und drei Antwortmöglichkeiten anbietet, erinnert an lösungsfokussierte Ausnahme-Exploration nach Berg und de Shazer (adaptiert). Den Zwischenzustand «Hat sich verändert» habe ich so gebaut, dass er den Brocken mit grünen Rissen versieht und auf dem Haufen belässt, weil Ambivalenz zwischen «nervt noch» und «nervt nicht mehr» einen visuellen Ort braucht. Die Möglichkeit, eine Blume zurück auf den Haufen zu legen, durchbricht die Linearität der Metapher und verhindert, dass Veränderung als Einbahnstrasse erzählt wird. Die zeitliche Absicherung, dass Chunks erst in einer Folgesitzung verrotten können, schützt vor impulsivem Wegklicken.

Die Kompost-Metapher transportiert eine teleologische Erzählung: Belastendes wird zu etwas Schönerem. Für chronische Realitäten wie häusliche Gewalt, Armut oder andauerndes Mobbing kann diese Erzählung zynisch wirken, weil diese Probleme nicht verrotten. Das verlangt von der Fachkraft die Fähigkeit, die Metapher aktiv zu brechen, wenn sie nicht passt, und das geht über Standardkompetenz hinaus. Bei den drei Antwortoptionen der Explorationsschwelle («Die Zeit», «Jemand hat geholfen», «Weiss nicht genau») fehlt die Kategorie «Ich habe selbst etwas getan» als eigenständige Option, obwohl genau diese Erkenntnis die wertvollste wäre, die eine lösungsfokussierte Exploration hervorrufen kann.

5.4 Schule und Lernen



Die Insel Schule und Lernen umfasst zwei Module, die den sozialen Schulraum und schulbezogene Ursachenexploration adressieren.

Mein Pausenhof

Insel: Schule & Lernen | Kernmethode: Soziometrie (Moreno); Mental Mapping (Lynch)

Drei Grundlagen sind in einer Zwei-Ebenen-Architektur verschränkt. Die primäre Basis bildet Morenos Soziometrie (basierend auf): Figuren-Platzierung, Gruppenkreise und räumliche Distanz operationalisieren die Frage «Wer gehört zusammen?» auf einer Karte, die das Kind selbst konstruiert. Das Mental Mapping nach Kevin Lynch ist die zweite tragende Grundlage (ebenfalls basierend auf), weil das Kind seinen Schulhof selektiv rekonstruiert und was es einschliesst, vergrößert oder weglässt, bereits diagnostisch relevantes Material ist. Die Sicherheitszonen adaptieren räumliches Safety Mapping in drei Abstufungen. Die entscheidende Adaptationsleistung liegt in der Ebenen-Trennung: Zuerst den Raum bauen, kreativ und niedrigschwellig, dann mit Menschen bevölkern, was emotional verletzlicher ist. Dieses Scaffolding dosiert Exposition und gibt der Fachkraft eine natürliche Gesprächsdramaturgie.

Fünf Analyse-Schichten in einem Modul bergen das Risiko, dass jede einzelne nur oberflächlich bedient wird, statt eine davon gründlich. Für die Kategorie «Ecken und Nischen» mit Objekten wie «Toter Winkel», die Gewalt- oder Exklusionserfahrungen sichtbar machen kann, habe ich keinen spezifischen Gesprächsimpuls gebaut. Die grundlegendste Einschränkung betrifft den Digitalisierungstransfer selbst: Physische Soziometrie erzeugt leibliche Erfahrung, das Spüren von Nähe und Distanz im eigenen Körper. Diese somatische Dimension geht in meiner Tablet-Umsetzung vollständig verloren.

Der Lebensbaum

Insel: Schule & Lernen | Kernmethode: Attributionstheorie (Weiner); Tree of Life (Ncube/Denborough), erheblich reduziert

In der Wurzelphase verschiebt sich die Methodik zur Attributionstheorie nach Bernard Weiner, adaptiert als interaktives Eliminationsverfahren: Elf vorgegebene Ursachenhypothesen spannen ein Raster auf, das von kontrollierbaren Ursachen wie mangelndem Üben bis zu externalen Belastungen wie familiärer Situation reicht. Die Interaktion ist so gebaut, dass das Kind wegschneidet, was nicht zutrifft, statt zu benennen, was stimmt, weil dieser invertierte Zugang die Einstiegsschwelle senkt. Eine «Vielleicht»-Option bildet Ambivalenz ab. Die Knospenphase greift lösungsfokussierte Elemente auf (inspiriert von de Shazer und Berg), ohne deren Kerntechniken zu implementieren. Die Verbindung zum Tree of Life nach Ncube und Denborough ist nur inspiriert: Wo die Dulwich-Centre-Arbeit mit offenen Narrativen über Herkunft, Zugehörigkeit und Hoffnung operiert, habe ich ein fokussiertes Problem-Ursache-Lösungs-Schema daraus gemacht. Das ist eine erhebliche Reduktion, die benannt werden muss.

Der Wurzelkatalog bleibt trotz Erweiterung auf elf Einträge schulleistungszentriert. Ein Kind, das mit Trauer, Mobbing oder Gewalterfahrung kommt, findet sich nur am Rand wieder, in einer offenen Wurzel, die als einzelner Auffangmechanismus für alles dienen muss, was der Katalog nicht abdeckt. In der Knospenphase zeigt sich eine zweite Schwäche: Handlungsideen setzen voraus, dass das Kind glaubt, sie umsetzen zu können, aber die Selbstwirksamkeit nach Bandura habe ich nicht als konzeptionellen Rahmen eingebaut. Die Eliminationsmechanik funktioniert dort, wo Ursachen trennscharf sind, stösst aber bei komplex belasteten Kindern an Grenzen, weil dort alles gleichzeitig wirkt und das Abschneiden eine Klarheit erzwingt, die der Realität nicht entspricht.

