

Auf der Suche nach einer Wildkatzenmutter – Mit Kindern Kreativität wagen.

(In: Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie, Heft 2, 2003,
S.253-267)

Im Spiel von Kindern liegt der Ursprung des Psychodramas. Von spielenden Kindern hat Moreno die Mechanismen des Spiels abgeschaut und sie zu psychodramatischen Spieltechniken zusammengefasst und erweitert: „Historisch ging das Psychodrama aus der Grundlage des Spiels hervor..... Aber eine neue Sicht des Spiels entstand, als wir in den Jahren vor dem Ausbruch des Ersten Weltkrieges anfangen, in den Gärten und Straßen Wiens mit Kindern zu spielen: das Spiel als ein Prinzip der Selbst-Heilung und Gruppentherapie; als eine Form des ursprünglichen Erlebens; ...Spiel als Phänomen sui generis, ein positiver Faktor verbunden mit Spontaneität und Kreativität. Das Spiel wurde von unszu einem methodischen, systematischen Prinzip geformt“ (Moreno 1973, S. 80f).

Dieses „Königreich der Kinder“, in dem alles spielend hervorgebracht werden kann, in dem alle Verwandlungen möglich sind, vom Mensch zum Tier, vom Teufel zu Gott, vom Kind zum König, begeisterte ihn. Und die Veränderungen, die Kinder im Laufe des Spiels vollzogen, wie schüchterne Kinder aufblühten, ängstliche Mut fanden, aggressive sich ins Spiel einfügten, faszinierte ihn.

Diese Kreativität der Kinder beeindruckt alle, die mit Kindern arbeiten. Wie Kinder in der Kindertherapie ihre kreativen Fähigkeiten zum Ausdruck bringen, aber auch, welche Kreativität das Mitspielen von Kindertherapeuten abverlangt, möchte ich an einigen Beispielen aus meiner therapeutischen Praxis exemplarisch aufzeigen.

**Im Symbolspiel zeigen Kinder eine immense
Kreativität, eine leidvolle, unangenehme
Situation in eine lustvolle und angenehme zu**

verwandeln und sich als aktiv gestaltendes und wirkmächtiges Wesen zu erleben.

Ganz im Unterschied zur Erwachsenen reinszenieren und bearbeiten Kinder ihre Konfliktsituationen, ohne sich dem mit den Szenen verbundenen Schmerz, Leid, Trauer und Wut erneut auszusetzen und diese Gefühle wieder zu erleben. Im Gegenteil, sie stellen lustvoll ihre schlimmen Szenen dar und haben viel Spaß und Freude dabei (vgl. dazu auch Fryszer 1995). Wie schaffen dies Kinder? Mit zwei Kunstgriffen verschaffen sie sich Spaß in der Therapie: 1. Mit einer spezifischen Inszenierungsform, die sich wesentlich von der Art der Konfliktbearbeitung Erwachsener unterscheidet, dem Symbolspiel, können sie schwierige Situationen externalisieren und verfremdet darstellen und aus sicherer Distanz betrachten. 2. erlaubt ihnen der Rollentausch und die Rollenumkehr, den sie spontan, von sich aus und ohne Anweisung des Therapeuten vollziehen, aus der Rolle des passiv Erleidenden in die Rolle des aktiv Gestaltenden und Wirkmächtigen zu kommen und so „die Perspektive des schöpferisch Tätigen“, wie Moreno (1946, S. 28) es nennt, zu gewinnen.

Das Symbolspiel eröffnet Kindern die Möglichkeit, die Wirklichkeit an die eigenen Wünsche und Bedürfnisse anzupassen, ein Assimiliationsprozess, der lustvoll ist. Nach Piaget ist das Spiel eine Handlung „zum Vergnügen“ (1975, S. 191). Auch wenn das Kind im Spiel unangenehme Gemütszustände wiederholt, dann macht es dies nicht, um sie zu erhalten, sondern um sie angenehm, zumindest erträglich zu machen.“ Das Spiel ignoriert die Konflikte, oder aber wenn es mit solchen konfrontiert wird, befreit das Spiel das Ich von ihnen, indem es sie kompensiert oder liquidiert. Im Spiel werden die unzweideutigsten Konflikte derart verarbeitet, dass das Ich Revanche nimmt, sei es durch Unterdrückung des Problems, sei es, dass eine annehmbare Lösung gefunden wird“ (S. 192). Im Spiel unterwirft das Kind die Wirklichkeit, um sich vom Konflikt zu befreien. In ähnlicher Weise beschreibt Freud die Kreativität der Kinder: „Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter, indem es sich eine eigenen Welt erschafft oder, richtiger gesagt, die Dinge seiner Welt in eine neue, ihm gefällige Ordnung versetzt“ (1907, S. 214).

Durch Nachgestaltung, Umgestaltung, und durch vollständiges Verlassen der Alltagsrealität bewältigen Kinder im Spiel, der wichtigsten Form der Daseinbewältigung in der Kindheit, ihre Realität (vgl. Oerter 1999, S. 256 ff).

Kennzeichnend für Kinder ist außerdem, dass sie im Symbolspiel, auch in der Spieltherapie, in eigener Regie die Technik des Rollentausches und der Rollenumkehr einsetzen. Dieser spontane Rollentausch besteht darin, dass Kinder vergangene oder gegenwärtige Konflikte so inszenieren, dass sie auf der Symbolebene den Therapeuten die Rolle zuweisen, die sie sonst im realen Leben innehaben, die Rolle des Ohnmächtigen, Hilflosen, Beschämten, Verängstigten und Abhängigen. Sie selbst übernehmen die Rolle der Erwachsenen, die Rolle des Mächtigen, des Kritisierenden, des Beschämenden oder des Aggressiven. Und sie fügen dem Therapeuten in diesem Rollentausch das Leid zu, das sie passiv erlebt und erlitten haben. Der Rollentausch dient daher als Mitteilung, die Therapeuten erleben zu lassen, was sie erduldet haben. Sie wollen im Rollentausch nicht den Erwachsenen verstehen, sondern sich vielmehr über den Rollentausch in die Machtposition der Erwachsenen versetzen. Ich gebe Pruckner (2003) Recht, dass Kinder sich gegen einen Rollentausch auf der Realebene sträuben, weil sie ihn als Disziplinierung und Vorhaltung, wie unmöglich sie sich benehmen, erleben.

