

Puppenspiel als strukturiertes Therapieangebot in der Kinderpsychotherapie – Ein Überblick mit Praxisbeispielen zur Entwicklung und Durchführung des Therapeutischen Puppenspiels

Puppetry as a Structured Therapy Offer in Child Psychotherapy – An Overview with Practical Examples for the Development and Implementation of Puppet Therapy

Gudrun Gauda

ABSTRACT (Deutsch)

Dieser praxisorientierte Beitrag beschreibt die Arbeit mit Handpuppen in der Kinderpsychotherapie wie auch in der Arbeit mit Erwachsenen als ein strukturiertes Therapieangebot. Dabei wird sowohl die Bedeutung des selbstbestimmten Spiels – in Bezug auf die freie Wahl der Figuren, der Gegenstände und der ‚Bühnenorte‘ – als auch die Relevanz und Wirksamkeit des eigenen Schöpfens von Figuren, im Sinne der ‚Verkörperung‘ innerer Figuren, herausgearbeitet. Theoretische Grundlagen werden mit Fallbeispielen aus der praktisch-therapeutischen Arbeit veranschaulicht.

Schlüsselwörter: Therapeutisches Puppenspiel, Kinderpsychotherapie, innere Figuren

ABSTRACT (English)

This article describes a practical und structured way to work with hand-puppets in psychotherapy with children as well as in therapeutic work with adults. In addition to the importance of self-determined play – in particular the free selection of puppets, props and theatrical settings – the significance of creating figures – as ‘embodiments’ of internal figures – is emphasized. Theoretical aspects are furthermore illustrated by case examples from the therapeutic practice.

Keywords: therapeutic puppet play, child psychotherapy, inner figures

Kurzer Abriss zur Entwicklung des Therapeutischen Puppenspiels

Es gehört zu den Alltagsbeobachtungen, dass Kinder im Spiel mit Puppen nicht nur Rollen einüben und soziale Zusammenhänge lernen und erproben, sondern sich auch spontan ihren Kummer „von der Seele spielen“. So manches Kind hat nach einer als ungerecht erlebten Bestrafung seine Puppe ebenfalls bestraft und sich dadurch wieder ‚selbst ermächtigt‘. Oft ist dabei zu beobachten, dass die gespielte Szene an Dramatik und emotionaler Heftigkeit die Wirklichkeit weit übersteigt – ein deutlicher Hinweis darauf, dass die Verarbeitung des Erlebten in vielen Variationen durchprobiert wird. Auf dem Hintergrund solcher Erfahrungen wundert es nicht, dass kein kinderpsychotherapeutisches Angebot ohne Puppen im Spielzimmer auskommt. Häufig handelt es sich hier um Handpuppen, die es den therapeutisch Tätigen erlauben, auf der Symbolebene als Mitspieler aktiv mit eingreifen zu können. Bereits Jacob L. Moreno (1988) nutzte gelegentlich Puppen in dem von ihm entwickelten *Psychodrama*, weil es Kinder gab, die das, was sie bewegte, deutlich leichter über eine Puppe ausdrücken konnten, als es im direkten Rollenspiel möglich war. Alfons Aichinger (2010) entwickelte in diesem Zusammenhang eine Psychodrama-Variante, die er „Teilearbeit“ nannte, in der kleine Tierfiguren als unterschiedliche innere Anteile des Kindes genutzt werden. Abgesehen von dieser detailliert beschriebenen Methode für die psychotherapeutische Arbeit mit Kindern, gab es für Handpuppen bis in die späten 1980er Jahre allerdings keine systematisch beschriebene Vorgehensweise. Sie wurden genutzt, je nach dem intuitiven Verständnis der Therapeut_innen bzw. so, wie die Funktion von Puppen auf dem jeweiligen Theoriehintergrund bewertet wurden:

- in der Verhaltenstherapie eher informierend und übend,
- in den systemischen Ansätzen als Kontakt und Kommunikation erleichternd,
- in tiefenpsychologischen Herangehensweisen als Instrument der Katharsis.