5.5 Einfach Ich

Die Insel Einfach Ich versammelt fünf Module, die Tagesstruktur, Stimmungsverlauf, Identität, Werte und Stärken adressieren, ohne ein bestimmtes Problem vorauszusetzen.

Die Gezeitenbucht

Insel: Einfach Ich | Kernmethode: Skalierung (de Shazer) als gezeichnete Gezeitenwelle; Lebensweltorientierung (Thiersch)

Das Kind zeichnet pro Tagesphase eine Energiewelle mit dem Finger über eine Zeichenfläche. Die y-Position wird an definierten Markern in einen Level von 1 bis 5 übersetzt, jede Zeichnung ist also eine materialisierte Skalierung,



eingebettet in eine Körpergeste (basierend auf de Shazer). Die sechs Tagesphasen mit ihren konkreten Alltagsmarkern bilden den tatsächlichen Tagesablauf des Kindes in seiner subjektiven Gliederung ab (basierend auf Lebensweltorientierung nach Thiersch). Die Abschaffung der Chronotyp-Klassifikation war die methodisch bedeutsamste Designentscheidung, weil sie die Essentialisierungsgefahr eliminiert: Statt einer algorithmisch abgeleiteten Identitätskategorie beschreibt das Kind seinen Tag, ohne dass ein Label daraus wird.

Die Fünf-Stufen-Skala verschmilzt Energie und Wohlbefinden auf einer einzigen Dimension. «Ebbe» als «ganz ruhig» kann entspannt oder erschöpft bedeuten, «Flut» als «volle Power» kann Hyperarousal oder gesunde Vitalität sein. Die Fachkraft muss diese Differenzierung im Gespräch leisten. Die Schwellenwerte der Konstellationserkennung habe ich heuristisch gesetzt, nicht validiert. Und die Prompts arbeiten mit der Annahme eines «normalen» Tages, was für Kinder in chaotischen Lebenssituationen ins Leere laufen kann. Die Option «Das ist jeden Tag anders» fängt das teilweise auf, ist aber pro Phase formuliert, nicht als Gesamtaussage verfügbar.

Laternengarten

Insel: Einfach Ich | Kernmethode: Stimmungsprotokoll (Daylio-Prinzip) als externalisierte Gartenmetapher

Das Prinzip des textfreien Stimmungsprotokolls ist in eine räumlich-visuelle Metapher übersetzt: Pro Wochentag platziert das Kind «Gaben» aus neun Kategorien in Glaskuppel-Laternen, deren Mischfarbe sich durch gewichtetes HSL-Blending ergibt. Die algorithmische Mustererkennung generiert Reflexionsimpulse, die systemisch-zirkuläres Fragen adaptieren (Selvini Palazzoli: «Was würde deine beste Freundin sagen?») und lösungsfokussierte Fragen nach de Shazer und Berg. Die Mustererkennungslogik, die Konstellationen wie Isolation oder familiäre Belastung aus der Datenstruktur ableitet, ist eher vom Ecological Momentary Assessment (Shiffman et al.) inspiriert als von einer pädagogischen Methode. Die Trennung zwischen Kind-Sicht und Fachkraft-Sicht ist architektonisch sauber gezogen: Das Kind sieht Laternen, Garten und Teich, die Fachkraft sieht im separaten Panel Muster, Schweregrade und Vertiefungsfragen.

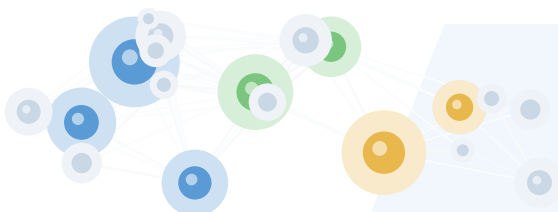
Ontologisch sind die neun Gaben-Kategorien inkonsistent, weil sie Lebensbereiche wie Schule, Familie und Freunde mit emotionalen Zuständen wie Traurigkeit und Sorgen vermischen. Ein Kind erlebt Schulstress und Sorgen gleichzeitig, die Kategorien sind nicht orthogonal, was die Musteranalyse in ihrer Aussagekraft begrenzt. Die Schwellenwerte der Mustererkennung habe ich funktional gesetzt, nicht empirisch validiert. Das Severity-System imitiert klinisches Screening ohne psychometrische Grundlage, und obwohl ich mit pädagogischen Begriffen einen ehrlicheren Rahmen gesetzt habe, entscheidet der Algorithmus, welche Reflexionsfragen erscheinen, nicht die Fachkraft. Die SSA kann die Fragenauswahl nicht übersteuern.