Nachdem in einer Gruppentherapiesitzung die Therapeutin wegen Krankheit fehlt, bearbeiten 4 neunjährige Mädchen ihre negativen Erfahrungen mit ihren Vätern, drei von ihnen leben getrennt. Die Mädchen beschließen Indianerinnen zu spielen. Mir teilen sie die Rolle eines Cowboys zu, der ihre Schätze stehlen möchte. Im Spiel lande ich aber schnell am Marterpfahl und werde vor die Wahl gestellt, unter Qualen zu sterben oder mich in eine Frau verwandeln zu lassen. Da ich am Leben bleiben möchte, muss ich mich zuerst, da ich unerträglich stinken würde, in einem Fluss, der vor Krokodilen wimmelt, baden. Über meine Angst, gefressen zu werden, machen sie sich lustig. Als Handtuch reichen sie mir einen Zitteraal und spotten über mein Entsetzen. Dann muss ich ein Blumenhöschen anziehen. Anschließend werde ich mit Schleiern behängt, geschminkt und meine Nägel lackiert. Bei jedem Versuch des Widerstandes und bei jedem Murren setzen sie mir das Messer an den Hals. Sie amüsieren sich köstlich über meine ohnmächtige Wut, die ich vor mich hinsprechend ausdrücke. Dann beginnen sie mit meiner Umerziehung zur Frau: „Bauch rein, Brust raus!“, „Beine zusammen“, „Kopf hoch, Kinn nach vorne“, „Lächeln“ sind ihre Kommandos. Zum Essen bekomme ich nur einen Jogurt, weil ich fett sei, befiehlt ein etwas übergewichtiges Mädchen. Dauern finden sie etwas, was sie an mir zu kritisieren und zu korrigieren haben. Als ich zur Seite spreche, wie demütigend dies ist und wie beschämend es wäre, wenn mich, den gefürchteten Jack, jetzt die anderen Cowboys sehen würden, kichern die Indianerinnen und sagen, sie hätten schon alle Cowboys des Wilden Westens zu einer Show eingeladen. Der Titel sei: „Der wilde Jack als Dornröschen“. Dann bauen sie eine Manege auf und zwingen mich, vor den versammelten (imaginierten) Cowboys zu tanzen. Sie fotografieren mich dabei und berichten lachend, morgen würde in allen Zeitungen dieses Foto auf der Titelseite erscheinen, und sie verhöhnen und verspotten mich. Wieder spreche ich zur Seite, wie schlimm es ist, so lächerlich gemacht zu werden und sich nicht wehren zu können, ja sogar noch dabei lächeln zu müssen. Spontan entgegnet ein Mädchen: „Meinst du, uns mache das nichts aus!“

Diese Art des Rollentausches setzen Kinder auch ein, um aktuelle Konflikte in der Therapiegruppe zu bearbeiten.

In der Anfangsphase einer Kindergruppe behandeln 9-jährige Jungen ihre Unsicherheit und Befürchtungen, die sie zu Beginn der Therapie haben, indem sie das Symbolspiel „Astronauten und Aliens“ entwickeln. Für sich wählen sie die Rollen von friedlich wirkenden, aber insgeheim höchst gefährlichen Aliens und geben uns die Rollen von Astronauten, die auf dem unbekanntem Planeten landen, sich dort nicht auskennen, sich nicht zu recht finden und von den Gefahren nichts ahnen. Im Spiel erleben wir als Astronauten viele Bedrohungen, werden aus dem Hinterhalt angegriffen, sinken in Sumpflöcher, werden verstrahlt u.ä.. Auf Anweisung der Kinder müssen wir immer mehr Angst bekommen, jammern und klagen und nach Hause zurückfliegen wollen. Ganz anders die Aliens, diese demonstrieren wie sicher und behaglich sie sich in ihrem uneinnehmbaren Raumschiff fühlen. Sie machen sich über unsere Angst lustig und verspotten uns, wie blöd wir uns anstellen. In einer konkordanten Identifizierung fühlen wir Therapeuten die Angst und Unsicherheit, die die Kinder zu Beginn der Therapie fühlen, und können ihnen, indem wir dies im Zwiegespräch aussprechen, ihre Gefühle spiegeln.

Eine weitere Inszenierungsmöglichkeit setzen Kinder im Symbolspiel ein, indem sie ihre soziale Rolle beibehalten, in einer Rollenumkehr aber den psychischen Aspekt der Rolle verändern. Sie übertragen dem Therapeuten die Rollen von bösen Erwachsenen und bleiben selbst zunächst in den Rollen der unterlegenen Kinder. Während des Spiels kehren sie aber meist die mit den Rollen verbundenen Verhaltensweisen und Gefühlen um. Die unterlegenen Kinder werden wehrhaft und mächtig, die mächtigen Erwachsenen werden hilflos und ohnmächtig gemacht. So können Kinder negative Erfahrung mit veränderten, vertauschten Vorzeichen durchspielen und ihre eigene Wirkmacht und Kontrollfähigkeit über die erlebten Geschehnisse erfahren.“ Diese Kontrollfähigkeit führt dazu, dass sich das Kind nicht mehr als „Opfer“ oder passives, wehrloses Wesen seiner Umwelt erlebt, sondern als ein aktiv gestaltender, die Geschehnisse im „Griff“ habender Mensch“ (Schmidtchen 1996, S. 135). Dieses Gefühl der Kontrolle ist eng mit der psychischen Gesundheit verbunden.

Als wir nach einem Jahr Gruppentherapie in der fünftletzten Sitzung das Gruppenende ankündigen, sind die 6 achtjährigen Kinder empört und sagen, sie würden einfach weiterkommen. Als Symbolspiel entwickeln sie aber die Geschichte, sie seien elternlose Kinder in einem Kinderheim. Wir wären Heimleiter, würden nach außen ganz freundlich und lieb tun, die Kinder in Wirklichkeit aber ganz schlecht behandeln, quälen und mit ihnen Experimente anstellen. Im Spiel müssen wir dann, wenn Besuch kommt, uns als die liebsten und besten Erzieher darstellen, kaum sind diese aber weg, die Kinder schikanieren, schlagen, beschimpfen und den letzten Fraß zum Essen geben. In der Nacht, als wir schlafen, machen sich die Kinder einen Plan. Ein Kind ruft plötzlich um Hilfe, und als die Heimleiterin in sein Zimmer herein stürmt, wird sie von den anderen Kindern, die mit Stricken und Leintüchern hinter der Türe lauern, überwältigt, gefesselt und geknebelt. Dann überraschen sie mich in meinem Experimentierkeller, wo ich gerade Spritzen vorbereite, die winzig klein machen. Die Kinder schlagen mich bewusstlos und spritzen mich mit dem eigenen Mittel. Sie machen sich dann einen Spaß daraus, mich, der ich auf die Größe einer Ameise geschrumpft bin, hin und her zu jagen. Dann schleppen sie die Heimleiterin herbei. Sie erleidet das gleiche Schicksal. Wir werden dann in eine Streichholzschachtel gesperrt, wo wir unter Androhung von Schlägen Kacke und Pisse essen und trinken müssen. Die Kinder haben in der Zwischenzeit im Keller einen Schatz entdeckt. Reich geworden kehren sie dem Heim den Rücken, kaufen sich ein Flugzeug und fliegen mit dem auf eine Insel, wo sie alles haben, was sie sich wünschen.

Kinder haben die Kreativität, im Symbolspiel das in ihnen steckende Potential aufscheinen zu lassen und Lösungen für ihre Probleme aufzuzeigen.

