Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie

Hrsg. Christian Stadler und Sabine Spitzer-Prochazka

Themenheft:

Surplus Reality

herausgegeben von Sabine Spitzer-Prochazka und Christian Pajek

Falko von Ameln
Surplus Reality – der vergessene Kern des Psychodramas

Christian Pajek
Über das Verhältnis der Surplus Reality zur Kunst-Philosophie

Manfred Stelzig
Surplus Reality und Psychosomatik. Das Üben mit Intermediärobjekten

Jutta Fürst
Der Stoff aus dem die Träume sind – Der Traum im Psychodrama und in der Neurowissenschaft

Eugen Hodapp · Helena Brem · Fabian Blobel
Formen der Surplus Reality im Kinderpsychodrama

Gabriele Stiegler
Der Zauberladen. Psychodrama trifft auf Magic

Barbara Haid
No body is perfect. Körperwahrnehmungsstörung bei Menschen mit Bulimia nervosa

Regina Bulian
Der Mythos „Amor und Psyche" – Surplus Reality – subjektive Realität. Der Spannungsbogen vom Mythos zur eigenen Lebenswelt

Reinhard T. Krüger
Wo das Wünschen noch geholfen hat. Die Arbeit mit dem Bewältigungsmärchen

Karl Staudinger
Am Ende der Grandiosität beginnt Begegnung. Eine Burschengruppe auf der Suche nach Männlichkeit

Norbert Engelbrecht
Mehrwert an Wirklichkeit aus personzentrierter Sicht

Springer VS

ISSN 1619-5507
Heft 1/April 2013

01/2013

Leutz, G. (1986). The psychodramatic treatment of dreams. *Group Analyses, 19,* 439–446.
Moreno, J. L. (1959/1993). *Gruppenpsychotherapie und Psychodrama.* Stuttgart: Thieme.
Payne, J. D., & Nadel, L. (2004). Sleep, dreams, and memory consolidation: The role of the stress hormone cortisol. *Learning Memory, 11,* 671–678.
Roine, E. (1997). *Psychodrama. Group psychotherapy as experimental theatre.* London: Jessica Kingsley.
Rojas-Bermúdez, J., & Moyano Rojas-Bermúdez, G. (1999). *Dream images and psychodramatic images.* Manuscript for the III. meeting of the Federation of European Psychodrama Training Organisations, Sevilla.
Scategni, W. (1994). *Das Psychodrama. Zwischen alltäglicher und archetypischer Erfahrungswelt.* Solothurn: Walter.
Scategni, W. (1999). *The stuff of dreams: From dream image to psychodramatic image.* Manuscript for the III. Meeting of the Federation of European Psychodrama Training Organisations, Sevilla.
Schacht, M., & Pruckner, H. (2010). Beziehungsgestaltung in der Psychodramatherapie. Arbeit auf der Begegnungsbühne. *Zeitschrift für Psychodrama und Soziometrie, 2,* 239–255.
Solms, M. (1999). Traumdeutung und Neurowissenschaften. In J. Starobinski, I. Grubrich-Simitis, & M. Solms. *Hundert Jahre „Traumdeutung" von Sigmund Freud* (S. 73–89) Frankfurt: Fischer.
Verhofstadt-Denève, L. (1995). How to work with dreams in psychodrama: Developmental therapy from an existantial-dialectical viewpoint. *International Journal of Group Psychotherapy, 45,* 405–435.

Jutta Fürst, Dr.in phil, Jahrgang 1953, Klinische Psychologin, Supervisorin und Psychotherapeutin für Psychodrama und Katathym Imaginative Psychotherapie in freier Praxis in Hall i.T., Lehrtherapeutin für Psychodrama. Wissenschaftliche Leitung des Universitätslehrganges für Psychodrama an der Universität Innsbruck.

Z Psychodrama Soziometr (2013) 12:59–69
DOI 10.1007/s11620-012-0183-4

Formen der Surplus Reality im Kinderpsychodrama

Eugen **Hodapp · Helena Brem · Fabian Blobel**

Zusammenfassung: Zuerst wird der symbolische Erlebnisraum des Kindesalters skizziert. Es wird gezeigt, wie sich die Surplus Reality im kinderpsychodramatischen Erlebnisraum gestaltet. Darauf wird die therapeutische Arbeit im symbolischen Handlungsraum in Form des Rollen-Symbolspiels des Kinderpsychodramas beschrieben. Im dritten Teil werden Foci auf die Regieangebote der Kinder gelegt und in Beispielen wird dargestellt, wie mitspielende TherapeutInnen damit umgehen und diese therapeutisch nutzen können. Zum Schluss werden die Differenzen zwischen Kinder- und Erwachsenenpsychodrama im Bereich der Surplus Reality beleuchtet.