Flaschenpost

Insel: Einfach Ich | Kernmethode: Externalisierung (White/Epston); rituelles Versiegeln (adaptiert von Epstons Briefpraxis)

Ein innerer Zustand wird materialisiert, in eine Flasche gesteckt, verkorkt und physisch distanziert, indem das Kind sie ins Meer wirft. Die rituelle Rahmung mit Pergament, Siegel und Übergabegestus ist adaptiert von David Epstons therapeutischer Briefpraxis, wobei die 160-Zeichen-Begrenzung den narrativen Gehalt auf ein Fragment verdichtet, was die Ritual-Hülle erhält, aber den Brief-Charakter radikal verkürzt. Die Referenz auf expressives Schreiben nach Pennebaker stuft ich ehrlich als «inspiriert von» ein, da der empirisch belegte Wirkmechanismus, kognitive Verarbeitung durch 15 bis 20 Minuten sprachlicher Elaboration, strukturell nicht greifen kann. Was tatsächlich stattfindet, liegt näher an achtsamkeitsbasiertem Noticing, erkennbar an Placeholder-Formulierungen wie «Was ist gerade da?». Die Treiben-lassen-Funktion mit gestuftem Rückhol-Fenster eröffnet einen narrativen Gesprächsraum über Festhalten und Loslassen, ohne dass ich eine Richtung vorgebe.

Für die Impulsverschiebung verwende ich zwei Verhaltens-Proxies: schnelles Schreiben bei hoher Zeichenzahl und wiederholtes Loslassen von Flaschen. Der Ansatz kommt ohne Keyword-Matching aus, doch die Schwellenwerte, 140 von 160 Zeichen in unter 30 Sekunden als Indikator für emotionalen Druck, habe ich nicht validiert. Schnelles Tippen kann motorische Gewohnheit sein, langsames Tippen bei vollem Zeichenlimit kann gleich hohen Druck anzeigen. Auch die 160-Zeichen-Fragmente können Wochen später für die Fachkraft kryptisch sein, weil ohne Kontext nicht rekonstruierbar ist, was das Kind damals gemeint hat, eine Grenze, die ich nicht adressiere.



Krafttiere

Insel: Einfach Ich | Kernmethode: VIA-Charakterstärken (Peterson/Seligman); lösungsfokussierte Exploration

Dreiundzwanzig Tiere tragen je eine Charakterstärke als metaphorische Übersetzung der VIA-Klassifikation nach Peterson und Seligman (adaptiert). Die Have-Phase operiert als Ausnahme-Exploration (adaptiert von de Shazer und Berg), indem sie fragt, wo sich eine Stärke bereits zeigt, die Want-Phase öffnet einen aspirativen Raum. Die triadische Fragenstruktur pro Tier verknüpft vergangene Erfahrung, relationale Ressource und Zukunftsanwendung und macht die SFBT-Logik für die Fachkraft unmittelbar anschlussfähig. Die Ich-Sätze sind adaptiert von Whites Re-Authoring, insofern das Kind eine narrative Identitätsaussage anprobiert, nicht eine Diagnose erhält. Von der schamanisch verwurzelten Krafttier-Tradition bleibt im Code nichts: Der meditative, intuitive Zugang wird durch visuelle Kartenselektion ersetzt.

Das Etikett «Krafttiere» suggeriert eine methodische Verankerung, die der Code nicht einlöst. Die Stärken habe ich auf eine pro Tier reduziert, was funktional für die Altersgruppe ist, den Symbolen aber ihre Vielschichtigkeit nimmt: Der Bär ist nur Kraft, nicht auch Rückzug oder Fürsorge. Dreiundzwanzig Karten im Grid sind für überforderte oder entscheidungsschwache Kinder viel, und die triadische Fragenstruktur kann bei mehreren gewählten Tieren repetitiv wirken.

Die Cenote

Insel: Einfach Ich | Kernmethode: Symbolarbeit; Wertelandschaft

Das Kind wählt einen von sieben Edelsteinen, beschriftet ihn und legt ihn per Tipp auf den Grund einer Unterwasser-Cenote. Der tragende Kern basiert auf Symbolarbeit, erkennbar an der konsequenten Materialisierung innerer Bedeutungen in äussere Objekte, die über Sessions hinweg eine wachsende Wertelandschaft bilden. Die Werte-Arbeit bleibt auf der Stufe «inspiriert von», weil Vergleich, Priorisierung und Konflikterkundung fehlen, die Werteklä rung als Methode ausmachen, und ich bewusst auf Sammlung ohne Hierarchie setze. Das «Loslassen» ersetzt semantisch das Löschen und ritualisiert den Vorgang über eine Partikelanimation (inspiriert von Abschiedsritualen nach Worden). Die zweisekündige Reflexionspause vor den Lösch-Buttons schafft einen Gesprächsanker für die Fachkraft. Der siebte Stein «Mein eigener» öffnet das geschlossene Set.

In die Impulsverschiebung habe ich «mama», «papa», «zu Hause» und «eltern» als Keyword-Trigger eingebaut, sodass ein Kind, das seine Mutter als das Wichtigste benennt, automatisch Impulse zur Belastungsexploration erhält. Die Falsch-Positiv-Rate ist erheblich und könnte Kinder irritieren, deren Eingabe keinerlei Belastung ausdrückt. Für Neunjährige ist «Was ist dir wichtig?» trotz Scaffolding eine abstrakte Frage, die ohne aktive Einbettung durch die Fachkraft ins Leere laufen kann. Und die Cenote-Metapher, dunkel, tief, unter Wasser, bleibt für Kinder mit wasserassoziierten Belastungen potenziell ungeeignet.