Es beeindruckt mich immer wieder, wie Kinder, die in der Eingangsrunde einer Therapiesitzung ihr ganzes problematisches Verhaltenrepertoire auffahren, bei der Rollenwahl einen positiven, prospektiven Anteil wählen und in der Spielphase ihre Ressourcen und Entwicklungsmöglichkeiten vorwegnehmen und im Schutz des Spiels erleben, wie es wäre, wenn sich ihre gebundene Kreativität in freie Kreativität verwandelt. So kann z.B. ein gehemmtes und schüchternes Mädchen, das in der Eingangsrunde verkrampft dasitzt und kaum ein Wort über die Lippen bringt, bei der Rollenwahl die Rolle eines Tigers wählen. Natürlich kann sie im Spiel diesen Tigeranteil noch wenig ausspielen, dafür ist ihr Rollenrepertoire noch zu wenig ausgebildet. Entscheidend ist, dass die Therapeuten sich auf die Rollenwahl und nicht auf die Rollenausführung beziehen. Sie müssen den Tiger sehen, nicht das gehemmte Mädchen, das eher wie ein kleines, scheues Kätzchen auf einem Polster liegt. Sie müssen die Krallen und Zähne wahrnehmen und diese dem Mädchen spiegeln, auch wenn sie noch eingezogen und nicht zu sehen sind. Sie müssen die anmutige Bewegung, die starken Muskeln und das in der Sonne leuchtende Fell bewundern. Über dieses stützende Doppeln verhelfen sie dem Mädchen, die in der Rollenwahl ausgedrückten Entwicklungspotentiale zur Entfaltung zu bringen. Ein an Ressourcen und Potentialen orientierter Ansatz wie das Kinderpsychodrama fördert gerade diese alternativen und neuen Lebensmöglichkeiten. Moreno (1943, S. 438) hat schon früh dieses Prinzip der „role creation“ erkannt und gefordert, um die Fähigkeiten der Kinder zu träumen nicht verloren gehen zu lassen. Diese Entwicklungsmöglichkeit im Spiel hat auch Winnicott hervorgehoben: „Gerade im Spielen und nur im Spielen kann das Kind ..sich kreativ entfalten und seine ganze Persönlichkeit nutzen, und nur in der kreativen Entfaltung kann das Individuum sein Selbst entdecken“ (1980, S. 63, zit. nach Krüger 2002, S. 307).

Eine Gruppe von sehr gehemmten 9-jährigen Mädchen spielen Indianermädchen, wir Therapeuten sollen ängstliche Eltern sein. Wagemutig springen sie dann im Spiel von einem hohen Felsvorsprung ins Wasser, was wir bewundernd kommentieren. Tina, die als Frühgeburt lange entwicklungsverzögert war, gibt die Anweisung, die Mutter müsse sie aus Angst, es könne ihr was passieren, anbinden und sie nicht mit ihren größeren Schwestern ziehen lassen. Heimlich entkommt sie aber und macht sehr riskante Kopfsprünge aus großer Höhe. In einem Zwiegespräch

bewundere ich als Vater ihren Mut und ihre Geschicklichkeit, die Mutter (entsprechend der Rollenzuschreibung) äußert dagegen ihre Sorge, die Tochter könnte zu waghalsig sein, sich übernehmen und es könnte ihr ein Unglück zustoßen. Darauf entgegnet Tina heftig: „Du mit deiner ewigen Angst!“

In der Nacht schleichen zwei Mädchen aus dem Zelt, und als wir Eltern am Morgen erwachen, liegen frische Bärenfelle vor unserem Zelt. Wir sollen uns darüber wundern, aber nicht draufkommen, dass unsere Töchter die Bären erlegt haben, ist ihre Anweisung. In der nächsten Nacht machen sich auch die beiden anderen, die am stärksten gehemmten Mädchen, mit auf die Jagd. Um ihnen leiblich ganz neue Befindlichkeiten zu erschließen und sich selbst neu betrachten zu können, biete ich ihnen an, eine Bisonbullen zu spielen, den bisher noch kein Jäger bezwingen konnte, den sie aber zur Strecke bringen würden. Als sie mit glänzenden Augen nicken, lege ich mir eine braune Decke um und stampfe drohend auf die Indianerinnen zu. Da Lucia, ein Mädchen mit selektivem Mutismus, das in der Anfangsphase immer völlig verkrampft und verschlossen dasitzt, zum ersten mal sich in seiner ganzen Größe aufrichtet und mit erhobenen Messer auf mich zugeht, wende ich mich ihr zu. Kraftvoll stößt sie mich mit ihrem Messer nieder und zieht mir, als ich frage: „Tätest du dem Bison das Fell abziehen und die Hörner als Siegeszeichen abschneiden?“, das Fell ab. Die anderen kommen dazu und schneiden Herz und Schinken heraus. Danach wechsle ich wieder die Rolle. Als Eltern bewundern wir unsere mutigen Töchter, die mit reicher Beute heimkehren. Und als Häuptling schlage ich die Trommeln, um dem ganzen Stamm die Heldentaten meiner Töchter zu verkünden und äußere meinen Stolz auf sie, die mit ihrem Mut und Jagdkunst alle Männer des Stammes übertrumpft haben. Stolz und strahlend hören die Mädchen diesem bewundernden Spiegeln zu.

Kindern Größenerlebnisse zu ermöglichen finde ich mit Petzold (1996, S. 16) wichtig, um Kindern in ihren Wünschen, Unmögliches möglich zu machen, zu stärken. Das bewundernde Spiegeln eignet sich gut, Kindern, die in ihrem Selbstwert verunsichert sind, aufzuwerten und die Kraft der liebevollen Blicke (Petzold 1995) zu nützen. Selbstachtung und Selbstwert, so zeigt ja die Säuglingsforschung, sind davon abhängig, ob die frühe Kompetenz des Säuglings im beziehungs sprachlichem Dialog mit den Eltern anerkannt und lebendig gespiegelt wird. Erst auf dieser Grundlage kann sich ein positives Selbstempfinden herausbilden.

Das Vertrauen auf die Kreativität der Kinder macht nach Krüger (2002, S. 293) die Grundhaltung des Psychodramatherapeuten aus. Daher kommt dem Kindertherapeuten die wichtige Aufgabe zu, die dem Kind eigene Kreativität beim Erfinden von Lösungen zu nutzen, seine schöpferischen Suchprozesse anzuregen und zu fördern. Mit der im Kinderpsychodrama abgewandelten Technik des explorierenden Doppeln kann der Therapeut Zugang zu dem verborgenen Lösungspotential der Kinder verschaffen.