Schlüsselwörter: Kinderpsychodrama · Surplus Reality · Symbolischer Handlungsraum · Mitspielende LeiterInnen

Forms of the surplus reality in the psychodrama with children

Abstract: First we explore how the space of the symbolic experience of a child is created. We show, how surplus-reality is formed in psychodramas with children. We describe the therapeutic work in the imaginary space co-created with the children and in particular how we develop symbolic roles with the children. In the third part, we focus on how the children give us clues through their behaviour that help us, to direct them effectively as co-directors and actors. We include examples which show how the process works in practice. We conclude with some points about how surplus reality is different for children in psychodramatic contexts as compared to adults.

Keywords: Psychodrama with children · Surplus reality · Symbolic acting space · Cooperative directors

Online publiziert: 31.01.2013
© Springer Fachmedien Wiesbaden 2012

E. Hodapp, M.A., sc.soc. (✉)
Promenade 132, 7260 Davos Dorf, Schweiz
E-Mail: ehodapp@bluewin.ch

H. Brem, MSc
Feldmattweg 9, 5643 Sins, Schweiz
E-Mail: helena.brem@psychologie.ch

Dr. med. F. Blobel
Dornacherstr. 290, 4053 Basel, Schweiz
E-Mail: fblobel@hotmail.com

1 Surplus Reality

In der psychodramatischen Literatur besteht keine einheitliche Definition von Surplus Reality. Moreno verwendete den Begriff um deutlich zu machen, dass im psychodramatischen Spiel die Einschränkungen der Alltagsrealität übergangen werden können. Es können Begegnungen mit abwesenden, verstorbenen und phantasierten Personen inszeniert und durchgespielt werden. Die Grenzen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft lösen sich auf. Tiere, Objekte, Gegenstände können als Rollen besetzt werden. In der Phantasie des Spiels ist alles symbolisch inszenierbar. Surplus Reality verbindet die Welt der Fantasie und der Realität. „Man kann wohl sagen, dass das Psychodrama den Patienten mit einer neuen und erweiterten Erfahrung von Wirklichkeit, einer mehrdimensionalen „Überschuss-Realität" versieht…" (Moreno 1973, S. 83).

Auch wenn wir da sitzen und Tagträumen, sind wir in einer Surplus Reality. Zerka Moreno sieht Surplus Reality auch als alltägliches Geschehen und natürliche Fähigkeit unseres Gehirns sich in virtuellen Räumen der Surplus Reality zu bewegen. Die tiefsten Veränderungen kommen häufig von Dingen, die niemals passieren.

Schacht (2003, S. 12) hat darauf hingewiesen, dass es Moreno auch um Fragen des Realitätserlebens geht: „Erweiterung der Erlebensfähigkeit" und umfassenderes „Wirklichkeitserleben" (Moreno 1974, S. 419). Angesprochen ist damit die Thematik einer gelingenden Synthese der Realitäts- und Fantasieorientierung. Das Rollen-Symbolspiel, das wir im Kinderpsychodrama als Medium der Therapie nutzen, sehen wir als die kindgemäße Form der Surplus Reality im Sinne der Verbindung von Fantasie und Realität.

2 Die Surplus Reality im Kinderpsychodrama

2.1 Entwicklungstheoretischer Hintergrund

Mit dem Schritt von der psychosomatischen Rollenebene des 1. Universums zur psychodramatischen Rollenebene des 2. Universums wird die Gebundenheit von Erleben und Handeln an die unmittelbar wahrnehmbaren inneren und äußeren Reize (Realität) verlassen. Das Kind entwickelt erstmals innere Vorstellungen, die losgelöst sind von unmittelbaren Sinneswahrnehmungen. Mit Hilfe innerer Vorstellungen werden Erinnerungen, Wünsche sowie zukünftige oder fantasierte Geschehnisse thematisiert. Das Kind begreift, was Wünsche, Bedürfnisse, Vorlieben und Ziele sind. Das Selbst macht sich in einfacher Form zum Objekt, es entsteht Fantasie. Ereignisse gewinnen Sinn und Bedeutung mittels Sprache und bildhafter Vorstellungen. Die Begrenzung der psychodramatischen Rollenebene besteht noch im fehlenden Verständnis dafür, dass es sich bei seinen Gedanken über Ereignisse und seinen Überzeugungen lediglich um subjektive, interpretierende Konstruktionen dieses Geschehens handelt. Sprache kann noch nicht von allen Kindern wirkungsvoll zur Regulation des Handelns eingesetzt werden. Mit dem Übergang zur soziodramatischen Rollenebene im Alter von fünf, sechs Jahren gewinnt das Kind ein differenzierteres Personenverständnis. Das Kind lernt die Sprache zu nutzen, um das eigene Handeln zu steuern, Sprache wird zum Werkzeug der Selbstinstruktion. „Die Fähigkeit immer mehr in einer reichhaltigen (Surplus-) Realität zu leben, geht mit dem Vermögen einher, zu einzelnen Situationen mehrere Narrationen (z. B. aus der Sicht mehrerer Beteiligter) zu kreieren" (Schacht 2003, S. 12). Das gemeinsame Aushandeln von Rollenerwartungen wird durch die wachsende Fähigkeit zur Perspektivenübernahme geprägt. Das Kind kann sich aus der Perspektive eines Anderen betrachten (subjektive Perspektivenübernahme). So entwickeln sich immer komplexere Kompetenzen zum inneren Rollenwechsel.