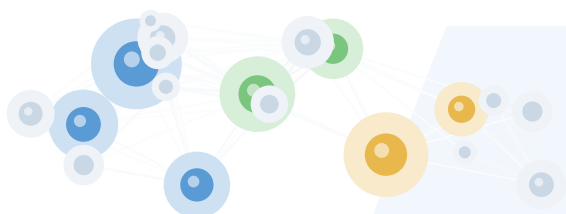
5.6 Online-Welt

Die Insel Online-Welt enthält vier Module, die Bildschirmzeit, Bedürfnisse hinter Mediennutzung, digitale Selbstpräsentation und lebensweltliche Verortung adressieren, ohne Medienkonsum moralisch zu rahmen.

Der Zeit-Strom

Insel: Online-Welt | Kernmethode: Lebensrad-Variante mit narrativer Externalisierung

Eine proportionale Selbsteinschätzung der Zeitverteilung ist in ein metaphorisches Universum übersetzt, in dem fünf Wesen (Mond für Schlaf, Pixel für Bildschirmzeit, Herz für Beziehungen, Flamme für Hobbys, Buch für Schule) durch ein begrenztes Budget von 24 «Herzschlägen» versorgt werden. Die strukturelle Grundlage ist das Lebensrad aus der Coaching-Tradition (adaptiert): Statt Zufriedenheitsratings verteilt das Kind Zeit durch Gedrückthalten, was die Interaktion von kognitiver Einschätzung in eine körperlich-intuitive Geste verschiebt. Lebensbereiche werden zu belebten Wesen mit Persönlichkeiten, die Zeit selbst fließt als sichtbarer goldener Strom. Die Reveal-Ansicht verzichtet bewusst auf Prozentzahlen und öffnet mit «Was siehst du?» als bewusst offenem Gesprächsimpuls, der die Deutungshoheit beim Kind belässt.



Die fünf festen Kategorien bilden ein Raster, das bestimmte Lebensrealitäten unsichtbar macht: Pflegeverantwortung, religiöse Praxis, chronische Erkrankung oder migrationsbedingte Pflichten finden kein Wesen. Die Nullsummen-Logik transportiert eine implizite Botschaft von Konkurrenz zwischen Lebensbereichen, die ich nicht aufgelöst habe. Die Zustandssprache untergräbt meinen deskriptiven Anspruch: Ein Pixel, das «strahlt hell», klingt positiver als ein Buch, das «atmet in Stille», obwohl Zeitverteilung nicht bewertet werden soll. Und die Verdichtung von 24 Stunden auf circa 36 Sekunden Echtzeit macht die Zuordnung zwangsläufig impulsgesteuert, was je nach Kontext als Zugang zum Bauchgefühl oder als Verhinderung von Reflexion gelesen werden kann.

Nebel-Garten

Insel: Online-Welt | Kernmethode: Externalisierung (White); bedürfnispsychologische Ad-hoc-Typologie

Kindliche Bedürfnisse hinter Mediennutzung sind in vier «Hunger»-Pflanzen externalisiert: Abenteuer, Stille, Verbindung, Anerkennung. Nicht das Kind hat ein Medienproblem, eine Pflanze hat Hunger, was auf narrativer Therapie nach White basiert. Die vier Kategorien selbst sind inspiriert von Glassers Choice Theory, Deci/Ryans Selbstbestimmungstheorie und Grawes Grundbedürfnissen, bilden aber keines sauber ab und bleiben eine eigenständige, nicht-validierte Typologie. Die quickSpark/deepFlame-Mechanik, bei der das Kind füttert und die Pflanze differenziert reagiert, ist adaptiert von Motivational Interviewing nach Miller und Rollnick: Ambivalenz wird erfahrbar gemacht statt moralisch kommentiert. Die Wochenintention erinnert an lösungsfokussierte Verankerung und Lewinsohns Aktivitätenplanung (inspiriert von, ohne deren systematischen Aufbau).

Hinter der nicht-moralisierenden Oberfläche verbirgt sich eine Normativität. Welche Aktivitäten quickSpark und welche deepFlame sind, habe ich hardcodiert: Ein Kind, das in Gruppenchats echte Zugehörigkeit erlebt, bekommt gespiegelt, das sei nur ein kurzes Aufflackern. Die Pflanze entscheidet, nicht das Kind. Das reproduziert das Muster «digital gleich oberflächlich, offline gleich tiefgründig», ohne diesen kulturell positionierten Standpunkt transparent zu machen. Von der Fachkraft verlangt das eine medienpädagogische Reflexionsfähigkeit, die das normative Framing des Tools selbst zum Thema machen kann, was über reine Gesprächsführungskompetenz hinausgeht.

Schattenlicht-Kammer

Insel: Online-Welt | Kernmethode: Externalisierung via Schattenmetapher; Polaritätenarbeit (Perls)

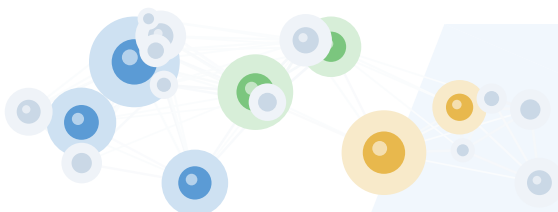
Selbstanteile werden auf zwei Schatten projiziert: ein Netz-Ich und ein Offline-Ich. Nicht ein Problem wird von der Person getrennt, sondern Facetten des Selbst werden auf eine visuelle Stellvertreterfigur übertragen, was Distanz schafft und Betrachtung ermöglicht. Die zweite tragende Grundlage ist die Polaritätenarbeit nach Fritz Perls, auf der die Kernmechanik basiert: Zwei Pole sichtbar machen und anschliessend in einer Verschmelzungssequenz integrieren. Das Prinzip der Persönlichkeits-Facetten habe ich auf die Achse online/offline adaptiert. Die Telearbeit nach Schulz von Thun ist als Hintergrundeinfluss erkennbar, nur inspirierend, da kein dialogisches Arbeiten zwischen den Teilen stattfindet. Die 96 Reflexionsfragen mit Tiefenstufung und «Sag ich nicht»-Option sind das eigentliche methodische Rückgrat und folgen einer explorativen, nicht-diagnostischen Fragenlogik.

