

Pokémon, Powerrangers, Spiderman und Terminator in der Gruppentherapie.

Von der Beziehungslosigkeit zur Beziehungsfähigkeit.

(IN: INFORMATIONEN FÜR ERZIEHUNGSBERATUNGSSTELLEN, 2/2003, S 14-22)

ALFONS AICHINGER

Für Kinder besteht eine der zentralen Entwicklungsaufgaben darin, sich kompetent am Sozialleben ihrer Peergruppe beteiligen zu können, Sie müssen lernen, Freunde zu gewinnen, einen Platz in der Gruppe zu behaupten, zusammen zu spielen, zu konkurrieren und zusammenzuhalten, Regeln, unterschiedliche Interessen und Ansichten auszuhandeln.

Der Gruppentherapie kommt daher die wichtige Aufgabe zu, Kindern bei der Bewältigung dieser Entwicklungsaufgabe zu helfen und sie in ihrer Beziehungs- und Konfliktfähigkeit zu fördern. Eine wesentliche Indikation für Gruppentherapie besteht gerade für die Verhaltensstörungen, die nicht nur als Ausdruck innerer Konfliktdynamik zu sehen sind, sondern überwiegend auch auf den Mangel an sozialen Fertigkeiten zurückgeführt werden können. Dies verlangt vom Gruppentherapeuten, seine Behandlungsstrategien auch als Förderung von sozialer Kompetenz und Performanz auszurichten, um so Weiterentwicklung zu ermöglichen. Dies ist jedoch, wie alle, die mit Kindergruppen arbeiten, wissen leichter gesagt als getan.

Sie werden Situationen wie die Folgende kennen:

Sechs 9-jährige, alle mit massiven sozialen Schwierigkeiten in der Gleichaltrigengruppe, kommen in der 5. Stunde in den Gruppenraum gerannt und attackieren sich wild gestikulierend. Auf unsere übliche Anfangsfrage, was sie heute gemeinsam spielen möchten, rufen sie wie 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-Fernsehserie: Son Goku, Muten-Roshi, Kuririn und wie sie sonst noch heißen. Wir sollen gewöhnlich Menschen sein, die ihre Kampfattacken bestaunen und Angst vor ihnen haben.

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, Karatebewegungen ausführen und sich in Deckung werfen. Einer feuert eine KameHame-Ha ab und sagt, die gewaltigen Schockwellen hätten Erdbeben und Wirbelstürme ausgelöst. Ein anderer führt, so seine Beschreibung, eine Super-Ghost-Kamikaze-Attacke aus. Die anderen zeigen die Technik der Hand des Grauens, die Höllenspirale, einen zweifachen Kaioken und einen Super Saier Jin. In die Größenfantasie versunken demonstriert jeder mit wilden Arm- und Beinbewegungen seine Technik und registriert die Kampftechnik der anderen überhaupt nicht. Nur

unser bewunderndes Spiegeln bemerken sie, reagieren mit noch grandioseren Attacken und genießen, wie wir zittern und beben. Erst als sie sich etwas ausgetobt haben, nehmen sie wahr, dass ihr Gegenüber gar nicht auf die Attacke reagiert und werden wütend. Jeder behauptet, der Sieger zu sein. Und es entsteht der Streit, wer mit seiner Attacke wen zuerst zu Boden gestreckt habe. Sie beginnen, sich zu beschimpfen und einander wegzustoßen. Und hätten wir nicht interveniert, wäre eine Schlägerei entstanden.

Oder eine andere Spielszene dieser Gruppe:

Die Jungen wollen Pokémons spielen, wir sollen Pokémonsforscher sein. Zuerst demonstrieren sie ihre Attacken als Kampftiere: Bisasam feuert einen Solarstrahl ab, Mewtu entfacht einen Sturm, Bisafloer zerhackt alles mit seinen Rasierblättern und Turtok zertrümmert Felsen. Und da dies allen in ihrer Fantasie passiert, gestikulieren sie nur wild und kommentieren ihre Bewegungen. Dann beginnen sie, sich gegenseitig zu bedrohen. Da aber keine auf die besondere Stärke und Attacke des anderen eingeht, im Gegenteil, jeder will über den anderen triumphieren, wird das Spiel schnell chaotisch. Jeder schreit, er sei dem anderen zugekommen und habe ihn besiegt. Um stärker als der Gegner zu sein, verwandeln sie sich auf ein höheres Machtlevel! Versteckt hinter Felsen liegend äußern wir als Pokémonsforscher unsere Angst, es könnte ein gewaltiger Krieg unter den Pokémons ausgebrochen sein. Es sei wohl besser, schnell zu flüchten, bevor wir noch entdeckt werden. Da lassen die Pokémons voneinander ab und greifen uns an. Jeder benutzt aber einen der Therapeuten, um an ihm seine Attacke auszuführen – ohne Bezug zu den anderen. So muss ich mich z.B. von Arktos Kältestrahl einfrieren lassen, im nächsten Moment von Gluraks Feuerstrahl verbrennen und möglichst zur gleichen Zeit von Mewtus Sturm durch die Luft schleudern lassen..

Jeder Junge spielt in diesen beiden Spielszenen einen völlig autarken, grandiosen Helden, der mit niemanden in Beziehung steht, der nur ein Opfer benötigt, um sich über dieses aufzuwerten.

Lässt man solche Kinder gewähren, folgt man ihren Handlungen nur mit Spiegeln und Kommentieren, so bleiben diese Kinder in ihren rigiden Rollenkonserven, in einem ausweglosen Beziehungsmuster haften, da sie keine alternativen, dialogischen Handlungsstrategien aufgebaut haben – das mussten wir in den Anfängen unserer gruppentherapeutischen Arbeit schmerzlich lernen. Erst als wir unser Mitspielen so veränderten, dass wir die Kinder über Interventionen anregten, ihre konservativen Inszenierungen aufzugeben und ihr Rollenverhalten progressiver umzugestalten, konnten wir ihnen weiterhelfen.

Welche bewältigenden Hilfen – im Sinne von Grawe – wir im Mitspielen geben können, um Weiterentwicklung zu stimulieren, werde ich im 2. Teil meines Vortrags ausführen.