Es gab jedoch kaum Bemühungen, das Angebot bzw. den Einsatz von Puppen in der Spieltherapie auf einem theoretischen Hintergrund zu systematisieren – außer in der integrativen Psychotherapie. Hier legte Hilarion Petzold (1983) eine erste Aufsatzsammlung vor, die aber lange Zeit die einzige einschlägige Publikation blieb. Erst mit Beginn der Veröffentlichungen zum Therapeutischen Puppenspiel von Käthy Wüthrich (1990) wurden Puppen ganz zentral in den Fokus der (Kinder-) Psychotherapie gestellt und in ihrer Bedeutung und Wirkung systematisch

erfasst. In ihrem Ursprungsberuf als Puppenspielerin hatte die Schweizerin Käthy Wüthrich zwei wichtige Erfahrungen gemacht: Zum einen stellte sie fest, dass die Kinder nach den Vorstellungen begierig waren, mit den Puppen hinter der Bühne eigene Geschichten zu spielen. Das wiederum gelang – ohne im Chaos zu enden – jedoch nur dann, wenn die Kinder eine einfache, aber helfende Struktur für die Entwicklung einer Geschichte an die Hand bekamen. Zum anderen beobachtete sie in ihren Workshops, dass Kinder ihre Geschichten deutlich nachdrücklicher und engagierter spielten, wenn sie das mit einer selbst ‚geschöpften‘ Puppe tun konnten. Aus beiden Erkenntnissen entstand im Laufe der Jahre ein therapeutisches Angebot (Therapeutisches Puppenspiel), das theoretisch begründet ist und genau beschrieben werden kann und das sowohl das Schöpfen¹ einer eigenen Puppe als auch das Spiel mit Puppen beinhaltet. Es lehnt sich zum einen in der Deutung der Symbolik an die Archetypenlehre von Carl Gustav Jung an und betrachtet zum anderen den Einsatz der verschiedenen Puppen und Gegenstände auf einem entwicklungspsychologischen Hintergrund (vgl. dazu ausführlich Gauda 2016). Dabei richtet sich das Angebot des Therapeutischen Puppenspiels nicht nur an Kinder, sondern auch an Jugendliche und Erwachsene. Auch wenn sich Erwachsene vom kreativ-schöpferischen Anteil zunächst deutlich stärker angesprochen fühlen, kommen sie dann aber mit ihren selbst geschaffenen Figuren oft schneller ins Spiel als mit den Figuren, die im ‚normalen Repertoire‘ vorhanden sind. Insgesamt richtet sich das Angebot aber vor allem an Menschen, die Schwierigkeiten mit dem sprachlichen Ausdruck ihrer Probleme haben. Das sind neben Kindern, die oft noch keine Worte für ihre Fragen und Belange haben, beispielsweise auch Menschen mit Aphasien oder Klientengruppen, die eine andere Muttersprache sprechen als die jeweiligen Therapeut_innen.

Spielmaterial und praktisches Vorgehen

Im Therapieraum des Therapeutischen Puppenspiels befindet sich ein reichhaltiges Angebot an Spielmaterial, das sich auf drei unterschiedliche Bereiche bezieht: (1) Handpuppen, (2) Gegenstände / Requisiten für die Spielhandlungen bzw. das Probehandeln und (3) eine ‚Bühne‘.

¹ In diesem Zusammenhang wird bewusst das Wort „Schöpfen“ verwendet, um dem symbolischen Gehalt dieses Prozesses gerecht zu werden, der über Begriffe wie ‚Herstellung‘, ‚Gestaltung‘ oder ‚Erschaffung‘ hinausgeht.

Handpuppen (und ihre Symbolik)

So gibt es ein eindrucksvolles Sortiment an unterschiedlichen Handpuppen, die sich in ihrer Symbolik weitgehend an den bekannten Märchenfiguren orientieren: König und Königin (als ‚Stellvertreter‘ für die Eltern), Prinzen und Prinzessinnen unterschiedlicher Altersstufen, (liebevolle) Großeltern, ein Baby sowie eine Anzahl Frauen und Männer, die Tanten, Onkel, Lehrer_innen usw. darstellen können. Weiterhin gibt es eine Hexe, einen (bösen) Zauberer, einen Räuber, einen Tod und einen Teufel. Aber auch ein Polizist ist vorhanden (als Ordnungsmacht und Helfer) sowie ein Arzt und ein Koch, die als Versorger gebraucht werden können. Daneben finden sich eine Reihe von Tieren, die unentbehrlich sind und denen eine jeweils spezifische Bedeutung zukommt: Das Krokodil als verschlingendes Prinzip, ein Hund als Helfer. Auch ein Drache, ohne den fast kein Spielhandeln auskommt, gehört – gefährlich oder weise – in beiden Varianten zum Angebot. Daneben sind der Fantasie der Therapeut_innen keine Grenzen gesetzt. So gibt es im Therapieraum der Autorin (G. G.) viele weitere Figuren wie Vampire, Roboter, Wasserwesen usw., von denen im Übrigen ein Teil auf Anregung der Kinder entstanden ist.