Die acht Traits habe ich durchgehend positiv-neutral konnotiert, was Kinder ausschliesst, die sich online als unsichtbar, fake oder gemein erleben, also genau jene, für die das Modul am relevantesten wäre. Auch in den Schattentransformationen steckt eine implizite visuelle Hierarchie, die ich nicht aufgelöst habe: «mutig» vergrössert den Schatten, «zurückhaltend» verkleinert ihn, was Introversion subtil als Defizit inszeniert. Die Verschmelzungsbotschaft «Zusammen bist du vollständig» ist normativ und pathologisiert kontextangemessene Selbstpräsentation, die für manche Kinder funktional ist, etwa wenn das Offline-Umfeld unsicher ist. Der Ähnlichkeits-Prozentsatz suggeriert eine Genauigkeit, die eine simple Set-Überlappung nicht hergibt. Und die tiefen Reflexionsfragen, etwa «Gibt es Momente, wo du stark sein MUSST, obwohl du nicht willst?», können Themen öffnen, die therapeutische Kompetenz über SSA-Standardniveau hinaus erfordern.

Meine Welten

Insel: Online-Welt | Kernmethode: Bedürfnisorientierte Exploration über Exklusions-Mechanik

Die Lebenswelt des Kindes ist entlang von fünf alltagssprachlichen Bedürfniskategorien organisiert. Ein entfernter Bezug zur Selbstbestimmungstheorie nach Deci und Ryan ist erkennbar, die fünf Begriffe lassen sich aber treffender



als lebensweltorientiert im Sinne Thierschs einordnen (adaptiert für die subjektive Sprache von Kindern). Die eigentliche Designidee ist die Exklusions-Mechanik: Das Kind sprüht Nebel über das, was gerade nicht zu seiner Welt gehört, statt aktiv zu benennen, was es braucht. Kognitiv ist Subtraktion leichter als Konstruktion, was für die Zielgruppe plausibel ist, doch dieses Prinzip lässt sich an keiner publizierten Methode festmachen. Es handelt sich um eine gestalterische Intuition, nicht um eine fundierte Adaptation. Die bewusste Gleichbehandlung von Online- und Offline-Aktivitäten in den 150 Ideen folgt der Mediensozialisationstheorie nach Süß, Lampert und Wijnen, wonach Medien Teil der Lebenswelt sind, nicht deren Gegenteil.

Weder trennscharf noch theoretisch begründet, bleiben die fünf Bedürfniskategorien die grösste methodische Angriffsfläche. «Mir ist langweilig» und «Ich will was Cooles machen» überlappen erheblich, und warum genau diese fünf und nicht vier oder sechs, bleibt eine Designentscheidung ohne erkennbare fachliche Herleitung. Problematischer ist, dass ich das Modul auf der Online-Insel platziert habe, aber keinerlei Rahmen zur Einordnung digitaler Nutzungsmuster biete. Wenn ein Kind fast alles vernebelt ausser Zocken und Scrollen, biete ich keinen Impuls, diese Engführung zum Thema zu machen. Die Exklusions-Mechanik als Herzstück des Designs hat keine publizierte Grundlage und ist gestalterische Intuition, nicht fundierte Adaptation.

6 Übersichtsmatrix

Die folgende Tabelle verdichtet die 21 Modulbeschreibungen auf vier Spalten: was das Kind konkret tut, welche Methoden tragen und wie sie adaptiert wurden, und wo die grösste Limitation liegt. Die Adaptationsstufen (basierend auf, adaptiert, inspiriert) sind in der Spalte Kernmethode mitgeführt. Alles andere steht in den Einzeldarstellungen.

Gefühlswelt

Modulname	Was das Kind tut	Kernmethode(n)	Grösste Limitation
Wut-Vulkan	Wählt Wut-Level auf interaktivem Vulkan, benennt Trigger, lokalisiert Körpersignale, sammelt Coping-Strategien	Ampelmodell (basierend auf), Externalisierung/White (basierend auf), Eisberg-Modell (adaptiert), Skalierung/de Shazer (adaptiert), Körpergewahrsein/Levine (inspiriert), DBT-Kategorien (inspiriert)	Vulkan-Metapher und dynamisches Farbsystem rahmen hohe Wut als ästhetisch dramatisch statt als Signal
Gefühls-Entdecker	Dreht Rad, landet auf Emotion, beantwortet Externalisierungs- und Körperfragen, ordnet Bedürfnisse zu	Eigene 8-Emotionen-Taxonomie (inspiriert von Plutchik/Ekman); Externalisierung (basierend auf White/Epston); emotionale Granularität (adaptiert von Barrett/Kashdan); Körpersignale (inspiriert von Levine); Bedürfnisse (adaptiert von Deci/Ryan + Bowlby)	Nicht-validierte Taxonomie in allen drei geschlossenen Sets ohne Freitextoption; Körperarbeit als Checkbox verliert somatische Qualität; Bedürfnisfragen setzen Mentalisierungsfähigkeit voraus, die bei Jüngeren oft fehlt
Stress-Hygrometer	Füllt 6+1 Stressorenzylinder durch Gedrückthalten, wählt Körpersignale mit optionaler Beschreibung, öffnet Coping-Ventile mit subjektiver «Hilft mir»-Markierung	Skalierung (basierend auf, de Shazer), transaktionales Stressmodell (adaptiert, Lazarus/Folkman), Externalisierung (basierend auf, White), Körpergewahrsein (inspiriert von, Levine/van der Kolk), DBT-Kategorien (inspiriert von, Linehan)	RMS-Berechnung ohne empirische Grundlage; Farbskala Grün→Rot trägt implizite Bewertung; Mustererkennung trifft klinische Urteile, die für die Fachkraft unsichtbar bleiben
Mein Wurzelgarten	Wählt pro Bedürfnis aus 8+1 Containern, was gerade wichtig ist, und sieht den Garten wachsen	SDT/Bowlby/Fonagy-Synthese (inspiriert von), GFK-Bedürfniskarten (adaptiert), Lebensbaum-Inversion (Ergänzung)	Bedürfnistaxonomie empirisch nicht validiert; visuelle Pflanzenskalierung erzeugt trotz binärer Stufen subtile Bewertungshierarchie

