

Das Kinderpsychodrama und seine Techniken

Initialphase

Die Teilnehmenden treffen sich im Anfangskreis. Es gibt eine kurze Erwärmungsphase z.B. Kinder erzählen, was sie in der letzten Woche so erlebt haben. Im Einzelfall macht es Sinn kurze motorische Spielsequenzen oder Gruppenspiele durchzuführen.

Zur Initialphase gehören die Themenfindung, Rollenwahl und Einrichtung der Szenerie.

Folgende **Interventionen** werden vorwiegend in der Initialphase angewendet:

- In den ersten Stunden Spielthema und PL-Rolle vorgeben.
- Durch Nachfragen gemeinsam mit den Kindern eine Spielgeschichte entwerfen.
- Mit gezielten Fragen die Kinder in ihrer Rollenfindung unterstützen.
z.B. Bei einem hyperaktiven Kind nachfragen ob die Raubkatze auch ganz still liegen und sich anschleichen kann.
- Unterstützung beim Aufbau der sicheren Orte.
- Erschaffung einer Spiellandschaft mit eigenen Plätzen und allgemeinen Begegnungsräumen.
- Rundblick durch die Szenerie und unklare Details klären.

Ziel der PL: symbolische Wünsche der Kinder verstehen.

Spielphase

Kinder halten sich selten streng an den besprochenen Spielablauf, daher dienen die ersten Beschreibungen auch lediglich als Einstieg in den gemeinsamen Spielprozess. Dieser wird im Verlauf weitere Aushandlungsprozesse erfordern, wo die PL mit folgenden **Interventionen** unterstützend einwirken kann:

- Einstimmung: Eingangsszene plastisch schildern oder ritualisieren (z.B. Hahn kräht,...).
- Anstiftung: Eigene Ideen ins Spiel einbringen („Luftballon“ steigen lassen).

Strukturierung als holding function:

- Hilfe für eigene Rollengrenzen finden.
- Hilfe um die Realität der Kulissen wahrzunehmen.
- Hilfe in der Rollenwahrnehmung bei anderen Kindern.
- Spiel-Stopp bei Konflikten und Aushandeln
- Spiel-Stopp beim Ausspielen unterschiedlicher Spielideen
- Spiel-Stopp beim Grenzüberschreitungen in „So-tun-als-Ob“

Strukturierung in einer konkordanten Rolle:

Rollentausch (bzw. Rollenwechsel und Rollenumkehr)

Kinder nehmen einen Rollentausch nur unbewusst vor, da dieser wegen seiner Komplexität vor dem Jugendalter nicht zu bewältigen ist und sie einen Rollentausch auf der Realebene als Disziplinierung und Vorhaltung erleben.

- **Rollenumkehr mit den mächtigen Erwachsenen**
Die PL lässt die Kinder unbewusst einen Rollenwechsel vornehmen, wo die Kinder vergangene oder gegenwärtige Konflikte in der Rollenübertragung aktualisieren und reinszenieren, aber mit einer Rollenumkehr die Position der mächtigen Erwachsenen einnehmen und der PL die Position der ohnmächtigen Kinder zuweisen. Die Kinder projizieren sozusagen ihre *Selbstrepräsentanzen* auf die PL und drängen diese in der Rollenzuschreibung dazu, sich mit diesen Projektionen zu identifizieren.
- **Rollenübertragung des Verhaltens von Bezugspersonen (Projektion) auf die Therapeuten**
Bei der Projektion der Objektrepräsentanzen auf die PL drängen die Kinder die PL dazu, sich mit diesen Projektionen zu identifizieren. Die PL müssen sich dann so verhalten, wie es Bezugspersonen aus Sicht des Kindes taten oder immer noch tun, wiederholen die schlimmen Szenen jedoch nicht einfach, sondern tauschen im Spiel die mit den Rollen verbundenen Verhaltensweisen und Gefühle. Sie werden dann in einer Rollenumkehr ohnmächtig und hilflos gemacht, und die Kinder werden mächtig, so dass sie die alten Szenen mit veränderten Vorzeichen durchspielen.
- **Rollentausch im Spiel zwischen der Rolle des aktiv Zufügenden und des Erleidenden**
Ohne dass ein Rollenwechsel verordnet wird, können Kinder innerhalb eines Spiels zwischen der Rolle des aktiv Zufügenden und des Erleidenden wechseln. Der Rollenwechsel führt so wechselnd zur spielerischen Rolleneinnahme von Objekt und Subjekt des Konflikts, zur interagierenden Konfrontation und dadurch zum Austragen des Konflikts im Spiel. Dabei ist als PL zu beachten, dass es nicht zu einer aggressiven Abreaktion kommt, sondern eine Versöhnung mit dem Introjekt angebahnt werden kann.
- **Rollentausch im Konflikt zwischen Impuls und Abwehr**
Im Spiel können die mit der Konfliktspannung verbundenen unbewussten Trieb- und Objektrepräsentanzen sowohl vom Kind als auch von der PL wechselseitig verkörpert werden. Die personifizierten innerseelischen Repräsentanzen streben nach einem Kompromiss. Indem das Kind im Rollentausch beide Seiten einnimmt, kann es zu einer Integration abgespaltener Persönlichkeitsanteile kommen. Um sich von einem strengen Über-Ich befreien zu können, benötigen die Kinder eine regulierende Intervention eines milden Ich-Ideals.