Zunächst möchte ich mich aber der Frage nach der Faszination dieser Fernsehhelden zuwenden. Warum springen denn Kinder gerade auf diese Helden von Actionserien an? Warum sind sie angezogen von Fantasihelden wie He-Man, Batman, Power Rangers, Turtles, Sailor Moon, Terminator, Flasch Gordon, Pokémon, Digimon oder Dragonball Z – oder wie sie sonst noch heißen.

Schon immer boten die Heroen- und Heldengeschichten Kindern individuelle und vielfältige Identifikationsmöglichkeiten und ein weites Feld zum spielerischen Ausprobieren. Ihr Verlangen nach Helden wird lebendig gehalten von ihrem Wunsch nach Hilfe – Hilfe zum einen in der Auseinandersetzung mit ihrem Selbstbild und Hilfe zum anderen in den Herausforderungen ihrer Umwelt. Heldenfiguren thematisieren nämlich typische Konflikte der Heranwachsenden: Stärke und Schwäche, Größe und Kleinheit, Allmacht und Ohnmacht. Und sie bieten sich Kindern an zur Bewältigung ihrer Entwicklungsaufgaben. So können sich Kinder in der Rolle des Helden den Entwicklungs Herausforderungen stellen und alle Gefahren sicher überstehen. Kinder z.B., die sich stark und überlegen fühlen möchten, werden in einer von Erwachsenen und von weiterentwickelten Kindern dominierten Welt schnell auf ihre begrenzte körperliche Stärke oder ihre unterlegene Position zurückgeworfen. Gleichzeitig sollten sie aber die Entwicklungsaufgabe bewältigen, Souveränität zu erlangen, In diesem Dilemma finden sie Hilfestellung in den Actionserien. Diese bieten nämlich das Drehbuch, mit dem Kinder in der Identifikation mit den Helden ihre „innere Person“ inszenieren können, solange diese noch nicht mit der „äußeren Person“ übereinstimmt. So kommen die übermenschlichen Fähigkeiten der Helden den Allmachtsfantasien der Kinder entgegen, um real erfahrene Minderwertigkeit, Abhängigkeit, Unsicherheit und Schwäche zu kompensieren. Indem sie in den Gruppentherapiestunden die Rolle mit diesen starken Heldenfiguren tauschen und die Heldengeschichten ausspielen, schaffen sie Gegenbilder zu den Gefühlen von Wertlosigkeit, Hilflosigkeit und Verlassenheit. (vgl. Heinemann 1993). Dieses Als-Ob-Spiel ermöglicht ihnen die Kontrolle über die Umwelt und damit die Entwicklung des Gefühls der Selbstwirksamkeit. Außerdem verkörpern diese Supermänner und Superfrauen die progressive Seite der kindlichen Entwicklung, den Verselbstständigungsimpuls. Ausgerüstet mit allen erdenklichen Fähigkeiten müssen diese Helden keine Gefahr scheuen und können sich allem Unbekannten und Fremden ohne Ängste und Bedenken nähern (vgl.von Hänisch, 1982).

Kinder nützen also – darauf weisen entwicklungspsychologisch fundierte Medien-Forschungsansätze hin – ausgehend von ihrem Identitätsthema die Medien, um ihre Entwicklungsaufgaben und Alltagserfahrungen angemessen zu bearbeiten. Die moderne Sozialisationsforschung, (z.B. Hurrelmann, 1983) sieht dabei das

Kind als aktiven Rezipienten, das die Mediovorlagen produktiv verarbeitet und die Actionserien eigenwillig für seine Zwecke umgestaltet. Das Fernsehangebot dient ihm als „Steinbruch“ oder „Baustelle“ – wie es die Medienpädagogen Ingrid Paus-Haase(1998, S.13) bezeichnet. Kinder versehen die Fernsehhelden mit eigenen seelisch-sozialen Bedeutungen und sie gestalten sie um und entwickeln sie weiter.

Ein Beispiel dafür:

Ralf, ein 9-jähriger, der eine starke Sehnsucht nach einer Vaterfigur hat, aber durch wechselnde Männerbekanntschaften seiner alleinerziehenden Mutter enttäuscht wurde, wählt in einer Sitzung der Kindergruppe die Rolle des mächtigen Tutok und setzt bei den anderen Kindern in der Anfangsrunde durch, dass die Therapeutin eine Pokémonfängerin und ich ein Pokémontrainer sein soll. Während die Therapeutin als Fängerein von den Pokémons angegriffen und von ihren Attacken verwundet wird, werde ich von Ralf in seine Felsenhöhle eingesperrt. Als Trainer wundere ich mich, laut vor mich hin sprechend, dass Turtok mich einsperrt und gar nicht für sich gebraucht. Turtok könne sich wohl nicht vorstellen, dass ich freiwillig bei ihm bleiben möchte, ja sogar stolz bin, so ein mächtiges und prächtiges Pokémon trainieren zu dürfen. Vielleicht habe er auch mit früheren Trainern schlechte Erfahrungen gemacht. Nach diesem Selbstgespräch nähert sich Ralf und sagt, ich müsse meterdicke Stahlplatten herbei schaffen, das er trainieren könne. Und unter meinem bewundernden Spiegeln zerschlägt er die dicksten Platten und genießt den „Glanz in meinem Auge“.

Kinder verleihen jedoch den Mediovorlagen nicht nur aktiv Bedeutung. Medien konstruieren auch Wirklichkeit mit und nehmen so Einfluss auf das Weltbild der Kinder. Sie sind neben dem Elternhaus, dem Kindergarten und der Schule in einem starken Maße an der Sozialisation von Kindern beteiligt.

Daher stellt sich die Frage, welche Interpretationsmuster diese Angebote mitliefern und wie sich diese Deutungsmuster der sozialen Welt innerseelisch beim Kind abbilden, und wie sie die Denk-, und Wahrnehmungs- und Erlebnismuster von Kindern beeinflussen (vgl. Zaepfel und Metzmacher 1999).