Wir sehen im Kinderpsychodrama zwei Formen von Surplus Reality, welche beide ineinander spielen: Das *Rollen-Symbol-Spiel* und die *Therapiegruppe*, welche ebenfalls eine Abstimmung und Anpassung der individuellen Surplus Reality der Kinder erfordert.

2.2 Zur Surplus Realität im Rollen-Symbolspiel

Das Spiel ist wichtig für die motorische, emotionale, kognitive, sprachliche und soziale Entwicklung der Kinder. Es stellt Anforderungen an die Sinne, die Problemlösefähigkeit, Kreativität und das Ausdrücken von Emotionen. Im kindlichen Spiel hat das Symbolspiel einen besonderen Stellenwert in der Verbindung von Fantasie und Realität. Piaget sieht im Erschaffen von Symbolen eine Veränderung und Anpassung der kindlichen Erfahrungen, um das auszudrücken, was es nicht oder noch nicht bewältigen kann. Es kann im Symbolspiel die Realität so verändern, dass sie seinen eigenen Bedürfnissen und Möglichkeiten entspricht. „Im Spiel dagegen 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", „…denn in seinem Spielverhalten unterwirft sich das Ich die ganze Welt…." (Piaget 2009, S. 192).

Auch Moreno sieht im Symbolspiel der Kinder die Entdeckung der schöpferischen Dimension „Das Kind benutzt drei Methoden, um seine Umwelt zu erforschen und zu beherrschen: 1. Die Methode der Verwandlung in andere Lebewesen, 2. die Methode der Unterwerfung anderer Lebewesen und 3. die Methode der Verkörperung übermenschlicher Lebewesen." (Moreno 1973, S. 186) Das Kind gewinnt im Symbolspiel gegenüber seinem eigenen Leben die Perspektive des schöpferischen Tätigen (vgl. Moreno 1946). Das kindliche Symbolspiel ist daher nicht nur kreativ verfremdete Inszenierung einer Erfahrung oder eines Konfliktes, sondern auch aktive Umsetzung und Bearbeitung von Erfahrungen. Im Rollen-Symbol-Spiel der Kinder manifestiert sich die kindliche Kreativität der Realitäts- und Fantasieorientierung in ihrer spezifischen Weise und kann somit als Surplus Reality bezeichnet werden.

> Peter, 6 Jahre alt, kommt in Begleitung seiner Mutter mit einer schweren Exazerbation eines gemischtförmigen Asthmas bronchiale in die Klinik. Betreut wurde Peter in den letzten Jahren hauptsächlich von seinem Vater, der vor kurzem an einer schweren Erkrankung starb.
>
> Die Psychodrama Kindergruppen in der Klinik umfasst zu dieser Zeit durchschnittlich nur sechs Gruppenstunden von 75 min innerhalb von 6–8 Wochen stationärem Aufenthalt. Nachfolgend beschrieben sind drei Sequenzen innerhalb von drei Jahren.
>
> Zum Kennenlernen der Spielweise und Spielregeln wird im ersten Gruppenspiel mit den Kindern „Tiere auf dem Bauernhof" gespielt. Die Kinder sollen sich Tier-