Die PL können aber auch ohne Anweisungen der Kinder, ihre Rollen verändern und die abgewehrten Seiten der Kinder übernehmen.

Die Kotherapie bietet ausserdem die Möglichkeit, den Konflikt eines Kindes so zur Darstellung zu bringen, dass die PL die Wünsche, Bedürfnisse und Impulse, der PL die Abwehrseite ausspricht. Bei diesem Rollenwechsel sieht das Kind durch das Spiel der PL seinen Konflikt wie in einem Spiegel. Durch diesen Spiegel kann die Abwehr durch Verleugnung aufgehoben werden.

Doppeln und Doppelgänger (Hilfs-Ich)

Doppeln = kurz dauernder Einsatz

Doppelgänger = Kind länger, evtl. ganzes Spiel hindurch unterstützen

Laut Moreno gibt es eine Parallele zwischen der Doppelgänger methode und der Beziehung zwischen Mutter und Kind.

Mit der Doppelgänger methode wird dem Kind daher die Hilfs-Ich-Funktion der Mutter aus dieser Phase angeboten, um ihm über Wärme, Nähe und Sicherheit eine nachzuholende Ich-Entwicklung zu gewähren.

Gedoppelt wird in der übertragenen und nicht in der selbstgewählten Rolle.

- Das einfühlende Doppeln auf der Symbolebene
Ziel ist es, dem Kind dabei zu helfen, wahrzunehmen und zu erleben, was in ihm vorgeht. Dies geschieht auf der Symbolebene des Rollenspiels. Der PL spricht das Kind in seiner gewählten Rolle aus der ihm übertragenen Rolle an. Über das einfühlende Doppeln erhalten die Kinder die Empathie der PL, die sie brauchen, um ein Gefühl für sich selbst entwickeln zu können.
- Stützendes Doppeln
Das stützende Doppeln und der stützende Doppelgänger bieten eine gute Möglichkeit, die kreativen Möglichkeiten der Kinder zu fördern, bzw. neu zu entfalten. Als Doppel vertreten die PL ein vom Kind noch nicht wahrgenommenes oder gehemmtes Bedürfnis. Ihr Doppeln kommt so einer Ermutigung und Zustimmung gleich und trägt zur Entwicklung von Ich-Funktionen bei.

Eine weitere Möglichkeit besteht für die PL darin sich in ihren Rollen so zu verhalten, dass sie die Intention des Kindes stärken.

„So fördern sie das Ausdrucksverhalten der Kinder und ihre Spontanität als „die angemessene Antwort auf eine neue Situation oder die neue Antwort auf eine alte Situation“ (Moreno 1973, S. 34).

- **Doppelgänger zur Stützung unterentwickelter Ich-Funktionen**
Die Doppelgänger Methode bezeichnet Moreno als „die wichtigste Therapie für einsame Leute, sie ist deshalb auch wichtig für isolierte und zurückgesetzte Kinder (1973, S. 200). Vom PL unterstützt wagt das Kind in seiner Rolle Schritte, die es sich in der Realität noch nicht traut. Unter seinem Schutz lernt es besser für sich selbst zu sorgen, und erfährt so Hilfe zur Selbsthilfe.