Die modernen Helden unterscheiden sich häufig ganz wesentlich von den Helden in den Märchen, Sagen und Mythen. Gerade diese Abweichungen zeigen spezifische, unserer Zeit zu zuschreibende Veränderungen. Schon der Begriff „Held“ weist auf eine im Heldenbegriff stehende Spannung hin. Die althochdeutschen Ursprungsworte *hal* und *helan* bedeuten „sich bedecken“, „mit einer Rüstung schützen“. Damit steht für den Helden nicht nur Tapferkeit und Mut, sondern auch Schutzbedürftigkeit, Verwundbarkeit und Schwäche. So konnten die „alten Helden“ noch Schwäche eingestehen, bedurften der Hilfe und wurden dadurch beziehungsfähig. Oder sie halfen anderen, z.B. Tieren, und erfuhren dann von diesen auch Hilfe in der Not.

Gerade dies fehlt den modernen Helden, diesen „mächtigen Einzelnen“. Sie sind Vorsatzstücke von Kampf, Grandiosität und Omnipotenz. So ist z.B. Terminator, die bekannteste Medienfigur für Kinder auf der ganzen Welt, eine empfindungslose, unverwundbare und unschlagbare Tötungsmaschine, die von Gefühlen nicht weiter berührt wird.

Bei den modernen Helden steht die Technik und körperliche Stärke anstelle von menschlichen Beziehungen. Die Unverwundbarkeit, das Fehlen von Bedürfnissen und Gefühlen verkörpert die perfekte Größenfantasie. Er kann alle Gefahren verleugnen, da er unverwundbar ist, keine Bedürfnisse und alles unter Kontrolle hat. So ist er von nichts und niemanden abhängig (vgl. Reifschneider 1998).

Diese fehlende Beziehungsfähigkeit der heutigen Actionhelden kommt gerade Kindern entgegen, die Beziehungsschwierigkeiten und fehlende Bindungssicherheit haben, die in ihrer Familie, im Kindergarten oder in der Schule schlechte Beziehungserfahrungen gemacht haben. Ja die Identifikation mit diesen Helden verstärkt noch ihre Beziehungslosigkeit. In der Gruppentherapie spielen sie dann autarke, grandiose Helden, die nichts und niemanden brauchen, höchstens einen Unterlegenen, über den sie sich aufwerten.

Daher ist es eine wichtige Aufgabe innerhalb der Gruppentherapie, nicht nur Mitspieler beim Spiel der Kinder zu sein, sondern auch Regisseur, der die Spiel- und Beziehungsinszenierungen der Kinder so zu beeinflussen versucht, dass automatisch ablaufende, starre Muster unterbrochen werden und Kinder neue Beziehungsmöglichkeiten finden. Über therapeutische Interventionen sollten Möglichkeiten eröffnet werden, dass Kinder in Beziehung zueinander kommen und Solidarität und hilfreiche Beziehungen untereinander entwickeln und damit einen wichtigen Schutzfaktor aufbauen. Denn je belastender die Familien- und Lebenssituation für Kinder ist, desto wichtiger wird die Fähigkeit, mit Gleichaltrigen Freundschaften entwickeln und aufrechterhalten zu können. Die Bedeutung von Peer-Einflüssen wird gerade in den letzten Jahren in der wissenschaftlichen Diskussion hervorgehoben, vor allem was den Umgang mit Aggression und den Aufbau kooperativen Verhaltens angeht.

Im Zusammenhang mit Kindergruppen wurde die Solidaritätsentwicklung bisher wenig beachtet, worauf Rahm (2000) hinweist.

Ich habe in den 27 Jahren meiner gruppentherapeutischen Arbeit die Erfahrung gemacht, dass hier ein besonderes Potential der Gruppentherapie steckt. Für die meisten Kinder in unseren Gruppen ist die Erfahrung neu, im Verlauf des Gruppenprozesses für andere Kinder wichtig zu werden, einander etwas geben und helfen zu können. Hatten sie bisher eher die Erfahrung im Kindergarten oder in der Schule gemacht, als Störer ausgegrenzt und ausgeschlossen zu werden. Gerade Moreno hat schon früh in seinen Schriften betont, dass diese Erfahrung des Sich-Gegenseitig-Helfen-Könnens, die kooperative gegenseitige Hilfe als ein wesentlicher Faktor der Gruppentherapie zu sehen ist.

Um Kinder aufeinander zu beziehen, ihnen das Gefühl zu vermitteln, aufeinander angewiesen zu sein und hilfreiche Beziehungserfahrungen zu ermöglichen, schaffen wir in der Psychodrama-Gruppentherapie immer wieder Bedingungen, die ein Zusammenspiel, ein kooperatives Verhalten erfordern. Welche Interventionen wir dabei einsetzen, ohne Kinder ihre Identifikation mit den mächtigen Helden, ihren Schutz zu nehmen, Beziehungen regulieren und kontrollieren zu können, möchte ich nun an einigen Fallbeispielen ausführen:

1. Intervention des Außenfeindes, um die Gruppenkohäsion zu stärken.

Die Einnahme der Gegnerposition ist in der Anfangsphase der Gruppenentwicklung dann ratsam, wenn die Kindergruppe wegen starker gruppeninterner Aggression und Rivalität auseinander zu brechen droht. Indem einer der beiden Therapeuten gezielt eine Rolle übernimmt, mit der er die Aggression auf sich lenken kann, zieht er die Aggression gleichzeitig von der Gruppe ab. Die Bedrohung durch den Außenfeind verbindet die Kinder untereinander. Der Gruppenzusammenhalt kann dann wachsen, die Gruppenspannung sinken. Konstruktive Interaktionen unter den Kindern können so in Gang kommen, richten sich aber zunächst nur gegen die Bedrohung durch die Gegner.