rollen aussuchen, während das Leiterpaar die Rolle einer Bäuerin und eines Bauern übernehmen.
Peter will ein „Babyhäschen" sein, das ganz versteckt in der Scheune lebt und von dem die Bauersleute und auch sonst niemand etwas weiß. Peter spielt diese Rolle in allen Gruppenstunden ohne sie zu verändern, das heisst ohne dass die Bauern von ihm wissen dürfen. Er verfolgt versteckt, was um ihn herum auf dem Bauernhof geschieht. Das Bauernpaar wundert sich gelegentlich um die doppelte Ration Milch, die sie täglich ihrer Katze in die Scheune stellen müssen und machen sich Gedanken darüber, ob es wohl noch andere Bewohner in der Scheune gibt.
Peter kommt ein Jahr später wieder mit einem leicht verbesserten Verlauf seiner Erkrankung. Peter geht noch an seinem Aufnahmetag zu den Therapeuten und fragt, ob er wieder mitspielen darf.
In der Spielgruppe äussert er den Wunsch Bauernhof zu spielen und gewinnt alle Kinder der Gruppe für dieses Spiel. Er will ein kleines Häschen sein, das mit den anderen Tieren und bei den Bauern auf dem Bauernhof lebt. Das Bauernpaar versorgt liebevoll das kleine Häschen, das alleine in einem Stall in der Scheune lebt. Der Bauer nimmt es oft mit zu den anderen Tieren, damit es diese kennenlernt, und sorgt dafür, dass ihm nichts geschieht. Dieses Spiel wiederholt sich in ähnlicher Weise bis zum Ende des Aufenthaltes.
Im folgenden Jahr kommt Peter zum letzten Mal in die Klinik mit einem positiven Verlauf eines kontrollierten Asthmas bronchiale. Er will gleich wieder in die Spielgruppe kommen und erreicht auch dieses Mal bei allen teilnehmenden Kindern der Gruppe, dass sie mit ihm Bauernhof spielen. Er will nun ein junges Häschen sein, das mit den anderen Tieren auf dem Hof lebt und für das die Bauern nur noch wenig sorgen müssen. Bäuerin und Bauer zeigen sich stolz auf das Häschen, was es inzwischen alles gelernt hat, wie selbstständig es ist und wie gut es sich mit den anderen Tieren versteht. Nach dem zweiten Gruppenspiel sagt Peter, er wolle nun nicht mehr auf dem Bauernhof wohnen, sondern als Häschen mit anderen Tieren im Wald leben und nur noch selten beim Bauernhof vorbeikommen. Fast alle anderen Kinder ziehen als Tiere mit Peter in den Wald, bauen für sich Höhlen und Unterstände und brauchen das Bauernpaar nicht mehr, das ihre Sorge um die nun alleinlebenden Tiere, und ihre Bewunderung für ihre neuen Fähigkeiten ausdrückt. Sie durchleben im Wald in den letzten vier Gruppenstunden viele Abenteuer und Gefahren.
Peter kommt nach diesem Aufenthalt nicht mehr in die Klinik. Von seiner Mutter hörten wir später in einem Telefongespräch, dass es ihm gut gehe und er symptomfrei und belastbar sei.

Aichinger und Holl (1997, S. 12) sehen im kindlichen Rollen-Symbolspiel, ausgehend von Morenos Behandlung neurotischen kindlichen Verhaltens, das primäre Medium der Therapie. „Das Spiel ist nicht nur kreativ verfremdete Inszenierung einer Erfahrung, sondern auch aktive Umsetzung und Bearbeitung von Erfahrungen" das heisst Bewältigungsarbeit (ebda 1997, S. 12). Diese Arbeit in der Surplus Reality geschieht nach Aichinger und Holl auf dreierlei Weise: als *Nachgestaltung*, als *Umgestaltung* und als vollständiges *Verlassen* der Alltagsrealität:

1. Nachgestaltung der Alltagsrealität
Im Nachspielen von Alltagshandlungen oder besonderen Ereignissen (z.B. Tod eines Familienmitgliedes, Fernsehfilme) spielen Kinder eine erfahrene Realität, die sie nicht sofort verarbeiten können, und bewältigen sie so.

2. Umgestaltung der Alltagsrealität
Diese dient der Bewältigung einer Alltagsrealität, in der Macht, Kontrolle, Sicherheit und Bindung nicht hinreichend gewährleistet sind. Im freien Spiel bearbeiten Kinder ungelöste Probleme, psychische Verletzungen und Ängste. Sie enthalten Versuche, Fehlendes zu erlangen wie z.B. soziale Anerkennung oder Sicherheit. Durch das Spiel korrigiert das Kind diese Unvollkommenheit.

3. Verlassen der Alltagsrealität – Realitätswechsel
Das Kind begibt sich in eine andere Welt als Kompensation des Alltages mit ihren Anforderungen, Geboten und Verboten. Als Löwe, Dinosaurier oder Ritter erhält der Junge Allmacht und das Mädchen als Prinzessin oder Filmschauspielerin Bewunderung und Macht. Hier greifen die Kinder häufig Geschichten aus aktuellen Filmen oder Spielen auf.

Das kindliche Rollen-Symbolspiel nimmt eine Anpassung und Veränderung der Realität an die subjektiven Sichtweisen und Bedürfnisse des kindlichen Ich vor. Es kann im Symbolspiel die Welt verändern und Lösungen für seine unvollkommene Realität suchen und finden. Es kann aber auch in den „Geschichten" verharren, stecken bleiben und braucht unsere Hilfe.