Beziehungen

Modulname	Was das Kind tut	Kernmethode(n)	Grösste Limitation
Die Goldene Stunde der Freundschaft	Benennt eine Person, positioniert Laterne auf Brücke (Näheskala), platziert Beziehungssymbole, kann Licht senden	Skalierung/Ausnahme-Exploration (basierend auf, de Shazer/Berg), Symbolarbeit/Externalisierung (adaptiert, White/Epston), Soziometrie (inspiriert von, Moreno)	Eindimensionale Nähe-Skala bildet multidimensionale Freundschaftsqualität (Bukowski/Hartup) nicht differenziert ab
Lagerfeuer-Landschaft	Platziert Symbole für sich und andere in drei Distanzzonen um thematische Lagerfeuer (6 Lebensbereiche), benennt Personen, vergleicht optional mit früherer Aufstellung via Ghost-Modus	Ekomapping (basierend auf), Soziometrie/Moreno (adaptiert), projektive Symbolarbeit (Ergänzung über Methodenkoffer hinaus), stille Impulsverschiebung bei kritischen Konstellationen	Drei-Zonen-Distanz reduziert mehrdimensionale Beziehungsqualität auf räumliche Nähe; Symbolwahl semantisch unscharf; sechs Domänen kulturell positioniert



Die Sache mit...	Dokumentiert wiederkehrende Konflikte als Episoden über Wochen, ordnet sich und der anderen Person Verhaltenstypen zu, formuliert Strategien und wertet sie aus	Externalisierung (basierend auf, White), Skalierung (basierend auf, de Shazer), narrativer Rahmen (adaptiert, White/Epston), lösungsfokussierter Handlungskreislauf (adaptiert, de Shazer/Berg), kognitiv-behaviorale Situationsanalyse (adaptiert), Schematherapie-Modi/Drama-Dreieck (inspiriert, Young/Karpman)	Typenkarten nicht-validierte Konstruktion ohne empirische Grundlage; bei systematischem Mobbing kann die Handlungskreislauf-Logik Verantwortung beim betroffenen Kind belassen
-------------------------	---	--	--

Zuhause und Familie

Modulname	Was das Kind tut	Kernmethode(n)	Grösste Limitation
Die Schatzkiste	Schreibt Sätze, ordnet sie als «leuchtet»/«wiegt» ein, legt sie offen oder ins codegeschützte Geheimfach	Gute/schlechte Geheimnisse (basierend auf); Tresor-Übung Reddemann (adaptiert); Skalierung de Shazer (adaptiert)	Binartät leuchtet/wiegt schliesst Ambivalenz aus; Containment-Prozess nach Reddemann fehlt
Meine Schultern	Wählt Verantwortungssymbole aus und verteilt sie auf Baumhaus (gern), Schuppen (muss), Garten (unsicher)	Parentifizierung (basierend auf, Boszormenyi-Nagy), Young Carers (basierend auf, Becker/Leu), Skalierung (adaptiert, de Shazer)	Belastungsstufe bleibt implizites Scoring ohne empirische Validierung; räumlich-atmosphärische Wertung der Zonen
Der Kompost	Benennt Belastendes, legt es als Brocken auf den Haufen, beobachtet Veränderung über Sitzungen	Externalisierung (White; basierend auf), Symbolarbeit/Naturmetapher (adaptiert), Ausnahme-Exploration (de Shazer; adaptiert)	Teleologische Metapher (Belastendes → Blume) passt nicht für chronische Realitäten; geschlossenes Explorationsset ohne Selbstwirksamkeitsoption