Dies möchte ich nun anhand einer 2. Stunde einer therapeutischen Gruppe von 4 Fünfjährigen darstellen, die wir in einem Kindergarten in einem sozialen Brennpunkt durchgeführt haben(vgl. Aichinger, A. und Holl, W., 2002). Die

Kinder waren wegen massiven Aggressionen und Beziehungsschwierigkeiten kaum noch in der Kindergartengruppe haltbar und waren alle unsicher gebunden

Fallbeispiel

Tobias fällt auf unsere Frage, was wir heute zusammen spielen könnten, ein, er möchte Lucky Luke sein. Kilian und Daniel schließen sich sofort diesem Spielwunsch an und möchten auch Lucky Luke sein. Darauf fängt Tobias zu toben an. Wir versuchen ihn zu beruhigen. Er habe vielleicht Angst, andere könnten ihm seine starke Rolle wegnehmen. Wenn er aber Lucky Luke sein möchte, dürfe er das. Vielleicht fänden die anderen seine Idee so gut, dass sie mitspielen möchten. Ob er sich vielleicht vorstellen könne, dass die anderen Freunde von Lucky Luke seien, vielleicht auch so ähnlich heißen würden, wie z.B. Licky Like oder Locky Loke. Auf diesen Kompromiss kann er sich mit den anderen Jungen einlassen. Ergun will dann aber doch lieber ein bissiger Hund sein. Dies scheint Tobias wieder zu bedrohen, und er beschimpft ihn als Ficker u.ä. Um die Bedrohung aus der Gruppe herauszunehmen und auf mich zu ziehen, sage ich, ob es sein könnte, dass der bissige Hund und die starken Cowboys eine große Pferderanch mit wertvollen Pferden bewachen. In der Nacht würde ich als Pferdedieb angeschlichen kommen, um die wertvollen Pferde zu stehlen. Der wachsame Hund würde dies aber sofort bemerken und die Cowboys wecken und mit ihnen zusammen den Pferdedieb fangen und einsperren. Dieser Spielvorschlag, der Erguns Aggressionen auf mich lenkt, entspannt Tobias. Alle stimmten dem Vorschlag zu. Um die Kinder in ihren Rollen stützen und sie auch versorgen zu können, schlug die Therapeutin vor, sie sei die Besitzerin der Pferderanch und sei glücklich, so tapfere Cowboys und so einen wachsamem Hund auf ihrer Farm zu haben.

Nach der Rollenwahl und der Themenfindung bauen wir die Kulissen auf.

Wir beginnen das Spiel mit dem Ritual: „Es ist noch Nacht, alle liegen in ihrem Lager und schlafen. Langsam geht nun die Sonne auf und der Tag beginnt“. Die Farmerin steht auf und versorgt den Hund und die Cowboys mit einem guten Frühstück und fragt, ob die Cowboys in die Prarie reiten werden, um Wildpferde zu fangen. Sofort gehen sie auf diese Spielidee ein. Tobias holt ein Seil und will wie ein Cowboy das Lasso schwingen. Dabei achtet er nicht darauf, dass Daniel hinter ihm steht, und schlägt ihm das Lasso ins Gesicht. Dieser weint und muss von der Therapeutin getröstet werden. Ich bitte Tobias, das Seil nur so kurz zu halten und zu schwingen, dass er niemand damit treffen kann. Tobias ist aber so in seiner Größenfantasie gefangen, dass er nichts hört und das Seil weiterschwingt. Als ich ihn begrenze, bekommt er einen Wutausbruch. Da nun auch die anderen Cowboys Lassos wollen, zeige ich ihnen, wie sie diese schwingen können, ohne anderen weh zu tun. Wir stellen dann Stühle als Wildpferde auf, die die Cowboys einfangen und stolz der Farmerin bringen. Währenddessen hat die Farmerin den Hund imaginierte Füchse verjagen lassen, die ihre Hühner stehlen wollten. Sie lobt ihn dafür und gibt ihm einen dicken Knochen. Als die Cowboys mit den Pferden kommen, bewundert sie ihren Mut und ihre Geschicklichkeit, so prächtige, wilde Pferde eingefangen zu haben. Nachdem alle mit Bärenschinken gestärkt wurden, kündigt die Therapeutin an, dass es nun Nacht werde und alle sich schlafen legen. Weil jedes Kind den Räuber als erstes fangen will, geraten sie in Streit. Als Spielleiter gehe ich dazwischen, spreche an, dass jeder von ihnen der Held sein möchte, der den Pferdedieb überwältigt, und frage sie, wie es denn gehen könnte, dass alle zusammen Helden sind, die mit vereinten Kräften den gefährlichen Pferdedieb gefangen nehmen. Tobias und Ergun beharren aber auf der Konkurrenz, jeder will den Dieb allein zur Strecke bringen. Da sie nicht ohne Hilfe aus ihrer festgefahrenen Position herauskommen, biete ich eine Lösung an: Könnte es sein, so frage ich, dass die Cowboys wissen, dass der Pferdedieb ein ganz gefährlicher, schon lang gesuchter Dieb ist, und die Cowboys und der Hund sehr klug sind und folgenden schlaun Plan überlegen: Sie legen ihre Lassos vor dem Stall aus, so dass der Dieb hinein tritt, der Hund schnappt ihm dann das Gewehr weg und die Cowboys fesseln ihn, ohne dass er noch einen Schuss abfeuern kann. Die Kinder sind mit diesem Plan einverstanden. Sie lassen sich von der Therapeutin Schlingen machen, legen sie aus und sagen, ich müsste in jede Falle hineintreten. Sie verstecken sich dann im Pferdestall. Um den geringen Spannungsbogen der Kinder zu erweitern, schleiche ich mich langsam an die Farm heran, rede leise vor mich hin, dass ich nun bald die teuersten Pferde stehlen werde, auf der Farm sei es ja schon dunkel und still. Als ein Kind sich bewegt, stutze ich und frage: „War da was?“ Sofort halten alle still. „Nein, vielleicht war es nur eine Maus“, sage ich und trete dann, um den Spannungsbogen nicht zu überziehen, in die Falle. Ich stolpere und falle auch mit den Händen in die beiden anderen Fallen und ziehe alle Fallen über meine Beine und Hände. Sofort ziehen die Kinder ihre Lassos zu, stürzen aus ihrem Versteck und

fesseln mich. Von dem Lärm geweckt stürzt die Farmerin heraus und lobt den Hund und die Cowboys, dass sie so wachsam waren, den Dieb zu bemerken, und so schlau, sich nicht in eine gefährliche Schießerei mit dem Dieb einzulassen. So schlaue Cowboys habe sie noch nie auf der Farm gehabt. Auf dieses Lob, das ich als Dieb noch unterstütze, indem ich laut vor mich hin schimpfe, dass mich bisher noch keiner überlistet habe, strahlen die Kinder. Da sie mich alle mit ihren Lassos halten, sind sie über diese „Bindung“ auch gebunden und für einige Zeit aufeinander bezogen. Sie bauen ein Gefängnis, werfen mich hinein und legen mich bis zum Ende der Stunde immer wieder rein. Sie bringen mir z.B. Essen, in dem aber Kacke und Scherben versteckt sind, und Trinken, das sich als Pisse und Gift herausstellt, so dass ich alles auskotzen muss. Sie stellen mich unter eine Dusche; als ich mich schon über das kühle Wasser freue, kommen Kugeln heraus und verletzen mich. Die Cowboys, inzwischen hat Ergun auch die Cowboyrolle angenommen, stehen vor dem Gefängnis und freuen sich über mein Klagen. Jammernd gestehe ich meine Schuld ein, nun müsste ich büßen, dass ich die Cowboys überfallen und bestehlen wollte. Dieses Eingeständnis meiner Schuld und die Anerkennung einer verdienten Strafe genießen die Kinder sichtlich.