Gegenstände / Requisiten (und ihre Symbolik)

Neben den Handpuppen gibt es eine Reihe von Requisiten, die gesondert untergebracht sind. Das Angebot orientiert sich an den Möglichkeiten, die für das Probehandeln auf der Bühne erforderlich sein könnten. Als unentbehrlich haben sich hier Nahrungsmittel, Getränke sowie die dazugehörigen Gefäße wie Töpfe und Flaschen erwiesen. Weiterhin werden auf den häufig gespielten ‚Heldenreisen‘ Hilfen sowohl zur Orientierung benötigt, wie Lampe und Kompass, als auch zur Verteidigung, wie Waffen, Schwert und Pistole. Als zentrales und wichtigstes Requisit hat sich darüber hinaus die Schatzkiste erwiesen und für Notsituationen muss in jedem Fall ein Arztkoffer vorhanden sein. Wichtig sind zudem auch Dinge, in denen man etwas transportieren kann, wie Körbe, Rucksack, Koffer usw.

Bühne

Als Bühne dient ein einfaches Bügelbrett. Das hat nicht nur den Vorteil höhenverstellbar zu sein, sondern ist auch breit genug, um etwas darauf abzustellen, ohne eine allzu große Distanz zwischen den Spielern herzustellen, wie es bei einem Tisch der Fall wäre. Da die Spieler kein ‚Publikum‘ haben, können sie sich gut

um das Brett herumbewegen oder bei Bedarf auch unter dem Bügelbrett spielen, beispielsweise in einer ‚Höhle‘.

Spielabläufe und Bedeutungszusammenhänge

Instruktion, Vorgehen, Ablauf, Spielhandlungen

Betreten die Kinder den Therapieraum das erste Mal, lautet das Angebot an sie immer: „Gemeinsam können wir mit Hilfe all dieser Dinge ein Theaterstück spielen“. Da die wenigsten Kinder sich das zunächst vorstellen können, gibt es eine sehr einfache Anleitungsstruktur: (1) Das Kind wählt zunächst *drei Gegenstände* aus. Diese Wahl erfolgt als Erstes, damit die Handlungsimpulse sofort ihren Raum bekommen, da auf der Bühne möglichst viel gehandelt und möglichst wenig gesprochen werden soll. (2) In einem zweiten Schritt werden *drei Puppen* ausgewählt, wobei Menschen und Tiere in beliebiger Kombination gewählt werden können. (3) Zuletzt bestimmt das Kind einen *Ort*, an dem diese Puppen sich begegnen könnten. Diesen Ort baut das Kind dann mit Unterstützung von Therapeuten / Therapeutin auf der ‚Bühne‘ (dem Bügelbrett) auf. Genutzt werden hierbei Tücher, Holzständer, kleine Kistchen usw. Es genügt im Prinzip nur eine symbolische Andeutung. Diese Verortung ist wichtig, denn, gäbe es keinen ‚Bühnenort‘, bliebe die Geschichte des Spielenden im luftleeren Raum. Außerdem ermöglicht die Wahl des Ortes – neben der Wahl von Figuren und Gegenständen – sowie im Weiteren die jeweilige Farbgestaltung erste diagnostische Erkenntnisse. So macht es einen großen Unterschied aus, ob die Prinzessin zusammen mit dem geraubten Schatz in einem finsternen Kerker eingesperrt ist oder ob sie auf einer sonnigen Blumenwiese ihre Schätze ausbreitet.