Vier 5-jährige Jungen spielen Powerturtles, der Therapeutin weisen sie die Rolle der Köchin zu, mir die Rolle eines Schleimmonsters, das die Powerturtles fressen will. Ohne Absprachen und Bezug zueinander versucht jeder, das Monster mit seiner Laserkanone zu vertreiben oder mit Karate zusammenzuschlagen. Um die Kinder mehr aufeinander zu beziehen und hilfreiches Verhalten anzuregen, sage ich, es käme jetzt ein grünes Schleimmonster, das die Powerturtles mit seinem grünes Schleim (einem grünem Tuch) einzuschleimen versuche. Schaffe dieses, einen Powerturtle mit seinem Schleim zu überziehen, könne dieser nur gerettet werden, wenn ein

Gefährte heimlich mit einem Entschleimer (mit einem weißen Tuch) zu Hilfe komme. Die Kinder greifen diese Spielerweiterung auf, 3 von ihnen wollen sich fangen und einschleimen lassen. Ich werfe meinen Schleim über sie und trage sie in meine Höhle. Da sie für mich noch nicht weich genug geschleimt sind, mache ich ein Mittagschläfchen. Diese Chance nutzt der 4. Kämpfer aus und schleicht sich mit der Köchin an. Leise legen sie Entschleimer über die Gefangenen und schleppen die Geschwächten in ihre Festung. Während sich 2 rasch erholen, bleibt Tobias, der von seinem Vater misshandelt wurde, liegen und wird immer schwächer. Die Köchin ruft besorgt eine Ärztin. Sie wechselt die Rolle, kommt als Ärztin und untersucht den Sterbenskranken. Leise fragt sie, aus der Rolle herausgehend, was sie herausfinden würde. Tobias entgegnet: „Die Ärztin tät sagen, er könne nur vom Schleimmonster gerettet werden“. Sofort bitte die Ärztin die Powerturtles, das Monster zu fangen und herzuschleppen. Vorwurfsvoll fragt mich dann Tobias: „Warum hast du mich so schwach gemacht?“ Leise frage ich ihn: „Was tät das Monster antworten?“ und er gibt die Anweisung: „Das Schleimmonster tät sagen, dass er mein Freund werden will und mir Stärkepulver geben“. Als Monster bitte ich ihn dann um Vergebung, wünsche mir seine Freundschaft und gebe ihm ein Stärkungspulver, das die Knochen wieder hart macht. Die Köchin kocht dann eine Suppe und flößt sie dem Kranken ein, der rasch gesund wird.

Auch in der Familientherapie kann diese kreative Fähigkeit der Kinder genützt werden, Lösungen für Familienkonflikte oder für das Familienproblem zu finden. Gerade in schwierigen Systemen ist es nicht sinnvoll, das Problem in den Mittelpunkt zu rücken, sondern die kreativen, evolutionären Potentiale zu nutzen und auf die angestrebte Lösung zu fokussieren.

Sehr intellektualisierende Eltern kommen mit ihrer 9-jährigen Tochter zur Beratung, weil diese zuhause aggressiv sei, keine Regeln akzeptiere und keine Grenzen einhalte. In der 1. Sitzung der gemeinsamen Familienspieltherapie schlägt Anna vor, Tiere auf dem Bauernhof zu spielen. Sie wählt für sich die Rolle einer kleinen Wildkatze, alle würden aber glauben, sie sei eine Hauskatze. Die Mutter möchte eine alte Hauskatze, die viel auf der Ofenbank liege, sein, der Vater ein Igel im Wald. Dem Therapeutenpaar übertragen sie die Rollen von Bauern auf dem Hof. Nach dem Szenenaufbau legt sich die Mutter als Hauskatze auf die Ofenbank, der Vater rollt sich als Igel im Wald zusammen und Anna fällt als kleine Katze über Igel und Hauskatze her, kann die beiden aber nicht aus der Ruhe bringen oder zum Spielen bewegen. Dann legt sich die Wildkatze mit den Bauern an, reißt das Mittagessen vom Tisch, kratzt und beißt die Bauern und kackt ihnen ins Bett. Als sie immer wilder wird, die Blumen der Bäuerin aus dem Garten reißt u.ä., greifen wir zur Intervention des explorierenden Doppels. Wir beschließen, einen Tierexperten anzurufen und Rat einzuholen. Ich wechsele die Rolle und komme nach einem Anruf der Bäuerin auf den Hof. Leise frage ich als Spielleiter Anna, was der Tierexperte der Bäuerin raten würde. Sie gibt die Anweisung, dass dieser sofort erkenne, dass die kleine Katze eine Wildkatze sei und keine Hauskatze. Als Experte kläre ich die Bäuerin über das wahre Wesen der Katze auf. Und mit Wildkatzen könne man auch nicht wie mit Hauskatzen umgehen. Wieder frage ich sie leise: „Was tät der Tierexperte der Bäuerin raten?“ Anna antwortet spontan: „Nur eine Wildkatzenmutter kann die erziehen!“ Ich frage sie dann, wer diese Wildkatzenmutter im Spiel sein soll. Sie antwortet: „Die Mutter“ Als Experte rate ich dann der Bäuerin, wenn das Chaos auf dem Hof aufhören soll, müsse sie unbedingt im Wald nach einer Wildkatzenmutter suchen. Da die Mutter sich bereit erklärt, in die Rolle der Wildkatzenmutter zu wechseln, fang ich als Bauer im Wald die Wildkatzenmutter und bringe sie zu der Kleinen. Freudig springt diese an der Wildkatzenmutter hoch und balgt sich mit ihr herum. Nach dem Rollenwechsel kann die Mutter in der neuen Rolle vitaler und handfester sein. Sie lässt sich auf eine Rauferei ein und setzt der kleinen Katze mit Fauchen und Schubsen Grenzen. Mit glänzenden Augen reagiert Anna auf diese Erziehung und gehorcht. Wir Bauern staunen nur. Der Experte habe doch recht gehabt, Wildkatzen könnten nur durch Wildkatzen erzogen werden. Hauskatzen seien dafür zu sanft, zu wenig zupackend und kraftvoll. Dieses Bild der Wildkatze war für die ganze Familie emotional sehr eindrücklich, so dass wir mit

diesem Bild gut weiterarbeiten könnten, wie die Eltern einen „wilden“, zupackenden Anteil zulassen und gegenseitig fördern könnten.

Das an einer Anthropologie des kreativen, schöpferischen Menschen orientierte Kinderpsychodrama sieht die Förderung einer kreativen Persönlichkeit als ein zentrales Anliegen.

In die Therapie kommen vor allem Kinder, deren Kreativität gebunden ist, eingefroren oder eingeschläfert wurde und „auf Erlösung durch den erweckenden Prinzen“ wartet (Moreno 1974, S. 440 f., zit. nach Krüger 202, S. 289). Wo die Kreativität von Kindern schon eingeengt und beschränkt wurde, ist es Hauptziel psychodramatischer Arbeit, über differenzierte Interventionstechniken die gebundene Kreativität wieder zur freien Entfaltung zu bringen.