2. Eine Intervention, die Kindern die Erfahrung ermöglichen soll: „Vereint sind wir stark“.

Ein Beispiel aus dieser Kindergruppe soll zeigen, wie wir immer wieder Bedingungen schaffen, die ein Zusammenspiel, ein kooperiertes Verhalten erfordern.

Die Kinder wollen die Power Rangers sein und wir Außerirdische, die die Welt erobern wollen. Ohne jede Absprache, ohne Zusammenspiel versucht jeder für sich allein, uns Außerirdische zu besiegen. Jeder fegt uns mit seiner Laserkanone weg. Und wir müssen dann wieder als neue Außerirdische in den Kampf treten, ohne jegliche Chance. Nachdem die Kinder diese Szene einige Male wiederholt haben und sie etwas kampfmüde werden, rufe ich als Kommandant der Außerirdischen bei einem imaginierten Kundschafter an und erkundige mich, ob es eine Chance gebe, die starken Power Rangers zu besiegen. Den Funkspruch teile ich laut der Kommandantin mit: „Der Kundschafter hat beobachtet, dass jeder der Power Rangers für sich allein kämpft und sie nie zusammen auftreten. Das ist unsere Chance. Wir müssen nur einen einfangen, das merken die anderen gar nicht. So können wir einen nach dem anderen ausschalten“. Natürlich hören die Kinder diesen Funkspruch, ziehen sich zurück und einer nähert sich dann unserem Raumschiff. Wir stürzen heraus und fangen ihn, da stürzen die anderen aus dem Hinterhalt und überwältigen uns mit Gelächter.

Eine weitere Eröffnung von Möglichkeiten der Zusammenarbeit versuchte ich in der nächsten Stunde. Im Laufe des Spieles funkte ich der Kommandantin zu, ich hätte die 4 Spezialschlüssel, mit denen man den Zugang zum Raumschiff öffnen kann, verloren – zuvor hatte ich 4 Baufixteile im Raum verteilt. Sie ist entsetzt, jetzt seien wir verloren. Ich beruhige sie, die Power Rangers wüssten ja nicht, wenn sie die Schlüssel finden, dass das Schloss nur dann zu öffnen ist, wenn alle 4 ihren Schlüssel zur gleichen Zeit ins Schloss stecken. Darauf kämen die nie. Natürlich ist der Funkkontakt so laut, dass die Kinder ihn hören können. Sofort machen sich die Power Rangers auf die Suche. Obwohl nur Tobias und Ergun Schlüssel finden, geben sie auch den anderen welche. Strahlend stecken sie gemeinsam die Schlüssel in das Schloss, öffnen die Tür und überwältigen uns.

3. Eine Intervention, die Kinder erfahren lässt, dass sie mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten zusammenwirken und so erfolgreich sein können.

In der Gruppe der 9-jährigen verändern wir, nachdem die Pokémons uns als Fänger seit Stunden mit ihrer Kampfkunst niedergemacht haben, das Spiel. Wir sagen den Kindern, dass die Pokémonfänger aus einer anderen Gegend Pokémons gefangen hätten, diese auf eine Insel, die mit Sumpf umgeben sei, geflogen und in einen Käfig aus meterdickem Stahl eingesperrt hätten. Wir verändern die Kulissen, bauen die Insel mit dem Käfig aus Polstern und legen ein schwarzes Tuch als Sumpf um die Insel. In das Gefängnis stecken wir Stofftiere. Triumphierend rufen wir beim Zoo an. Wir hätten seltene Pokémons gefangen und verlangen einen Millionenbetrag. Die Monster seien an einem sicheren Platz gefangen gehalten. Da könnten sie nie entkommen oder befreit werden. Der Käfig habe meterdicke Stahlstäbe, die könnte höchstens Turtok knacken. Doch der könne ja nicht über den Sumpf kommen, so tonnenschwer, wie der sei, sinke er sofort ein. Da müsste schon Arktos mit seinem Kältestrahl den Sumpf zufrieren lassen. Aber Pokémons seien ja Einzelwesen, die würden nie zusammen was machen, da müssten wir uns keine Sorgen machen. Und dann bräuchten sie noch Bifaflor, der die dicken Fesseln mit seinen Schwertern durchtrennen müsste, und Mewtu, der die gefangenen Tiere mit einem Sturm zurück transportieren müsste. Auf dieses laute Zwiegespräch hin, das 2 Pokémons belauschten, ziehen sich die Pokémons zurück, tuscheln und greifen grinsend an. Arktos lässt mit seinem Kältestrahl den Sumpf gefrieren. Dann rückt Turtok vor und zertrümmert zu unserem Entsetzen das Gefängnis. Bifaflor zerschneidet die Fesseln und Mewtu und Bifaflor befördern die gefangenen, geschwächten Pokémons mit einem Sturm in ihre Heimat zurück. Voll Schrecken beschreiben wir diese gemeinsame Aktion. Nie hätten wir das für möglich gehalten, dass die Pokémons so schlau sind und sich mit ihren unterschiedlichen Fähigkeiten zusammen tun. Jetzt seien wir verloren. Die Pokémons fallen triumphierend über uns her und bestrafen uns, indem sie ihre Kampftechniken an uns ausführen.