2.3 Die Therapiegruppe als Surplus Reality

Das Rollen-Symbolspiel in der Psychodramagruppe ist nicht nur der Königsweg in der aktiven Umsetzung und Bearbeitung von Erfahrungen der Kinder, sondern auch soziale Interaktion. Das psychodramatische Spiel in der Gruppe ist von der Notwendigkeit gekennzeichnet, die dramatische Abfolge gemeinsam zu erarbeiten und zu respektieren. Dies zwingt die Kinder, ihre Rollen aufeinander abzustimmen. Rollenimprovisation ist immer „Co-Improvisation", ist gemeinsames Spiel. Da wir keine ProtagonistInnenspiele machen, sondern Gruppenspiele mit möglichst einer gemeinsamen Geschichte, braucht es eine Abgleichung dieser unterschiedlichen Surplus Realities. In der Gruppe treffen Kinder aufeinander, die jeweils innere Rollenphantasien, dazugehörige Qualitäten und szenische Wünsche in sich tragen. Um ein Gruppenspiel zu entwickeln müssen diese inneren Rollen und Bilder mit denen der anderen abgeglichen werden. Auf der Realitätsebene der Gruppe fördert das Aushandeln dieser Geschichten die Stärkung der sozialen Kompetenzen. Sicherlich wird dieser Prozess sehr von der jeweiligen Gruppendynamik und der Soziometrie der Gruppe beeinflusst. Durch den Austausch und das Verhandeln entsteht aber ein neues inneres „Gruppenbild", das anders ist als die Menge der einzelnen Surplus Realities. Die Inszenierung dieses Bildes stellt somit also eine Gruppen-Surplus Realität dar, die ebenso mit psychodramatischen Techniken bearbeit- und beeinflussbar ist.

Die Gruppe besteht aus sechs Buben im Alter zwischen 10–12 Jahren. Dank Aldo, einem gehemmten, introvertierten Bub gelingt ab der sechsten Stunde die Gruppenkohäsion: Er wird zu einem Straßenpenner und zeigt dabei die Kompetenz sich fangen zu lassen und wieder auszubrechen. Diese Flexibilität, welche zu Spannung im Spiel führt, reißt alle Buben mit. Die Leitung ist in den nächsten Stunden als Polizei damit beschäftigt, den Schabernack von fünf jugendlichen Straßenpennern aufzudecken, diese gefangen zu nehmen und das Gefängnis immer ausbruchsicherer zu machen. Die Buben stimmen sich in ihren Streifzügen immer differenzierter aufeinander ab.

Den KinderpsychodramatikerInnen stellt sich somit sowohl die Aufgabe, mit den Kindern den symbolischen Erlebnisraum als auch die soziale Interaktion in dem Gruppengeschehen zu gestalten.

3 Die Arbeit der TherapeutInnen im symbolischen Handlungsraum

3.1 Die Surplus Reality auf der praktischen Ebene

Fryszer (1995, S.172 ff.) hat in seinem Artikel einige Regietechniken von Kindern beschrieben, die diese im Rollen-Symbol-Spiel häufig anwenden. Wir wollen anhand dieser Regietechniken die therapeutische Arbeit im Rollen-Symbol-Spiel vorstellen.

3.1.1 „Neukonstruktion der Konfliktsituation mit besonderem Schutzraum"

Die Kinder inszenieren dabei eine Trennung der „Welt" in Gut und Böse, Liebe und Aggression, als „Welt in der es sich besser leben lässt."

Trennung der „Welt" in Gut und Böse
Eine Gruppe bestehend aus vier Buben (9–11 J.) beschließt Hotel zu spielen. Ein Junge wird zum Hotelchef, einer Portier und Receptionist, einer Spion und einer ein reicher Gast, der im Hotel logiert. Die LeiterInnen sollen die Rollen als obdachsuchender Penner und klauende Putzfrau übernehmen.

Auf der Surplus Reality Ebene des Spiels inszenieren die Buben eine Trennung von den Guten (Bubenrollen) und den Bösen (Rolle wird der Leitung übertragen). Zudem spannt die Gruppe gegen die Leitung zusammen und schafft insofern auf der Surplus Reality Ebene der Gruppe ein Zusammengehörigkeitsgefühl.

3.1.2 Rollenumkehr sozialer oder psychischer Rollen

Dabei kehren die Kinder die Rollen so um, dass sie die Rollen ihres wirklichen Lebens im Spiel den LeiterInnen übertragen und sie selbst die komplementäre Rolle übernehmen, mit der sie in der Realität konfrontiert sind oder waren. In der Rollenumkehr werden bei den Kindern im Spiel Gefühle von Aggression und Wut sowie Rachephantasien bewusst erlebbar.