Sechs 9-jährige, alle mit massiven sozialen Schwierigkeiten in der Gleichaltrigengruppe, kommen in den Gruppenraum gerannt und attackieren sich wild gestikulierend. Auf unsere übliche Anfangsfrage, was wir heute gemeinsam spielen möchten, rufen sie im Sprechchor: „Dragonball, Dragonball!“ Als wir nachfragen, wer sie sein wollen und wer wir, das Therapeutenpaar sein sollen, wählen sie die Rollen der Helden der RTL-Serie: Son Goku, Muten-Roshi, Kuririn und wie sie sonst noch heißen. Uns geben sie die Rollen von gewöhnlichen Menschen, die ihre Kampfattacken bestaunen und Angst vor ihnen haben sollen. Für den Szenenaufbau nehmen sie sich kaum Zeit, sie werfen ein paar Polster um und sagen, das seien Felsen auf einem fremden Planeten. Und schon stürmen sie aufeinander los und demonstrieren ihre Kampfkunst wie im Schattenboxen, indem sie im Raum herumrennen und Karatebewegungen ausführen: Einer feuert eine KameHame-Ha ab und sagt, die gewaltigen Schockwellen würden Erdbeben und Wirbelstürme auslösen. Ein anderer führt, so sein Kommentar, eine Super-Ghost-Kamikaze-Attacke aus. Andere zeigen die Technik der Hand des Grauens, die Höllenspirale, einen zweifachen Kaioken u.a. In seiner Größenphantasie versunken demonstriert jeder mit wilden Arm- und Beinbewegungen seine Technik, registriert aber die Kampftechnik der anderen überhaupt nicht. Nur unser bewunderndes Spiegeln bemerken sie, reagieren mit noch grandioseren Attacken und genießen es, wie wir erzittern und beben. Erst als sie sich etwas ausgetobt haben, nehmen sie wahr, dass ihr Gegenüber gar nicht auf die eigene Attacke reagiert, und werden wütend. Jeder behauptet, der Sieger zu sein. Und es entsteht ein Streit, wer mit seiner Attacke wen zuerst zu Boden gestreckt habe. Sie beginnen, sich zu beschimpfen und einander weg zu stoßen, und sie hätten sich geschlagen, wenn wir nicht interveniert hätten. Da die Kinder immer wieder in den Stunden zuvor die gleiche alte Beziehungsgestaltung und die gleichen alten Konfliktlösungen reproduzierten, versuchen wir über eine Spielintervention ihren Möglichkeitssinn zu erwecken und Bewegung in ihre starren Sichten und Beziehungsmuster zu bringen, Solidarität und hilfreiche Beziehungen untereinander zu entwickeln. Ich renne zu ihnen und rufe: „Hilfe, Hilfe, die Bösewichte C19 und C20 haben meine Frau in ihre Gewalt gebracht und wollen unseren Planeten zerstören. Helft mir! Ihr seid die einzigen, die so stark und mutig sind, den Kampf gegen diese schrecklichen Feinde aufzunehmen und meine Frau zu befreien!“ Als die Jungen darauf anspringen und sofort in die Ecke stürmen wollen, wo inzwischen die Therapeutin mit Polstern ein Gefängnis um sich gebaut hat, warne ich sie. Die Bösewichte würden sofort meine Frau töten, wenn sie so offen angreifen. Ob sie nicht zuerst mit einer List meine Frau befreien könnten, bevor sie die Feinde vertreiben. Sie halten inne und entwickeln die Idee, auf 3 gemeinsam eine so

gewaltige Schockwelle loszuschicken, dass C19 und C20 einfach weggefegt würden. Dann könnten sie gemeinsam die meterdicken Betonmauern des Gefängnisses mit ihrer Kampftechnik zertrümmern und meine Frau befreien. Ich bewundere, dass sie nicht nur stark und mutig, sondern auch schlau sind. Um die gemeinsame Spielhandlung zu verstärken, biete ich an, die Rolle von C19 und C20 zu übernehmen. Siegessicher verschanze ich mich dann vor dem Gefängnis. Die Dragonballkämpfer würden sicher, wenn sie die Nachricht vom Raub bekämen, ohne Vorsichtsmaßnahmen losstürmen. Dann sei es ein Leichtes für mich, sie aus meinem Hinterhalt abzuschießen. Als die Jungen mein aufgeblähtes Selbstgespräch hören, kichern sie vor sich hin. Sie zählen leise auf 3 und schießen mit ihrem rechten Arm nach vorne. Diese Schockwelle reißt mich vom Gefängnis weg und lässt mich durch den Raum taumeln. Die Helden fliegen schnell zum Gefängnis, zertrümmern gemeinsam die Mauern und befreien die Eingesperrte, die ihre Aktionen bewundernd kommentiert. Nachdem sie an mir ihre Kampfkunst ausgelassen haben, wechsele ich die Rolle, komme als Präsident und überreiche ihnen den höchsten Verdienstorden, weil sie den Planeten und die Menschen vor dem Untergang gerettet haben. Mit geschwellter Brust lassen sie sich den Orden (Wäscheklammer) anheften.

Da das Psychodrama über ein differenziertes System von Interventionstechniken zur Förderung und Aktivierung der freien Kreativität verfügt, ist für Moreno das Psychodrama die vollkommenste und klarste Form der Spielpsychotherapie (1981, S. 128).

Diese Förderung der kreativen Fähigkeiten der Kinder ist nicht nur Aufgabe der Kindertherapie, sondern auch der Prävention. Bei Verhaltensbeobachtungen in Kindertagesstätten konnte ich beobachten, dass zunehmend Kinder in Kindergärten kommen, die nicht mehr kreativ spielen können. Daher stören und zerstören sie das Spiel der Anderen oder ziehen sich auf stereotype Tätigkeiten zurück. Infolge ihres unangemessenen Spielverhaltens werden sie häufig von anderen Kindern zurückgewiesen und abgelehnt. Die Zurückweisung mündet in einen Teufelskreis aus Rückzug oder Aggression und Ablehnung, der die Verhaltensprobleme der zurückgewiesenen Kinder weiter verschlimmert und ihre Selbstachtung sinken lässt.

Daher kommt den Kindertagesstätten die Aufgabe zu, die Spielfähigkeit von Kindern zu fördern. Bei meinen Besuchen fiel mir aber immer wieder auf, wie selten Erzieherinnen mitspielen. Sie fordern Kinder mit rigidem Spielverhalten eher auf, etwas anderes zu spielen, oder machen Spielvorschläge. Sie übernehmen aber selten eine Rolle, in der sie das Spiel der Kinder erweitern und bereichern, Kindern mit gebundener Kreativität und eingegengtem Spielverhalten zu neuen Spielideen zu verhelfen oder Kindern aus Konfliktsituationen spielend heraushelfen.

Diese Beobachtung führte uns zur Entwicklung eines präventiven Fortbildungsangebotes, das sich an das gesamte Fachteam einer Kindertagesstätte

richtet. Über 6 Fortbildungsseminare im Zeitraum von 3 Monaten sollen Erzieherinnen befähigt werden, über psychodramatische Interventionen die Kreativität von Kindern im Spiel aufzubauen und zu fördern. Parallel dazu geht eine Mitarbeiterin der Beratungsstelle in 14-tägigem Rhythmus in die Kindertagesstätte, um Kindern mit sehr starren, eingeengten Spielmustern zu unterstützen. Was Winnicott (1985, S. 59) von der Therapie fordert, gilt auch für diesen präventiven Bereich: „Wenn ein Patient nicht spielen kann, muss der Therapeut sich zuerst diesem Hauptsymptom widmen, bevor er auf Einzelheiten des Verhaltens eingeht“.