Die Doppelgänger Methode ist aber auch bei unkontrollierten und aggressiven Kindern sinnvoll einzusetzen. Die PL übernimmt eine Hilfs-Ich-Funktion, welche die unterentwickelten Ich-Funktionen zu stärken, ein angemessenes aggressives und selbstbehauptendes Verhalten zu verbessern und soziale Fertigkeiten zu entwickeln hilft.

- **Explorierendes Doppeln**
Über das explorierende Doppeln können die Gefühle, die Erlebnisinhalte oder die Intentionen der Kinder erfragt werden. Dies ist möglich indem ein PL ein Selbstgespräch führt oder im Zwiegespräch mit dem PL-Partner erörtert warum sich ein Kind oder die Gruppe in einer bestimmten Weise verhält. In dieses Selbst- oder Zwiegespräch könne die PL`s auch Deutungen einfließen lassen.

Eine andere Möglichkeit ist eine explorierende Rolle, wie zum Beispiel Arzt oder Reporter, zu wählen und in dieser Rolle Fragen an die Kinder zu richten. Diese Form kann auch hilfreich sein, wenn sich die Dynamik der Gruppe plötzlich verändert.

- **Ambivalenz-Doppeln**
Die PL halten ein Zwiegespräch, wobei jeder eine der widerstreitenden Tendenzen vertritt. Frau auf Beziehungsebene (Pflege, Schutz,...), Mann auf Sachebene (starke Zähne, und Krallen).

Bei regredierenden Kindern können die PL in einem Ambivalenz-Doppeln die regressive und progressive Tendenz ansprechen.

Spiegeln

Im Kinderpsychodrama wird den Kindern durch das Mitspiel der PL ihre Situation gespiegelt.

- Konkordante Identifizierung in der übertragenen Rolle (Spiegelndes Mitspielen)
Kinder inszenieren Spiele, die früher erlebten Alltagsszenen ähneln, spielen aber den mächtigen und strafenden Part und übertragen den PL den passiven und erleidenden. Durch die konkordante Identifizierung können die PL die in ihnen aufkommenden Gefühle wahrnehmen und den Kindern ihre Not, Verzweiflung, ohnmächtige Wut oder Angst, die die Kinder selbst nicht mehr erleben, sondern in ihrer Symptomatik eingebunden haben, kongruent, aber in etwas übertriebener Weise widerspiegeln (spiegelnden Affektausdruck „markieren“).
- Spiegeln (Gefühle, Verhalten, soziale Auswirkung) im Selbst- oder Zwiegespräch
PL übernimmt Spiegelrolle, um einem Kind sein Verhalten und dessen interpersonelle Auswirkung bewusst zu machen. Dem Kind wird auf der Symbolebene ein Bild von sich selbst gegeben. Im Zwiegespräch können PL widerstreitende Tendenzen übernehmen, um den Kindern Ambivalenzen, Ambitendenzen und Konflikte bewusst zu machen und abwechselnd argumentieren und so widerstreitende Gefühle, Wünsche und Tendenzen offen legen und den Kindern die Lösung überlassen.
- Spiegeln des gruppenspezifischen Prozesses
PL beschreibt in übertragenen Rollen oder Spiegelrollen den aktuell ablaufenden gruppenspezifischen Prozess, erläutert auf Symbolebene laut ihre Beobachtungen und verdeutlicht die Wirkung. Die Gruppe kann dazu gebracht werden, neue Interaktionsmuster zu übernehmen und rigide Verhaltensmuster aufzulösen.
- Bewunderung, „Glanz im Auge der Mutter“
Durch den „Glanz im Auge der Mutter“ und der Bewunderung in der symbolischen Wunscherfüllung kann das angeschlagene Selbstwertgefühl gestärkt werden. Das Eingehen auf die Größenphantasien ist bei Kindern mit narzisstischen Fehlentwicklungen, wie sie bei aggressiven Kindern häufig anzutreffen sind, besonders wichtig. So kann sich die PL dem verletzlichen Kind nähern und ihm ermöglichen, sein grandioses falsches Selbst langsam zu verändern.

