

Inhaltsverzeichnis

<i>Einleitung</i>	7
I Die Veränderung vom Nichtbehinderten zum Behinderten am Beispiel der Querschnittlähmung	9
1 <i>Das Erleben der Veränderung</i>	11
1.1 Die Perspektive des Betroffenen	11
1.1.1 „Das kann nicht wahr sein!“	11
1.1.2 „Das darf nicht wahr sein!“	13
1.1.3 „Das soll ich alles nicht mehr können?“	15
1.1.4 „Wer wird mich jetzt noch mögen – brauchen?“	19
1.1.5 „Wie soll das alles weitergehen?“	20
1.2 Die Perspektive des Partners	23
1.2.1 „Der Arme!“	24
1.2.2 „Ist er noch der Alte?“	26
1.2.3 „Und ich?“	28
1.2.4 „Was soll nun aus uns werden?“	30
1.3 Formen des Miteinanderlebens zwischen dem Betroffenen und seinen Partnern	31
1.4 Ziele bei der Unterstützung und Lenkung des Veränderungsprozesses	34
2 <i>Psychologische Einschätzung und Analyse</i>	37
2.1 Behinderung und Selbstkonzept	37
2.1.1 Skizze eines kognitiv orientierten Modells: das Selbstkonzept	37
2.1.2 Darstellung der Körperbeschädigung in ihrer Auswirkung für das Selbstkonzept	40
2.1.2.1 Die Liegezeit als Möglichkeit langsamer Veränderungsprozesse des Selbstkonzepts	41
2.1.2.2 Die Aktivierungsphase als Übergang	42
2.1.2.3 Die Bedeutung einer aktualisierten Realitätstheorie bei der Entlassung aus der Klinik	46
2.2 Implikationen für psychologische Interventionen	48
2.3 Theoretische Einordnung der Ziele des Trainingsprogramms	49

II	Zur Einschätzung der individuellen Ausgangslage für das Training	51
1	<i>Die Bestimmung der individuellen Ausgangslage</i>	53
1.1	Der Fragebogen SSQ – Schwierige Situationen für Querschnitt- gelähmte	53
1.2	Analyse der Antworten zu den Fragen des SSQ	68
1.3	Erstellen der individuellen Ergebnismatrix	95
2	<i>Zur Entwicklung des Fragebogens SSQ</i>	98
2.1	Zur Kategorisierung schwieriger sozialer Situationen	98
2.2	Die empirische Annäherung an einen Kompetenzmaßstab	100
III	Das Trainingsprogramm	101
1	<i>Anleitung zur Durchführung des Trainingsprogramms</i>	102
1.1	Teilnehmerinformation	105
1.2	Moderatorinformation	116
1.3	Beispiele für das Trainingsprogramm – ein Grundkurs	125
1.4	Ablaufschema einer Trainingseinheit	177
2	<i>Methodische Gesichtspunkte</i>	179
3	<i>Zusammenfassung: Ziele, Strategien, Taktik</i>	183
	Speicher R: Rollenspielsituationen	186
	Speicher G: Gruppenspiele	189
	Glossar	203
	Literaturverzeichnis	207