Schule und Lernen

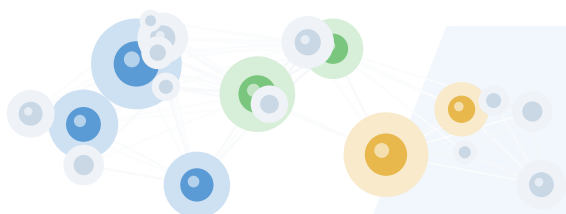
Modulname	Was das Kind tut	Kernmethode(n)	Grösste Limitation
Mein Pausenhof	Baut den eigenen Schulhof, bevölkert ihn mit Figuren, bildet Gruppen, malt Sicherheitszonen, zeichnet Wege, setzt emotionale Marker	Soziometrie (basierend auf), Mental Mapping/Lynch (basierend auf), Safety Mapping (adaptiert), Lösungsfokussierte Impulsverschiebung/de Shazer (adaptiert)	Fünf Analyse-Schichten riskieren Oberflächlichkeit; leibliche Dimension der Soziometrie geht im Digitaltransfer verloren
Der Lebensbaum	Benennt ein Problem, erkundet Identitätsfacetten als Äste, eliminiert nicht-zutreffende Ursachen durch Abschneiden von Wurzeln, wählt Handlungsideen aus Knospen	Externalisierung (basierend auf, White), Attributionstheorie (adaptiert von, Weiner), Tree of Life (inspiriert von, Ncube/Denborough), Lösungsfokussierung (inspiriert von, de Shazer/Berg)	Wurzelkatalog schulleistungszentriert; Selbstwirksamkeit (Bandura) als Rahmen für Knospenphase fehlend; Eliminationsmechanik erzwingt Trennschärfe bei komplexen Belastungen

Einfach Ich

Modulname	Was das Kind tut	Kernmethode(n)	Grösste Limitation
Die Gezeitenbucht	Zeichnet pro Tagesphase eine Energiewelle mit dem Finger; wählt aus 6 Alltagsphasen	Skalierung (basierend auf, de Shazer); Lebensweltorientierung (basierend auf, Thiersch); Externalisierung als Gezeiten-Metapher (adaptiert, White); Mentalisierung (inspiriert, Fonagy)	Eindimensionale Skala verschmilzt Energie mit Wohlbefinden; nicht-validierte Konstellationsschwellen
Laternengarten	Platziert pro Wochentag «Gaben» (9 Kategorien) in Glaskuppel-Laternen; Farbmischung visualisiert die Woche; musterbasierte Reflexionsfragen am Teich	Stimmungsprotokoll / Mikro-Tagebuch (adaptiert von Daylio-Prinzip); Externalisierung (basierend auf White); systemisch-zirkuläres Fragen (adaptiert von Selvini Palazzoli); lösungsfokussierte Fragen (adaptiert von de Shazer/Berg); EMA-Logik (inspiriert von Shiffman et al.)	Gaben-Kategorien mischen Lebensbereiche mit Emotionen (ontologisch inkonsistent); nicht-validierte Schwellenwerte der Mustererkennung; Algorithmus wählt Reflexionsfragen statt Fachkraft
Flaschenpost	Schreibt kurzen Satz auf Pergament, versiegelt ihn, wirft Flasche ins Meer, kann alte Flaschen wiederfinden oder stufenweise loslassen	Externalisierung (basierend auf, White/Epston); therapeutische Briefpraxis (adaptiert von, Epston); expressives Schreiben (inspiriert von, Pennebaker); Impulsverschiebung via Verhaltens-Proxies (eigenständig)	Impulsverschiebungs-Schwellenwerte nicht validiert; 160-Zeichen-Fragmente ohne Kontext für SSA schwer rekonstruierbar
Krafttiere	Wählt aus 23 Tierkarten Stärken, die es hat (max 3) und sich wünscht (max 3), erhält Ich-Sätze und Reflexionsfragen	VIA-Charakterstärken (adaptiert), SFBT-Ausnahme-Exploration (adaptiert), Re-Authoring (adaptiert), Krafttier-Tradition (nur Ästhetik, nicht Methode)	Etikett «Krafttiere» suggeriert methodische Herkunft, die im Code nicht eingelöst wird; Konstellationserkennung plausibel, aber nicht validiert
Die Cenote	Wählt einen von sieben Edelsteinen, beschriftet ihn und legt ihn auf den Cenote-Grund; kann Steine über Sessions hinweg betrachten, verschieben und loslassen	Symbolarbeit (basierend auf), Werte-Arbeit (inspiriert), Externalisierung White (inspiriert), SFBT-Gesprächsimpulse (adaptiert)	Keyword-basierte Impulsverschiebung mit hoher Falsch-Positiv-Rate; Sammlung ohne Vergleich oder Priorisierung ist keine Wertklärung

Online-Welt

Modulname	Was das Kind tut	Kernmethode(n)	Grösste Limitation
-----------	------------------	----------------	--------------------