Die Auswahl der Gegenstände und Figuren sowie der Aufbau des Ortes dauern so lange, wie das Kind dafür braucht. So kann es sein, dass eine ganze Therapie-stunde dafür genutzt werden muss. Erst ganz am Ende der Spielvorbereitungen bestimmt das Kind, welche Rolle (Figur) es selbst übernehmen möchte (meist nur eine) und welche der Therapeut übernehmen soll (in der Regel zwei). Für das Spiel wird nun ein Anfang festgelegt, wobei Therapeut /Therapeutin in etwa wissen müssen, was ihre Puppe zu tun hat – alles Weitere entwickelt sich dann in der Regel von selbst. Wichtig ist in jedem Fall, dass die Therapeut_innen durchgängig dafür sorgen, dass sie eigene Impulse zurückhalten, so dass ausschließlich die Geschichte des Kindes gespielt wird.

An dieser Stelle sei angemerkt, dass es selbstverständlich ungezählte andere

Möglichkeiten geben kann, zu einer ‚Geschichte‘ zu kommen. Allerdings gibt die hier beschriebene und von Käthy Wüthrich als „Dreierdynamik“ bezeichnete Herangehensweise den Kindern zumeist sofort Halt und Struktur. Insbesondere öffnet sie sowohl sehr blockierten als auch extrem lebhaften Kindern damit einen Weg, ihre innere Geschichte auf die Bühne zu bringen und sie dort zu bearbeiten. So finden die Kinder auf einer symbolischen Ebene handelnd oft Lösungen für ein Problem, das sie in der Regel (verbal) nicht benennen könnten. Oder anders gesagt: Die auf der Bühne gefundene äußere Struktur führt dann nach und nach auch zu einer inneren Struktur.

Puppe(n) selbst erschaffen

Das vorhandene Figurenangebot orientiert sich in seiner Symbolik an Entwicklungsthemen, so wie sie im Lebensverlauf bedeutsam sind und werden: Bindung und Loslösung, Entwicklung einer eigenen Persönlichkeit und eines kohärenten Selbstbildes. Die Puppen repräsentieren somit Lebewesen, die im Laufe eines Lebenszyklus Bedeutung erlangen können, entweder als Vertreter für den eigenen momentanen Entwicklungsstand und/oder als Vertreter des momentan wichtigsten Beziehungspartners. Da die Möglichkeiten der individuellen Entwicklungsverläufe nahezu unendlich sind, kann nachvollziehbarer Weise im Therapieraum nur ein begrenztes Angebot (s.o.) zur Verfügung stehen.

Anlässe Figuren selbst zu schöpfen

Nicht alle Kinder finden demnach in dem vorhandenen Angebot die Puppe, die sie gerade „brauchen“. Dabei können die Gründe, eine eigene Puppe zu schöpfen, sehr unterschiedlich sein. So „muss“ beispielsweise der König einen anderen Gesichtsausdruck haben, als der König, der im vorhandenen Angebot ist. Oder der vorhandene Ritter ist zu alt und es wird ein jüngerer Vertreter benötigt oder die Prinzessin ist nicht blond genug, der Räuber nicht böse genug usw. Manchmal fehlt auch genau die Puppe, die das Kind gerade braucht: ein Schutzengel, ein Wassergeist, eine schwarz-weiße Katze, ein Außerirdischer, ein Punker, ein Riese, ein Vampir, ein Schneewolf, ein Giftzwerg, eine Seejungfrau, ein Babydrache, ein silbernes Einhorn, ein Judokämpfer usw. Das sind nur einige Beispiele von Puppen, die es im vorhandenen Angebotsspektrum nicht gab, so dass die Kinder sie selbst geschöpft haben. Ein weiterer Grund für die selbstbestimmte Schöpfung einer Puppe kann darin bestehen, dass das Kind das starke Bedürfnis hat, seine

eigene Prinzessin zu haben, seinen eigenen Polizisten oder seinen eigenen Ritter. Hier wiederum setzt das *kunsttherapeutische Angebot* des Therapeutischen Puppenspiels an.

Der Schöpfungsprozess

So wie das Spielangebot sehr einfach und sehr strukturiert ist, so gibt es auch eine einfache Herstellungs- und Gestaltungsmöglichkeit, die selbst für kleine Kinder und ungeschickte Menschen geeignet ist, eine Figur zu schaffen, wie der ‚Schöpfer‘ sie sich vorstellt: Auf eine Grundform aus Styrodur (einem leichten Material für Baudämmung) werden in einer einfachen Vorgehensweise zuerst ein Gesicht aus einer Modelliermasse aufgetragen und dann Augen aus Glasknöpfen eingesetzt. Der getrocknete Kopf wird angemalt, Haare aus Wolle oder Fell werden aufgeklebt und am Ende wird ein Gewand aus einem abgeschnittenen Hemd- oder Blusenärmel befestigt.