4. Eine Intervention, die Ideen sät, um rigide Interaktionsmuster zu unterbrechen, ein differenziertes Spielmuster aufzubauen und alternatives Verhalten zu eröffnen, so dass die Kinder als Helden nicht nur Körperstärke und Waffentechnik einsetzen, sondern Fähigkeiten wie Schlaueit und List.

Dazu ein Beispiel aus der Gruppe der Fünfjährigen.

Tobias schlägt vor, Asterix und Obelix zu spielen. Er sei Obelix. Ergun wertet seine Idee sofort als blöd ab und greift wieder auf eine alte Rolle zurück. Er sei ein bissiger Hund, und gibt sich als Hund den Vornamen von Tobias Vater, was wir nicht wissen. Sofort flippt Tobias aus, er rotzt auf den Boden, heult und tobt. Nachdem wir Tobias beruhigen konnten, fragen wir ihn, was ihn so sehr ärgere. Er antwortet, was für ihn neu ist, er wolle nicht, dass Ergun als Hund so heiße wie sein Vater. Als wir Ergun bitten, Tobias Wunsch zu respektieren, geht er überraschenderweise sofort darauf ein und schließt sich sogar Tobias Spielwunsch an, nachdem Daniel die Rolle Asterix wählt. Er will Idefix sein, mich machen sie zum feindlichen Cäsar. Die Therapeutin schlägt vor, sie könnte Miraculix sein, der ihnen den Zaubersaft bereite. Alle stimmen zu. Zusammen mit ihr bauen sie dann ihr gallisches Dorf auf, ich errichte – getrennt durch einen Wald auf der anderen Seite des Zimmers – das römische Lager. Die Therapeutin kocht als Miraculix den Galliern den Stärkungstrank. Sofort gehen sie in die Schlacht und besiegen mich als Römerheer. Ich gehe bei jedem auf seine Größenfantasie ein, fliege durch die Luft oder sinke k.o. zu Boden. Zum Schluss fliehe ich als Cäsar voll Schrecken vor diesen mächtigen Galliern, verschanze mich im Lager und spreche bewundernd über die Stärke dieser Helden. Auch die Therapeutin als Miraculix bewundert

ihre Gallier und stärkt sie mit einem Zaubertrank.

Nachdem sich diese Szene einige Mal wiederholt hat, versuche ich, ihr starres Muster zu unterbrechen und ihr Spielhandeln der Realität anzunähern, indem sie auch als Superhelden mit Widrigkeiten zu kämpfen haben, ein Stück ihrer illusionären Allmacht aufgeben müssen und daher auf gegenseitige Hilfe angewiesen sind. Ich frage, ob es sein könnte, dass bei einigen Galliern die Wirkung des Zaubertranks nachlasse, sie von den Römern gefangen, ihnen aber von den anderen Galliern heimlich ein Zaubertrank zugesteckt würde und sie sich befreien könnten. Tobias und Ergun nehmen diese Idee sofort auf und möchten gefangen werden. Daniel will ihnen den Trank zustecken. Als im Kampf bei den beiden Galliern die Kraft nachlässt, überwältige ich sie, fessele sie und schlepe sie ins Gefängnis. Als Feldherr triumphiere ich, jetzt sei uns der Sieg gewiss, endlich seien wir stärker als die Gallier. Ich befehle den imaginären Wachen, gut aufzupassen. Als Wache patrouilliere ich vor dem Gefängnis auf und ab, so dass die Kinder einen größeren Spannungsbogen aushalten müssen. In der Zwischenzeit hat Miraculix einen neuen Trank gekocht, und die beiden Gallier schleichen sich an das römische Lager. Daniel kann ihnen aber nicht gleich den Trank reichen, weil ich nachsehe, ob die Gallier noch gut gefesselt sind, und dann auch Geräusche höre und lausche, ob das wohl Gallier seien oder nur Wildschweine im Wald. Die Kinder halten diese Spannung gut aus und kichern vor sich hin. In einem unbemerkten Augenblick steckt Asterix Obelix und Idefix den Trank zu. Sie sprengen ihre Fesseln, demolieren das Gefängnis und kämpfen mich als römisches Heer nieder.

Um auch anderes Verhalten als nur Zusammenschlagen zu eröffnen, sagt die Therapeutin als Miraculix, ihr seien die Zauberblätter, die Misteln, ausgegangen, Sie müssten zusammen im Wald neue suchen. Die Römer dürften es ja nicht bemerken. Als ich als Römer sie im Wald entdecke und ahne, dass ihnen der Zaubertrank ausgegangen sein könnte, versuche ich sie am Suchen zu hindern. Die Kinder geben die Spielanweisung: „Du tatest uns aber nicht sehen“. Ich durchsuche den Wald, finde sie aber nicht. Dieses Versteckenspielen genießen die Kinder, sie kichern unter den Büschen (Decken), wenn ich neben ihnen stehe, sie nicht entdecke und vor mich hinschimpfe, dass die Gallier sich auch noch unsichtbar machen könnten. Der Druiden bittet seine Gallier, mich wegzulocken, damit er in Ruhe die Blätter pflücken könne. Die Gallier verteilen sich im Wald und locken mich. Sobald ich in die eine Ecke renne, ruft aus der anderen Ecke ein anderer Gallier. So lassen sie mich mit großem Genuss hin und her hetzen, ohne dass ich einen Gallier erwische. Inzwischen hat der Druiden genug Blätter, sie ziehen sich in ihr Lager zurück und kochen schnell einen neuen Trank. Dann überfallen sie mich und machen mich nieder.

5. Eine Intervention, die die Stärken der Helden vom destruktiven Zerstören wegzubringen und in positive Fähigkeiten umzuwandeln versucht.

Ein Beispiel aus der Gruppe der 9-jährigen

Nachdem wir in dieser Stunde als Pokémonforscher die Stärken der Pokémon positiv gedeutet und bewundert haben, sagen wir, dass wir unter einem Haselnussbusch liegen. Ich frage die Forscherin, ob sie auch so eine Lust auf Nussmus bekommt wie ich. Mir würde das Wasser im Mund zusammen laufen, wenn ich daran denke. Hätte ich nur so scharfe Messer wie Bisaflo, dann könnte ich uns ein leckeres Mus zusammenhacken. Das hört der Junge, der die Rolle von Bisaflo inne hat. Er kommt und hackt in Windeseile die Nüsse. Wir bewundern ihn, mit welcher Geschicklichkeit und Schnelligkeit er die Nüsse knackt und fein hackt, und freuen uns, dass er uns so ein feines Mus bereitet. Dieses bewundernde Spiegeln der positiven Seite seiner Stärke, diesen – wie Kohut sagt – „Glanz im Auge der Eltern“ genießt der Junge sehr. Sofort kommt ein anderer und will mit seinen riesigen Löffeln uns eine Höhle zum Übernachten ausbaggern.