Der Zeit-Strom	Verteilt 24 «Herzschläge» durch Gedrückthalten auf fünf Wesen, sieht das resultierende Universum, beantwortet kontextsensitiv verschobene Reflexionsfragen	Lebensrad (adaptiert, Coaching-Tradition), Externalisierung (adaptiert, White), Skalierung (adaptiert, de Shazer), Telearbeit (inspiriert, Schulz von Thun), SFBT-Gesprächsführung (basierend auf, de Shazer/Berg)	Fünf fixe Kategorien machen Lebensrealitäten unsichtbar; Zustandssprache untergräbt den nicht-normativen Anspruch; Impulsverschiebung operiert als Blackbox für die Fachkraft
Nebel-Garten	Wählt einen «psychologischen Hunger» via Leitfrage, füttert die externalisierte Pflanze mit quickSpark vs. deepFlame, beobachtet differenzierte Reaktion, setzt Wochenintention	Externalisierung (basierend auf White); Motivational Interviewing (adaptiert von Miller/Rollnick); bedürfnispsychologische Einflüsse (inspiriert von Glasser, Deci/Ryan, Grawe) als eigenständige Ad-hoc-Typologie	Hardcodierte Wertung: System entscheidet, welche Aktivitäten «oberflächlich» und welche «tiefgründig» sind, reproduziert digital=schlecht/offline=gut ohne Transparenz
Schattenlicht-Kammer	Wählt je 2 bis 4 Eigenschaften für Netz-Ich und Offline-Ich, beantwortet Reflexionsfragen, sieht Vergleich und Verschmelzung	Externalisierung (adaptiert von White); Polaritätenarbeit (basierend auf Perls); Persönlichkeits-Facetten (adaptiert); Telearbeit (inspiriert von Schulz von Thun)	8 Traits ausschliesslich positiv-neutral, schliesst negative Online-Selbstwahrnehmung aus; visuelle Hierarchie inszeniert Introversion als Defizit; Verschmelzungsbotschaft normativ
Meine Welten	Sprüht Nebel über Bedürfnis-Inseln, die gerade nicht zur eigenen Welt gehören; wütfelt sich Handlungsideen und sammelt, was es ausprobieren will	Lebensweltorientierung (Thiersch, adaptiert); Exklusions-Mechanik (nicht publiziert fundiert); Aktivitätenplanung (Lewinsohn, inspiriert); Mediensozialisierungstheorie (Süss/Lampert/Wijnen, adaptiert)	Fünf Bedürfniskategorien weder trennscharf noch theoretisch begründet; kein Rahmen zur Einordnung digitaler Nutzung trotz Verortung auf der Online-Insel

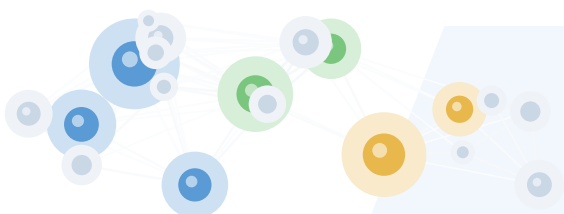
● 7 Offene Fragen

Dieses Dokument beschreibt, worauf das Insel-Archipel methodisch aufbaut, wie ich die Konzepte transformiert habe, und wo die Grenzen liegen. Was es nicht leisten kann, ist die Beantwortung der Frage, ob das Werkzeug tut, was es zu tun beansprucht. Ob Kinder über die visuellen Metaphern tatsächlich etwas zeigen, was sie auf direktem Weg nicht zeigen würden. Ob die integrierte Dokumentation die Qualität der Fallarbeit verändert. Ob die stille Impulsverschiebung das Gesprächsverhalten der Fachkraft beeinflusst, und wenn ja, in welche Richtung. Ob die nicht-validierten Taxonomien von Kindern als passend erlebt werden oder als einengend. Diese Fragen lassen sich nicht aus dem Code ableiten, sondern nur in der Praxis untersuchen.

Aus den 21 Modulbeschreibungen und den vier übergreifenden Spannungslinien ergeben sich konkrete Ansatzpunkte für eine solche Untersuchung. Die Bewertungsspannung, die sich durch alle visualisierenden Module zieht, liesse sich erforschen, indem man beobachtet, wie Kinder auf Farbskalen, Zustandssprache und visuelle Hierarchien reagieren, ob sie diese als Bewertungen lesen oder als neutrale Beschreibungen, und ob das Alter dabei einen Unterschied macht. Die Impulsverschiebung, die in nahezu jedem Modul algorithmische Vorentscheidungen trifft, wirft die Frage auf, ob Fachkräfte die verschobenen Impulse als hilfreiche Aufmerksamkeitslenkung erleben oder als Eingriff in ihr professionelles Urteil, und ob eine transparentere Markierung der Verschiebungsgründe die Qualität des Gesprächs verändern würde.

Modulspezifisch bieten sich Untersuchungen an, die den tatsächlichen Gebrauch gegen die intendierte Funktion halten. Nutzen Kinder den Kompost für chronische Belastungen, und wenn ja, was geschieht, wenn die Metapher nicht trägt? Führt die quickSpark/deepFlame-Mechanik im Nebel-Garten dazu, dass Kinder die eingebaute Wertung übernehmen, oder widersprechen sie ihr? Erleben Neunjährige die Bedürfnisfragen im Gefühls-Entdecker als Zugang oder als Überforderung? Erkennen Fachkräfte bei hoher Fallbelastung die konstellationsbasierten Impulse im Wurzelgarten als Signal, oder gehen sie im Gesprächsfluss unter?

Über die einzelnen Module hinaus stellt sich die grundlegende Frage nach der Positionierung des Werkzeugs selbst. Ich habe das Insel-Archipel als Gesprächskatalysator positioniert, nicht als Intervention. Ob diese Unterscheidung in der Praxis hält, oder ob das Werkzeug durch seine eingebettete fachliche Intelligenz faktisch interveniert, auch wenn es das nicht beansprucht, lässt sich nur empirisch klären. Eine Praxisbegleitforschung, die Fachkräfte und Kinder über mehrere Sitzungen begleitet und sowohl die Modulnutzung als auch die Gesprächsqualität dokumentiert, könnte diese Frage beantworten und gleichzeitig Hinweise darauf geben, welche Module in welchen Begleitungsphasen den grössten Wert entfalten.



Autor**Felix Riemer**

Schulsozialarbeiter, Kanton Aargau

Kontaktinfo@insel-archipel.chinsel-archipel.ch

Zitierhinweis

Riemer, F. (2026). *Methodische Verortung eines digitalen Gesprächswerkzeugs für die Schulsozialarbeit. Das Insel-Archipel.*
insel-archipel.ch