Eine Erzieherin in einer Kindertagesstätte in einem sozialen Brennpunkt berichtet, dass fünf 3 – 4-jährige ausländische Jungen seit Wochen stereotyp und sehr eingeschränkt „Autorennen“ spielen. Da sehe so aus, dass sie im langen Gang mit lautem Brumm-Brumm hin und her rennen. Ihre Aufforderung, endlich mal was anderes zu spielen, aber auch ihre Spielanregungen hätten zu keiner Veränderung geführt. Dieses Spiel reinszeniere ich mit den Erzieherinnen. Als diese als Kinder den Gang entlang brausen, gehe ich in die Rolle des Verkehrspolizisten, halte die Autos an, lasse mir den Führerschein vorzeigen und überprüfe die Autos auf ihre Verkehrstauglichkeit. Ich lasse sie links und rechts blinken, prüfe den Auspuff, indem ich den Motor aufheulen lasse u.ä. Dann warne ich sie vor der nächsten Kurve, die durch eine Ölspur sehr rutschig geworden sei. Sie sollen recht langsam fahren, sonst gebe es noch ein Unglück. Sofort braust ein impulsiver Junge los, gerät ins Schleudern und stürzt die Böschung hinunter. Ich steige kurz aus meiner Rolle aus und frage die anderen Jungen, ob sie Feuerwehr, Krankenwagen und Abschleppwagen spielen möchten. Als diese sofort dabei sind, alarmiere ich die Feuerwehr, den Notarztwagen und den Abschleppwagen und zusammen fahren wir mit Tatütata zur Unglücksstelle. Ich kommentiere die starken Verletzungen des Fahrers und welche Notversorgung er vom Notarzt braucht, was 2 Kinder sofort ausführen. Die Feuerwehr lasse ich das brennende Auto löschen und bitte den Abschleppwagen, das total zerstörte Auto (ich nehme dafür einen umgekippten Stuhl) aufzuladen und in die Werkstatt abzutransportieren. Nachdem die Kinder voll in Aktion sind und die Jungen in Spielbeziehungen zueinander gebracht sind, fädle ich mich aus dem Spiel aus, da es für die Erzieherinnen wichtig ist, zu sehen, dass auch über kurze Spielinterventionen die eingeengten oder verkümmerten Spielmöglichkeiten der Kinder erweitert werden können.

Anschließend zeigen wir noch andere Spielinterventionen zur Eröffnung neuer Spielhandlungen, wie z.B. Waschstraße, Autowerkstatt, Tankstelle u.ä.. In der nächsten Sitzung berichten die Erzieherinnen, wie überrascht sie waren, wie gut die Jungen ihre Spielintervention aufgenommen haben und wie rasch sich ihr Spielrepertoire erweitern ließ. Die Kinder haben in den nächsten Tagen diese Spielszenen nachgespielt und mit eigenen Ideen angereichert und erweitert. Das störende Herumgetobe ist verschwunden.

Auch bei unserer Gewaltprävention an Schulen bemühen wir uns, die Kreativität der Kinder zur Entfaltung der sozialen Fähigkeiten zu fördern. Auch hier benötigen Kinder Hilfestellung, alte, eingefahrene Wege der Beziehungsgestaltung zu verlassen und adäquate, kreativere Antworten auf neue Situationen zu erproben.

Bei einem beziehungsfördernden Spiel, in der in einer Abenteuergeschichte gegenseitige Hilfe gefordert ist, spielen die Kinder „Flugzeugnotlandung im Urwald“. Ein Teil der Kinder wählt die Rollen von bedeutenden Persönlichkeiten, die im Urwald notlanden müssen und werden von der Lehrerin als Stewardess begleitet. Die anderen sind Eingeborene im Urwald, die zu Hilfe kommen und von einem Therapeuten als Mediziner unterstützt werden. Ich soll ein gefährlicher Indianer mit Giftpfeilen sein. Nur ein Junge, Ali, der auch sonst sich immer an den Erwachsenen und an der Lehrerin orientiert und dadurch in eine Außenseiterposition geraten ist, wählt die Rolle eines Affen, der in der Hütte des Indianers wohnt und dessen Hausaffe sei. Von dieser Rolle ist er trotz des Hinweises, dass er dann ja allein sei, nicht abzubringen. Im Spiel beschließen dann einige Weiße (einige Jungen), in der Nacht anzuschleichen, um dem Eingeborenen seine Giftpfeile zu entwenden und ihn ungefährlich zu machen. Da abzusehen ist, dass Ali die Spielidee der Jungen durchkreuzt und noch mehr Feindschaft auf sich ziehen wird, versuche ich durch eine Intervention bei beiden Seiten neue Wahlmöglichkeiten und Handlungsmöglichkeiten zu erzeugen. In einem lauten Selbstgespräch äußere ich, ich könnte mich nun sorglos zum Schlafen legen, mein Affe würde ja sofort kreischen, wenn Fremde sich nähern. Und die Weißen, die in der Nähe ihr Lager errichtet hätten, verstünden ja nichts von Tieren. Die wüssten nicht, dass man meinen Affen nur mit Bananen füttern und mit ihm freundlich umgehen müsse, damit er ihr Freund würde und einem die schönsten Kokosnüsse von den höchsten Palmen hole. Ich lege mich schlafen und schnarche. Die Weißen kommen angeschlichen, locken freundlich den Affen, halten ihm köstliche Bananen und Ananas hin, füttern und streicheln ihn und fragen, ob er nicht ihr Hausaffe werden möchte. Sie hätten viel besseres Futter als die Eingeborenen. Der Affe, der die Weißen nicht verraten hat, nickt, holt die Giftpfeile aus meinem Versteck, reicht sie den Weißen und hüpfert mit ihnen weg.

Auch wenn von dieser Intervention noch kein Wunder zu erwarten ist, so hat sie doch erreicht, dass dem Jungen, eine neue alternative Beziehungserfahrung erschlossen wurde. Es blieb Aufgabe, während des Projekts diese Gegenerfahrungen auszubauen und mögliche Abzweigungen vom Weg in die Sackgasse zu liefern.

Die therapeutische Arbeit mit Kindern erfordert eine freie Kreativität der Therapeuten.