Auf das bewundernde Spiegeln, auf diese Kraft liebevoller Blicke als zentrale Komponente des therapeutischen Faktors „emotionale Annahme und Stütze“, hat

Petzold hingewiesen und er beklagt, dass der identitätsstiftenden, heilenden Kraft der Blicke noch unzureichende Beachtung in der Psychotherapie beigemessen wird. Diese Kraft müsste als wichtige Grundlage für heilendes und entwicklungsförderndes Handeln mehrgenutzt werden.

6. Eine Intervention, die gegenseitige Hilfe und Empathie fördert.

Alle Beobachtungen in der Säuglings- und Kleinkindforschung weisen darauf hin, dass man empathisch – gelingende Interaktionen zur Ausgangsbasis therapeutischen Tuns machen muss, da sie für ein gutes zwischenmenschliches Klima entscheidend sind. In heilenden zwischenmenschlichen Beziehungen der Therapie müssen Möglichkeiten zu „wechselseitiger Empathie“ (Petzold, 1995, S.14) gegeben werden. Wo dies nicht geschieht, entstehen Entwicklungsrisiken und Beeinträchtigungen des therapeutischen Geschehens. Nach Petzold wirkt Therapie letztlich, „weil es in Menschen Qualitäten zu wechselseitiger Hilfeleistung.., heilender Beziehung, zu einem „sensitive caregiving“ gibt“ (1995, S.21).

Ein Beispiel dazu aus der Gruppe der Fünfjährigen

Die Kinder wollen heute Power Turtles spielen. Mich machen sie zu einem Schleimmonster, die Therapeutin soll ihre Köchin und Ärztin sein. Kaum bin ich als Monster aus meiner Höhle gekrochen, greifen mich die Power turtles an. Mit ihren Laserkanonen verbrennen sie meinen Schleim und schlagen mich mit Karate zusammen. Ich schleppe mich verwundet in meine Höhle, die Power turtles kehren triumphierend in ihre Höhle zurück und lassen sich von ihrer Köchin mit einem Stärkungsmahl versorgen.

Vor der nächsten Spielsequenz verändere ich meine Rolle und sage den Kindern, ich sei ein anderes, ein grünes Schleimmonster, das nicht so leicht von Laserkanonen zerstört werden könnte. Dieses Monster versuche alle mit grünem Schleim (grünes Tuch) einzuschleimen. Wenn es mir gelinge, einen Power turtle mit diesem Schleim überzuziehen, könne er nur befreit werden, wenn ein anderer Power turtle heimlich mit einem Entschleimer (weißes Tuch) zu Hilfe komme. Mit dieser Rollenveränderung versuche ich die Allmacht des Einzelnen zu begrenzen und über eine vorsichtige Einführung von Widerständen hilfreiches Verhalten unter den Kindern anzuregen. Tobias und Ergun möchten gefangen werden. Als sie sich mir nähern, schleime ich sie ein und trage sie in meine Höhle, was sie gut zulassen können. Ich freue mich über meinen Fang und spreche vor mich hin, dass ich sie erst weich schleimen müsse, bevor ich sie fressen könne. Das würde noch einige Zeit dauern, inzwischen könnte ich noch ein Schläfchen machen. Ich lege mich hin und schnarche. Kilian und Daniel schleichen sich an, legen leise das Antischleimtuch über die Gefangenen, entschleimen diese und schleppen sie, da sie sich noch kraftlos geben, in ihre Höhle. Dort werden sie von der Köchin, die die mutigen Retter lobt, verarztet und gepflegt. Nachdem die beiden genesen sind, möchten sie erneut gegen das Monster kämpfen und gefangen werden. Daniel möchte dieses Mal auch eingeschleimt werden, nur Kilian weigert sich, vom Schleim getroffen zu werden. Die drei Jungen genießen es, von mir eingeschleimt und in die Höhle getragen zu werden, und sie kuscheln sich unter dem grünen Tuch aneinander. Um ihr Verhaltensrepertoire zu erweitern und andere Fähigkeiten als Waffen- oder Körpergewalt ins Spiel zu bringen, mache ich den Spielvorschlag: Das Monster prüfe, ob die Gefangenen schon weich genug zum Fressen seien,

die Powerturtles seien aber so schlau und streckten dem Monster vielleicht einen Knochen (Klammer)hin. Und weil das Monster nicht gut sehe, bemerke es die List nicht und ärgere sich, dass die Turtles immer noch so hart seien. Diese Idee greifen die Kinder sofort auf und genießen es, das Monster wiederholt reinzulegen. Als ich mich dann entnervt schlafen lege, befreit Kilian sie. Die Therapeutin muss mit ihm zusammen alle 3 in ihre Höhle schleppen, weil sie schon ganz weich geworden seien. Tobias, der immer mehr seine schwache und bedürftige Seite zeigen kann, und später auch Ergun wollen von ihr gepflegt werden. Sie legen sich in die Höhle und werden von der Köchin mit Entschleimer zugedeckt und verarztet. Daniel und Kilian überfallen währenddessen das Monster im Schlaf und schlagen es zusammen. Tobias, der von seinem Vater Gewalt erfahren hat, gibt dann die Spielanweisung, er könne nur vom Schleimmonster gerettet werden. Zusammen mit der Therapeutin fangen Daniel und Kilian mich, fesseln und schleppen mich in ihre Höhle. Tobias und Ergun liegen wie tot auf ihrem Lager, und Tobias fragt mich vorwurfsvoll: „Warum hast du mich so schwach gemacht?“ Als Leiter frage ich ihn leise: „Was tät ich sagen?“ Er antwortet: „Du musst sagen, dass du mein Freund werden willst und mir ein Stärkungspulver geben“. Als Monster bitte ich sie um Vergebung: „Andere Monster haben mich zuvor wütend gemacht. Und da seid ihr gekommen und da habe ich die Wut an euch ausgelassen. Das tut mir leid. Eigentlich wäre ich lieber euer Freund. So schnell werdet ihr mir nicht vergeben können, was ich euch angetan habe. Ich möchte das aber wiedergutzumachen versuchen“. Ich ziehe ein Stärkungsmittel hervor, das Knochen hart machen kann, und gebe es der Köchin, damit sie für alle eine Stärkungssuppe kocht. Als sie Tobias und Ergun die Suppe einflößt, werden sie sofort wieder gesund.