Roger verhöhnt den Ritter
Roger, 10,8 Jahre, Schüler einer Spezialschule für Kinder mit ADS, hat eine Zeichnung verfasst, worauf er einen Mordplan für einen anderen Schüler beschreibt. Roger ist seit rund drei Jahren in Behandlung. Er kommt an diesem Tag mit der Mutter und der Zeichnung in die Stunde, zusammen mit einem Auftrag der Schule, zu schauen, was da los sei. Im Gespräch bezeichnet er den anderen Jungen als einen frechen, respektlosen „Nuttensohn". Auf die Frage, was ihn denn so wütend mache, sagt er, der andere wolle alles haben und beleidige ihn. Darauf bricht er das Gespräch ab und will sich nicht weiter äußern. Stattdessen turnt er auf den Kissen herum. Die Therapeutin beginnt mit dem Entwurf einer Geschichte. Roger und die Mutter werden zu jungem und altem Krieger, die Therapeutin bekommt die Rolle eines Ritters. Drei Ecken des Zimmers werden mit Tüchern, Stühlen und Kissen zu Burgen verbaut, in der vierten Ecke entsteht später ein Wald. Im Spiel beginnt dann der junge Krieger einen freundschaftlichen Schwertkampf mit dem Ritter. Bei diesem Kampf tötet der Ritter ungeschickterweise den Hund des alten Kriegers. Nun wird er in den Wald geschickt, um einen Fuchs zu finden, den er zähmen kann. Er habe drei Tage Zeit, um den gezähmten Fuchs dem alten Krieger zu bringen. Falls dies nicht geschehe, werde er bestraft. Während der Ritter in den Wald geht und sich auf die Lauer legt, hecken die beiden Krieger einen Plan aus, wie sie die Bemühungen des Ritters torpedieren können. Als der Ritter endlich einen jungen Fuchs gefunden hat und ihn zu zähmen beginnt, wird er in die Burg des alten Kriegers gerufen. Unterdessen schleicht sich der junge Krieger in den Wald, um den Fuchs freizulassen. Als der Ritter zurückkommt, und die Bescherung sieht, wird er traurig. Es wird ihm bewusst, dass er nun die Aufgabe in der gestellten Zeit nicht mehr erfüllen kann, und er beginnt erst zu klagen, dann wird er wütend. Er kann aber seine Wut zähmen, geht zur Burg zurück und hofft auf Verständnis. Dort aber wird er verhöhnt und gedemütigt und mit der Aufgabe allein gelassen. Er solle sich halt etwas einfallen lassen, wie er dem Auftrag gerecht werden könne, schließlich hätte er den Hund ja auch selber getötet. Der Ritter ist verzweifelt. Da wird er ausgelacht. Alle seine weiteren Versuche, das Ungeschick wiedergutzumachen, werden mit weiterem Zuleide Werken seitens des jungen Kriegers beantwortet. Wenn er wütend reagiert, dann werden die Bedingungen noch härter. Auf sein Klagen wird mit Demütigung und Auslachen reagiert. Da sinnt der Ritter auf Rache. Diese wird aber zunichte gemacht, da der Ritter eingesperrt wird, für lange Zeit, bis er alles vergessen hat.
In der Aufräumphase und Rückmelderunde des Spiels nimmt die Therapeutin nochmals die Emotionen des ausgelachten, gedemütigten Ritters auf und berichtet davon, wie sie in ihrer Rolle keinen Ausweg mehr gesehen hätte. Alles habe den Ritter am Schluss zum Jucken gebracht. Die Welt sei Kopf gestanden. Roger kuschelt sich dabei ganz eng an die Mutter und ist kleinkindlich anhänglich. Die Mutter meint, dass sie nun verstehe, was ihr Sohn früher erlebt habe.

Im Rahmen der Rollenumkehr wird es für die Therapeuten möglich das Erleben der Kinder in ihrer Realität klarer zu interpretieren und eröffnet somit neben den therapeutischen und pädagogischen Interventionen auch wichtige diagnostische Aspekte.

Moreno sagte: „Das ist das erste psychodramatische Gebot: Versetz dich in die Lage des Opfers der Ungerechtigkeit und teile den Schaden mit ihm" (Moreno 1964, 40 ff.). Das Gefühl war geteilt und benannt und konnte sich danach auflösen. Ein paar Wochen später wurde berichtet, dass Roger friedlich mit dem früher so gehassten Buben spiele und ihn evtl. auch in den kommenden Ferien treffen werde.

3.1.3 Inszenierung von Allmachtsphantasien

Die Inszenierung von Größe, Stärke und Unbesiegbarkeit gespiegelt vom „Glanz im Auge der Mutter" durch die SpielleiterIn ermöglicht Kindern positive Selbstbilder und angemessenere Lösungen und Rollen für ihre Realität zu finden.

Die Gala-Vorstellung
In einer stark rivalisierenden Mädchengruppe (9–10 Jahre) werden die Größenphantasien zum Thema: Manuela wird zu Tom (21), dem Gitarristen von Tokyo Hotel; Jacqueline zu einer Tanzlehrerin (20); Jasmin wird Kleopatra und Dorothea zu einem älteren Mädchen (13). Jedes der Mädchen versucht aufzufallen, der Gitarrist mit seinem Können, Kleopatra mit ihrer Strenge und die Tanzlehrerin mit Ihrer Kleiderwahl. Die Leitung übernimmt dienende, bewundernde Rollen, als Tanzschülerin, Dienerin der Kleopatra; Autogrammjäger, Fernsehreporter oder Publikum.