Gerade bei Kindern, die unruhig, zappelig, unkontrolliert, impulsiv und sprunghaft sind, die sich bewegen und schnell drauf los springen wollen und sich nicht so brav wie Erwachsene an das Setting halten, können schnell chaotische Prozesse entstehen, die jeder, der mit Kindern arbeitet, schon erlebt hat. Dieses anarchische Prinzip zu nützen und es über kreative Interventionen in ein „Gefäß“ zu bringen, ist eine schwierige Aufgabe der Kindertherapie. Kindertherapeuten müssen nicht nur entdecken, mit welchen Inszenierungen Kinder kreative Vermeidung ihrer Konflikte versuchen. Sie müssen auch Regisseur und nicht nur Mitspieler sein, der direktiv die Inszenierungen der Kinder so zu beeinflussen versucht, dass ihr Ausagieren in eine Bearbeitung ihrer Konflikte übergeführt werden kann. Zu recht hat sich Moreno (1981, S. 128) gegen den Mythos der Nondirektivität in der Kindertherapie ausgesprochen und die Forderung nach

Nondirektivität als unverbindlich und unverantwortlich bezeichnet. Bei dieser Aufgabe wird Therapeuten ein hohes Maß an methodischer Elastizität abverlangt. Um Kindern zu helfen, ihre körperlichen Impulse aufzuschieben und zu einer Symbolisierungsfähigkeit und damit Spielfähigkeit zu kommen, muss der Therapeut mit psychodramatischen Spielinterventionen das Ausagieren der Kinder von der Real- auf die Symbolebene überzuführen versuchen.

So kommt es z.B. in der Sicherheit der Gruppe in den meisten Kindergruppen dazu, dass die Kinder sich gegen die Autorität der Erwachsenen auflehnen und sich nicht mehr an das Setting halten. Sie lehnen sich gegen die Anweisung der Leiter auf und verweigern z.B. die Anfangsrunde. Sie kommen dann mit wildem Geschrei und Getobe in den Gruppenraum, bewerfen die Leiter mit Kissen und Polstern oder sperren sie aus. Mit diesem wilden Agieren versuchen die Kinder eine Rollenumkehr auf der Realebene, sie möchten die Leiter entmachten und selbst die Macht übernehmen. Versuchen die Leiter ihre Autorität gewaltsam durchzusetzen, geraten sie in eine verhängnisvolle Macht- Ohnmacht-Spirale. Dieser Beziehungsfalle können sie nur entgehen, wenn sie in die Szene eintreten, die die Kinder anbieten, aber versuchen, sie in ein symbolisches Geschehen zu übersetzen und eine Position einzunehmen, die die Kinder ihnen unbewusst zuweisen.

Während unserer gruppentherapeutischen Lehrjahre passiert es uns immer wieder, dass z.B. Kinder in der Gruppenphase der Revolte sich heimlich absprachen und auf ein Zeichen hin zu den Fenstern eilten und in den Garten sprangen und weggrannten. Und wir rannten hinterher, um sie wieder einzufangen. Daraus entwickelte sich ein Fangenspiel, das wir wenig genossen und das uns immer wütender machte, zumal, wenn wir Eltern begegneten, die unseren hilflosen Versuch belächelten. Wir konnten diese Ohnmacht als Therapeuten schlecht aushalten und wurden immer ärgerlicher, was die Kinder erst recht dazu brachte, in der mächtigen Position zu verharren. Erst als wir eine kreative Lösung fanden, dieses Thema: Mächtige Erwachsene werden ohnmächtig gemacht, wieder auf die Symbolebene zu bringen, konnten wir die Kinder dazu bewegen, das Thema wieder auf der Spielbühne zu bearbeiten.

Heute antworten wir auf diese Ausbruchsversuche von Kindern anders. Wenn Kinder an die Fenster eilen, gehen wir sofort in die Rollen von Gefängniswärtern und lösen Alarm aus, Gefangene aus dem Hochsicherheitstrakt der Festung

Alcatraz würden einen Ausbruchsversuch unternehmen. Wir lassen alle Sicherheitsgitter schließen und schalten den Starkstrom für die Absperrzäune an. Wenn die Kinder stutzen und wir sehen, dass sie auf das Bild anspringen, sagen wir, wir könnten dieses Spiel: Gefangene brechen aus Alcatraz aus und überwältigen die Wächter aber nur im Gruppenraum weiterspielen. Da die Kinder merken, dass sie auf der Symbolebene die Therapeuten lustvoller ohnmächtiger machen können als auf der Realebene und im Spiel mehr Aktionsmöglichkeiten stecken als im Fangenspiel, gehen sie fast immer auf diese Begrenzung ein. Wir lassen den Hochsicherheitstrakt aufbauen und das Spiel kann beginnen. Weitere Interventionsmöglichkeiten sind, wenn Kinder vor Stundenbeginn heimlich in den Gruppenraum geschlichen sind und die Tür verbarrikadieren, in der Rolle eines Königspaares voller Empörung Einlass in ihr Schloss zu gebieten. Kinder, die im Gruppenraum herumtoben und Chaos anrichten, kann der Therapeut als gesetzlose Bande bezeichnen und sich als Sheriff in den Weg stellen, der für Ruhe und Ordnung in der Stadt sorgen wird. Kinder, die sich provokativ müde geben und auf den Sesseln herumlungern, kann die Therapeutin als Tante eines Kindererholungsheimes einen zweistündigen Mittagsschlaf bei absolutem Stillschweigen verordnen.

Wir haben es aber auch, in der Einzel- oder Gruppentherapie oder Familienberatung, mit Kindern zu tun, die verkrampft und stumm dasitzen, oder bockig sich verschließen. Bei einer Frage auf einer Antwort zu insistieren, würde es sie noch angespannter oder verschlossener machen. In dieser Situation muss der Therapeut sein Spiel beginnen und über diese Sprache der Kinder einen Zugang zum Kind finden. Besonders bei Kindern im Trennungs- und Scheidungskonflikt erleben wir, dass sie aus Sorge, den anwesenden Elternteil mit einer Antwort zu verletzen, aus Loyalitätskonflikten oder aus Wut völlig verschlossen dasitzen und auf Fragen nicht antworten. Wenn ich dagegen mit Tierfiguren ihren Konflikt darstelle und losspiele, habe ich bisher Kindern wie Eltern ein Verständnis dieser schwierigen Situation vermitteln und Lösungen des Konfliktes mit ihnen erarbeiten können.