Oder ein Beispiel aus der Gruppe der 9-jährigen:

Wir sind wieder Pokémonfänger und werden von den Pokémons vertrieben. Wir jammern und klagen, als wir von Gluraks Feuer angesengt werden, von Arktos eingefroren und von Simsala weggefegt werden. Mit letzter Kraft und schwerverletzt fliehen wir. In einem Zwiegespräch sehen wir ein, dass wir keine Chance haben, diese Pokémons einzufangen. Die seien einfach zu mächtig und schlau. Das mach keinen Sinn, nochmals in Kampf zu gehen. Wir seien ja gerade noch mit dem Leben davon gekommen. Da verlangen die Kinder, dass wir es nochmals versuchen. Diesem Wunsch der Kinder widersetzen wir uns aber und verändern unsere Rollen. Im Zwiegespräch sagen wir, wir möchten uns nicht weiter solchen Gefahren aussetzen. Außerdem seien die Pokémons auch so prächtige Wesen, dass es schade wäre, wenn die in der Gefangenschaft ihre Lebendigkeit und Schönheit verlieren. Wir Menschen wollten ja auch nicht in Gefangenschaft leben. Am liebsten würden wir sie zu Freunden gewinnen. Das wäre toll, dann müssten wir keine Angst mehr haben. Aber sicher seien die jetzt misstrauisch und würden uns nicht glauben. Vielleicht legen wir ein paar Hähnchen von unserem Proviant hin. Vielleicht sehen sie es als Zeichen, dass wir nichts Böses mehr im Schilde führen. Da kommt Turtok vorsichtig näher und holt sich ein Hähnchen. Wir bewundern dieses prächtige und mächtige Wesen. Ich sage: „Wär' ich stolz und glücklich, den zum Freund zu haben“. Da lehnt er sich an mich. Ich frage mich, ob man Pokémons auch streicheln kann. Er nickt und ich streichle ihm über den Rücken und bestaune seine Muskeln. Da nähern sich auch die anderen und lassen sich von uns bewundern und streicheln. Jonathan, der bei einer depressiven, alleinerziehenden Mutter lebt, fällt plötzlich zu Boden und sagt, er sei schwer krank. Wir täten ihn untersuchen und feststellen, dass er von einem Riesenbienenstich vergiftet sei. Besorgt untersuchen wir ihn, entdecken den Stachel, der tief in der Haut sitzt und fragen uns, wie wir ohne Operationsbesteck dieses schöne Pokémon retten können. Da bräuchten wir so scharfe Klinsen, wie sie Bisaflo besitzt. Ob der wohl zu Hilfe komme?. Christof schaut uns verdutzt an, kommt dann als Bisaflo und schneidet vorsichtig mit seinen Messern die Haut auf, so dass wir den Riesenstachel entfernen können. Bewundernd kommentieren wir, mit welchem Geschick und welcher Vorsicht er operiert. Und wie gut es ist, dass er so feine Messer hat, die Lebern retten können. Wir pflegen dann die Wunde, legen Heilkräuter auf, die Glurak aus einem Vulkan holt, und flössen Arktos einen Heiltrank ein. Da werden auch die anderen krank und wetteifern, wer den längsten Stachel hat – bis zu 100 Meter gehen sie. Bisaflo leiht uns seine Messer und wir müssen alle operieren und pflegen. Friedlich liegen sie nebeneinander und genießen unsere Sorge und wollen erst nach langer Pflege gesunden.

Mit solchen und ähnlichen Interventionen versuchen wir , in einem mühsamen Prozess und in kleinen Schritten, die Aufmerksamkeit der Kinder auf das

Miteinander zu lenken, so dass sie zunehmend besser zusammen spielen können und ihre Beziehungsfähigkeit zunimmt.

Literaturverzeichnis

- Aichinger, A. und Holl, W.(1997): Psychodrama-Gruppentherapie mit Kindern. Mainz
- Aichinger, A. und Holl,W.(2002):Kinder-Psychodrama in der Familien- und Einzeltherapie, im Kindergarten und in der Schule. Mainz
- Von Hänisch, I.(1982): Reich-stark-mächtig: Die Fantasihelden unserer Kinder. Fellbach
- Heinemann, E.(1993): Psychoanalyse und Pädagogik im Unterricht der Sonderschule. In: E.Heinemann, U.Rauchfleisch, T.Grüttner(Hrsg. .): Gewalttätige Kinder, 39-88. Frankfurt
- Hurrelmann, K.(1983): Das Modell des produktiv realitätsverarbeitenden Subjekts in der Sozialisationsforschung, Zeitschrift für Sozialisationsforschung und Entwicklungspsychologie, 1, S.91-103
- Paus-Haase, I. (1998): Heldenbilder im Fernsehen Opladen
- Petzold, H.G.(Hrsg.)(1995): Die Kraft liebevoller Blicke. Paderborn
- Rahm, D. und Kirsch, C.(2000): Entwicklung von Kindern heute. Beratung Aktuell, 1, S.17-40
- Reifschneider, B.(1998): Der Terminator und die moderne Apokalypse, <http://www.nolovelost.com/boris/unter.htm>
- Zaepfel,H., Metzmacher,B.(1999): Soziales Sinnverstehen in der Beratung und Therapie von Kindern und Jugendlichen. In: G. Romeike, H. Imelmann (Hrsg:). Hilfen für Kinder, S.61-82. Weinheim

Anschrift:

Alfons Aichinger

Psychologische Beratungsstelle für Eltern, Kinder und Jugendliche, Caritas Ulm

Olgastr.137

89073 Ulm

e-mail: aichinger @ caritas-ulm.de