Als LeiterInnen geben wir den Rollen Bedeutung. Als Köchin oder Hausdienerin der Königin Kleopatra, kann die LeiterIn das Kind in seiner Rolle unterstützen und bestätigen. Stars werden erst durch das sie verehrende Publikum zu echten Stars.

Moreno (1964, 40 ff.) sagt, dass alle Menschen dazu in der Lage sind, sich einer Inspiration zu öffnen und mit den dann ihnen zufließenden spontan-kreativen Kräften zu operieren. Aufgabe der Psychodrama-TherapeutInnen ist es, Arrangements zu erfinden, die diese Stegreiflage ermöglichen, in der kreative Akte geboren werden können, und diese Neugestaltung so zu sichern, dass sie auch im Alltag wirksam bleiben. Das Hinhören auf das Gegenüber fordert den Rollentausch mit ihm. Indem die Therapeutin seine konkrete Lage wahrnimmt, die Wahrheit seiner Existenz ganzheitlich erspürt, kann sie seine einmaligen Ansprüche erkennen und in ihrer Antwort mit ihren Ansprüchen und Möglichkeiten konfrontieren. Diese offene, echte, wahrhaftige Auseinandersetzung meint „Begegnung" (vgl. Buer 2004, S. 48 ff.).

3.1.4 Rollenumkehr mit dem Angstauslöser

Während im realen Leben das Kind die Rolle des „verängstigten Menschen" innehat, übernimmt es im Spiel die Rolle des „angstauslösenden" Tieres, Menschen, Monsters usw.

Lorenz wird ein fauchender Luchs
Lorenz, ein feingliederiger, kleiner, scheuer Bub, von neun Jahren wird wegen großer sozialer Probleme für die Psychodramagruppe angemeldet. Die Eltern schildern, dass er, abgesehen von der Diagnose ADS, Angst vor neuen Sachen habe, lüge, kaum mit anderen Kindern spiele und sich zuhause nicht an Regeln halte. Bei

Spielen von anderen Kindern stehe er allein am Rand und spiele nicht mit, vor allem wenn er die Spiele nicht kenne. In der Psychodrama-Gruppe fällt auf, dass Lorenz häufig die Entscheidungsprozesse verpasst. So auch in dieser Therapiesequenz: Die Kinder (vier Buben zwischen 9–11 Jahren) entwerfen eine Räubergeschichte, und drängen bereits zum Einrichten, während er noch überlegt, was er sein könnte. Er möchte kein Räuber werden und nimmt das Angebot an, ein Luchs zu sein, der bei der Bäuerin (Leiterin) Würste klaut. Eine Räuber- und eine Luchshöhle werden eingerichtet, ebenso das Bauernhaus mit Schatz- und Vorratskammer. Der Luchs aber verlässt seine Höhle nicht. Als Lorenz zufällig ein Geräusch macht, erschrickt die Bäuerin und sagt, sie hätte ein Fauchen gehört. In der Sharingrunde greift sie als Leiterin die Sequenz des Fauchens nochmals auf und betont, wie ihr als Bäuerin das Fauchen Eindruck gemacht habe.
Von nun an wählt Lorenz oft die Luchsrolle und zusammen mit der Leitung baut er seine Möglichkeiten als Luchs (Schleichen, Krallen zeigen, Zähne fletschen) aus.

Auf der Ebeneder Surplus Reality erlebt Lorenz, dass er als Luchs die Möglichkeit des Fauchens hat, um sich bemerkbar zu machen. Dadurch erlebt er sich im Spiel als Selbstwirksam.

4 Resumé und Ausblick

Im Übergang von der psychosomatischen zur psychodramatischen Rollenebene erlangt das Kind Ich-Erkenntnis. „Die Erkenntnis der Permanenz von Objekten und die damit einhergehende Symbolbildung transformieren die Welt der aktuellen Aktionen in die grenzenlose Offenheit symbolischer Möglichkeiten. Mittels innerer Vorstellungen und Symbole erwärmt sich das Kind für realitäts- und fantasiebezogene Handlungen." (Schacht 2003, S. 116). Beide Formen des Handelns und Denkens entwickeln sich ein Leben lang. So lernen die Kinder auf der soziodramatischen Rollenebene immer besser beide Arten des Handelns und Denkens in die durch kulturelle Normen vorgegebenen Lebensbereiche einzusetzen (ebda, S. 194 ff.).