Eine Mutter kommt mit ihrem 7-jährigen Sohn, Christian, in die Beratung: Christian sitzt mit tief über die Augen gezogener Mütze und verschränkten Armen da, während die Mutter berichtet, dass er immer so aggressiv und wie durch den Wind sei, wenn er vom Besuchswochenende vom getrennt lebenden Vater komme. Dieser Besuch könne Christian doch nicht gut tun, wenn er dann wieder fast eine Woche brauche, bis er sich beruhigt habe. Außerdem lasse der Vater alles zu und

erziehe ihn nicht. Und an Christian gewandt sagt sie: „Jetzt kannst du dem Mann alles sagen, was dir nicht gefällt“. Als Christian schweigt, beharrt sie: „Jetzt sprich schon, sonst hast du so ne große Klappe“. Christian dreht sich weg, und ich bitte die Mutter, Christian nicht weiter zu drängen. „Wenn du ein Tier wärst“ sage ich zu ihm, „Welches Tier aus meiner Tiersammlung (ich weise auf meine Ostheimer Tiersammlung), wärst du dann?“ Christian wird neugieriger und weist dann auf einen Hund. Ich stelle ihn in die Mitte und frage ihn, was ihm an dem Hund gefällt. Er entgegnet, das sei ein Wachhund. Dann lass ich ihn für seine Mutter und seinen Vater Tiere suchen. Für seine Mutter wählt ein eine Löwin, die sei so weich, für den Vater einen großen Tiger, der sei so stark. Nach dieser Wahl beginne ich das Spiel mit einer Intervention: „Als du im Bauch deiner Mama herangewachsen bist, hast du Anteile von deinem Vater und Anteile von deiner Mutter mitbekommen. Daher hat der Wachhund einen Löwenanteil und einen Tigeranteil“, und ich stelle hinter den Hund einen kleinen Löwen und einen kleinen Tiger. „Als die Löwin und der Tiger sich noch verstanden haben und sich noch nicht angefaucht haben“, so frage ich, „wo stand dann der Hund?“ Christian stellt den kleinen Wachhund dazwischen. Ich nehme dann den kleinen Löwen und den kleinen Tiger und sage: „Und die konnten dann einfach hin und her gehen und holen was sie brauchen“. Christian nickt „Aber dann haben Tiger und Löwin begonnen, sich anzufachen und dann ist der Tiger auch weggegangen.“ Christian nimmt den Tiger und stellt ihn weit weg. „Und jetzt können der kleine Tiger und der kleine Löwe nicht mehr so einfach zwischen Tiger und Löwin hin und her gehen“, spreche ich weiter. „Jetzt gibt es Zeiten, wo nur der kleine Tiger was bekommt oder nur der kleine Löwe. Da der Hund die meiste Zeit bei der Löwin lebt, ist der kleine Löwe sicher froh und glücklich, so nahe bei der Löwenmutter zu sein und immer holen zu können, was er braucht.“ Christian stellt den kleinen Löwen ganz nahe zur Löwin. Da schaltet sich die Mutter, die bisher nur interessiert zugeschaut hat, ein und sagt: „Ja, abends will er nie in seinem Bett einschlafen, sondern nur in meinem. Und wenn ich ihn dann in sein Bett trage, kommt er nachts und schmiegt sich ganz eng an mich, das halt ich kaum noch aus“. Da nehme ich den kleinen Tiger und sage: „Aber ich bleibe hungrig, ich muss immer lange warten, bis ich den großen Tiger besuchen kann, und ich bin traurig, dass der große Tiger so weit weg ist“. Wieder nickt Christian. Und ich fahre fort: „Wenn das Besuchswochenende naht, kann es der kleine Tiger kaum erwarten“. Christian nimmt den kleinen Tiger und rennt los. Ich dopple ihn: „Endlich bin ich dran, ich bin schon ganz ausgehungert!“ Ich nehme den kleinen Hund und den kleinen Löwen und tripple hinter her, wobei ich den kleinen Löwen zur Löwenmutter zurückschauen lasse. Darauf die Mutter: „Wenn der Vater ihn abholt, umarmt mich Christian ganz fest und kommt mindestens zweimal aus dem Auto zurück, um mich nochmals zu küssen“. Dann dopple ich den Hund: „Ob es die Löwenmama gut findet, wenn der kleine Tiger so los rennt und sich freut?“ Die Mutter entgegnet: „Ich kann schon einsehen, dass Christian den Vater braucht“. Christian hat inzwischen den kleinen Tiger ganz nahe an den großen Tiger gestellt. Wieder dopple ich: „Endlich bin ich beim Papatiger und kann holen, was ich brauche, und lernen, wie man ein großer, starker Tiger werden kann.“. Dann nehme ich den kleinen Löwen und dopple „Wie es wohl der Mamalöwin geht, wenn ich weg bin? Ob sie traurig ist? Und ob sie so allein zurechtkommt?“ Darauf sagt Christian: „Ich ruf sie jeden Tag an“. Und die Mutter bestätigt: „Ja, und er fragt dann immer, ob er kommen soll. Jetzt versteh ich aber das anders. Ich hab immer geglaubt, es gefalle ihm nicht beim Vater“. Dann verändere ich die Szene und sag: „Und dann ist das Wochenende schnell zu Ende. Was macht dann der kleine Löwe?“ Christian nimmt ihn und rennt zur Löwin. Ich dopple: „Freu ich mich, dass ich wieder bei ihr bin“. Dann frage ich die Löwenmutter: „Kannst du Löwenmama dies sehen?“ Und die Mutter antwortet: „Ja schon, er hängt sich an mich und klammert sich dann richtig fest. Aber dann wird er auch so aggressiv, frech und provozierend“. Dann exploriere ich den kleinen Tiger: „Kann es sein, dass du kleiner Tiger dann sauer bist und sagst, das war viel zu kurz, ich bin noch gar nicht satt geworden und muss schon wieder zurück. Und vor lauter Wut beißt du dann nach der Löwin?“ Christian nickt ganz fest. „Und dann knurrt der kleine Tiger und wird zu einem wilden Tiger“ Christian lacht und greift mit dem kleinen Tiger die Löwenmutter an. „Und da erschrickt die Löwin“, sage ich, „und sieht gar nicht, dass es der kleine Tiger ist, der da faucht und beißt. Vielleicht denkt sie, was ist nur in meinen kleinen Löwen gefahren“. Darauf sagt die Mutter: „Und ich hab immer gedacht, mein Mann stachle Christian so gegen mich auf“. Dann wende ich mich an die Löwin: „Kann die Löwenmutter es aushalten, dass der kleine Tiger so wütend ist, wenn sie zugleich sieht, wie sehr sich der kleine Löwe freut, bei ihr zu sein?“ Die Mutter entgegnet: „Wenn ich es so sehe, dann geht es mir schon besser. Wenn Christian so aggressiv ist, habe ich immer Angst, ich könnte ihn verlieren“. Dann wende ich mich dem Hund zu: „Für dich Hund ist das ganz schön schwierig, immer ist einer unzufrieden und unglücklich oder sauer, mal der kleine Löwe, mal der kleine Tiger. Wie schaffst du es nur, dies auszuhalten? Das muss ganz schön anstrengend sein“. Auf dieses bewundernde Spiegeln strahlt Christian. Dann beenden wir das Spiel. Die Mutter meint, jetzt könne sie Christian besser verstehen und sei nicht mehr so verunsichert, und sie fragt dann Christian: „War es jetzt so schlimm?“ und sagt zu mir:

„Er wollte überhaupt nicht mit und hat angedroht, er werde kein Wort reden“. Christian sagt nur:
„Das Spiel war toll“.

Mit dieser Figurenarbeit kann in der Familientherapie immer wieder Bewegung in eine starre Sicht oder in rigide Beziehungsmuster gebracht werden.