Deutende Interventionen

Nach Moreno ereignet sich im Psychodrama Einsicht durch Handeln, ist Psychodrama die Methode, „welche die Wahrheit der Seele durch Handeln ergründet“. Daher kann es keine Deutung ohne vorhergehende psychodramatische Aktion geben.

Indem die PL die ihnen zugewiesenen Rollen spielen und darauf achten, was sie als Objekte der Übertragung in sich selbst wahrnehmen und empfinden, erhalten sie wertvolles Material, um die inneren Prozesse der Kinder zu verstehen und zu deuten. Können die PL ihre eigenen Gefühle kontrollieren und das Spiel der Kinder durchschauen, dann haben sie eine gute Möglichkeit, um den Kindern lebendig und anschaulich ihre Übertragungen bzw. ihre Objektbeziehungen aufzuzeigen und bewusst zu machen. In diesem Sinne ist das Mitspielen der PL eine Deutungsarbeit.

Deutungen erfolgen meist im Spiel auf der Symbolebene, durch Selbstgespräch oder Zwiegespräche. Dies ruft weniger Ängste und Widerstände bei den Kindern hervor. Sie erlaubt ihnen, den Bezug zur eigenen Person erst dann herzustellen, wenn sie selbst dazu bereit sind.

Deutungen müssen dem emotionalen und kognitiven Stand der Kinder angepasst sein und sollen nur behutsam gegeben werden, damit kein Widerstand gegen das Spiel entsteht. Meist wehren sich die Kinder auch, wenn sie nicht bereit sind eine Deutung anzunehmen.

Erst wenn alle diese Interventionen nicht zu einer Veränderung führen, können die PL die Kinder mit der Intervention der „agierten Deutung“ konfrontieren.

- **Agierte Deutung**

Weil Kinder in der Übertragung Wünsche zu befriedigen oder Unlust und Angst abzuwehren versuchen, muss die PL bei Bedarf anderer als von den Kindern gewünschter oder befürchteter Ausgang einer Szene herbeiführen und die Kinder damit mit sich selbst konfrontieren. Die PL übernimmt eine andere als von den Kindern gewünschte Haltung ein und behält diese bei, bis die Kinder ihre Haltung ändern.

- **Die verbale Deutung**

Es kann wichtig sein, den Kindern aufzuzeigen, welche Rolle sie immer der PL oder anderen Kindern zuschreiben und welche Rolle sie für sich wählen. Dadurch können Kinder zu einem unmittelbaren Verstehen und zu einer erlebten Einsicht kommen.

Beispiel: PL als Farmer, die ihre Tiere vor Werwölfen retten.

Um mit Deutungen weniger Widerstand auszulösen, können die PL auch imaginäre Fachleute anrufen und deren Aussage laut wiederholen oder in einem Buch nachschlagen und laut vorlesen.

Beispiel: Geisterjäger; Nicht gelernt NEIN zu sagen.

In den Deutungen kann auch angesprochen werden, welche Funktion das Verhalten eines Kindes für das Zusammenspiel der Gruppe hat.

Beispiel: Wolf wird zu Haushund dressiert!

Ziel der PL: Erkennen der Therapieschwerpunkte, um im Spiel angepasst zu agieren. „Spiel ohne das Spiel des Kranken zu spielen!“ (Lebovici 1971, S. 331)

Abschlussphase

Der Abschluss wird rechtzeitig angekündigt und die Kinder mit unterstützenden Fragen dazu gebracht, selber einen Schlusspunkt für ihre Geschichte zu finden.

Interventionen

- Entrollen: Verkleidung abstreifen, Rolle „abschütteln“, Raum zurück verwandeln, Ritual
- Einen Aspekt der Geschichte aufzeichnen lassen, Massagerituale oder kurze Entspannungsübungen
- Nachbesprechen: Kinder berichten lassen was sie erlebt haben, ihnen gut gefallen hat oder über was sie sich geärgert haben.
- Feedback der PL auf zwei Ebenen: Rollenebene und Ebene des Verhaltens der Kinder in der Gruppe (neue Handlungsmuster beschreiben und positiv hervorheben).

Ziel der PL ist es die Spielgeschichte gut abzuschliessen und kurz zu reflektieren. Es geht nicht um Deutungen des Spielverlaufs, wobei aber im Einzelfall vorsichtig Parallelen zum Alltag des Kindes gezogen werden können.