Generell unterscheidet sich daher der oben skizzierte Begriff der Surplus Reality nicht prinzipiell im Kinderpsychodrama und im Erwachsenenpsychodrama. Alleine der Stellwert des symbolischen Handlungsraums in der Bewältigung der Realität unterscheidet sich im Kindesalter vom Jugend- und Erwachsenenalter, indem das realitätsbezogene Handeln und Denken eine immer grössere Bedeutung erhalten. Wir arbeiten als KindertherapeutInnen daher vorwiegend im symbolischen Handlungsraum und können darin, wie oben beschrieben, zu MitspielerInnen werden. Wir tun dies, indem wir anders als im Erwachsenenpsychodrama am dramatischen Spiel teilnehmen, zu MitspielerInnen der Szenen der Kinder werden und unsere Rollen auf der Symbolebene so anlegen, dass sie bei den Kindern therapeutische und/oder pädagogische Bewältigungsprozesse anregen und unterstützen. Im symbolischen Handlungsraum werden so auch die psychodramatischen Techniken, wie Rollentausch, Doppeln und Spiegeln, auf ihre entwicklungstheoretische Grundlage zurückgeführt.

Im Rahmen der Gruppe treffen multiple Rollenphantasien aufeinander, die für das Gruppenspiel abgeglichen werden müssen. Es entsteht eine gemeinsame Geschichte, eine Gruppen-Surplus Reality, die als Ganzes ebenso mit psychodramatischen Techniken beeinflussbar ist.

Literatur

Aichinger, A., & Holl, W. (1997). *Psychodrama Gruppentherapie mit Kindern.* Mainz: Matthias-Grünewald.

Buer, F. (2004). Morenos therapeutische Philosophie und die psychodramatische Ethik. In J. Fürst, K. Ottomeyer, H. Pruckner (Hrsg.). *Psychodrama-Therapie: ein Handbuch.* (S. 30–59). Wien: Facultas.

Fryszer, A. (1995). *Das Spiel bleibt Spass. Kinder inszenieren Psychodrama anders als Erwachsene. Psychodrama Heft 2.* (S. 169–187). Stuttgart: Klett.

Fürst, J., Ottomeyer, K., & Pruckner, H. (Hrsg.). (2004). *Psychodrama-Therapie: ein Handbuch.* Wien: Facultas.

Moreno, J. L. (1946). Psychodrama. Beacon House Inc., Beacon N.Y.

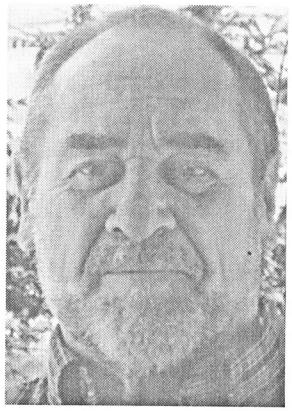
Moreno, J. L. (1964). Dialog vom Träger der Wahrheit. In Buer F. (2004). Morenos therapeutische Philosophie und die psychodramatische Ethik. In Fürst Jutta, Ottomeyer Klaus, Pruckner Hildegard (Hrsg.). *Psychodrama-Therapie: ein Handbuch.* (S. 49). Wien: Facultas.

Moreno, J. L. (1973). *Gruppenpsychotherapie und Psychodrama.* Stuttgart: Thieme.

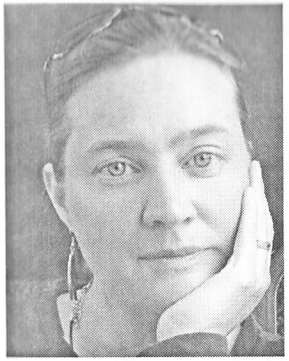
Moreno, J. L. (1974). *Die Grundlagen der Soziometrie.* Opladen: Westdeutscher Verlag.

Piaget, J. (2009). *Nachahmung, Spiel und Traum.* Stuttgart: Klett Cotta.

Schacht, M. (2003). *Spontaneität und Begegnung. Zur Persönlichkeitsentwicklung aus der Sicht des Psychodrama.* München: Scenario.



Eugen Hodapp, 1943, M.A., sc.soc. (Erziehungswissenschaften), Schulung und Beratung für Kinder, Jugendliche und Eltern, Dozent und Supervisor Asthmaakademie Davos, Weiterbildung und Supervision in Psychodramatherapie mit Kindern, Vorstandsmitglied IPSR.



Helena Brem, 1968, MSc, Fachpsychologin für Psychotherapie FSP tätig in freier Praxis für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, Gruppentherapieaufträge am KJPD Solothurn, sowie Gastreferentin an der Pädagogischen Hochschule Zentralschweiz und für die Elternbildung Zug, Vorstandsmitglied IPSR, Co-Organisatorin der Tagung „Mehrstimmig", Mitglied der Arbeitsgruppe IPDA.

Fabian Blobel, 1970, Dr. med., Oberarzt KJPD Solothurn. Leiter Bereich Gruppentherapie, Vorstandsmitglied IPSR, Co-Organisator der Tagung „Mehrstimmig", Delegierter für das Research Committee der FEPTO.