Dieser ‚Schöpfungsprozess‘ geht tatsächlich so schnell, wie er hier beschrieben wird, denn es ist wichtig, dass er für Kinder nicht allzu lange dauern darf. Während Erwachsene oft viele Stunden mit der liebevollen, detaillierten Ausgestaltung ihrer Puppe verbringen, hat selbst ein ungeschicktes Kind in maximal drei Therapiestunden seine Puppe fertig. Diese wird nun häufig so heiß geliebt, dass sie ein besonderes Attribut benötigt: spezielle Ohringe für die Prinzessin, einen Helm für den Ritter, blutige Zähne für den Wolf, einen Schal oder ein Mützchen für das Baby usw.

Kinder haben hier meist sehr klare Vorstellungen, denen auch immer eine ganz besondere Bedeutung zukommt: Die Ohren sind innen schwarz, denn sie sind so schmutzig, dass dieser Räuber nichts hört. Der Wolf ist so dünn, weil er nie wirklich zu seinem Futter kommt usw. In der therapeutischen Begleitung ist es hier (wie auch beim Entwickeln der Geschichte) ganz besonders wichtig, dass die



Abbildung 1: Ähnlichkeit von geschaffener Puppe und Kind

Kinder so gut wie möglich dabei unterstützt werden, ihre Vorstellungen zu realisieren, auch dann, wenn diese zunächst einmal sehr eigenartig erscheinen mögen. Interessanterweise zeigt sich hier, dass die geschaffene Puppe dem Kind häufig sehr ähnlich ist (vgl. Abbildung 1).

Auch ohne kindliche Erläuterungen lässt das Erscheinungsbild der selbst geschöpften Figuren oft aussagekräftige Rückschlüsse auf die Befindlichkeit der Kinder zu. Der wilde Löwe will nicht wirklich wild werden und sieht eher aus wie ein Schmusekätzchen. Der gefährliche Räuber wirkt eindeutig eher traurig als gefährlich. Der Ritter will erst noch ein mutiger Ritter werden und erweist sich vorläufig noch als schüchternes Kerlchen. In jedem Fall gehören diese selbst geschöpften Puppen dem Kind und werden auch von niemand anderem ohne seine Erlaubnis gespielt.

Mit Puppen spielen und / oder Puppen schöpfen

In der ersten Therapiestunde werden dem Kind die verschiedenen Möglichkeiten vorgestellt: Es kann das Spielangebot in seiner einfachen Struktur nutzen und mit den vorhandenen Puppen spielen, es hat aber auch die Möglichkeit, eine eigene Figur zu schöpfen. Dem Kind wird in jedem Fall deutlich vermittelt, dass es die Freiheit hat, das eine oder andere zu wählen oder auch in beliebiger Reihenfolge beides zu tun. Interessanterweise zeigt sich hier, dass die Neigungen der Kinder unterschiedlich sind. Es gibt Kinder, die stürzen sich geradezu ins Spiel und nutzen begeistert die Bühne als ein Angebot, ihr Problem zu bearbeiten. Nur in Ausnahmefällen, wenn ihnen z. B. eine Figur ganz besonders wichtig ist, schöpfen sie auch einmal eine (neue) Puppe selbst. Neben diesen ‚Spielern‘ gibt es aber auch die ‚Schöpfer‘. Sie schaffen oft eine Puppe nach der anderen und müssen zum Spiel mehr oder weniger ermuntert werden. Manchmal sind das Kinder, die Probleme mit dem Rollenspiel haben, aber im Prozess des Schöpfens unterschiedlicher Figuren ihr Problem bearbeiten.

Zwei kurze Fallskizzen seien hier erwähnt: Der elfjährige John² schuf sehr gezielt Puppen, die bewusst sämtliche Mitglieder seiner ziemlich unübersichtlichen Kernfamilie darstellten. Mit deren Hilfe fand er im Folgenden nicht nur heraus, wer für ihn welche Funktion erfüllte, sondern sie verhalfen ihm auch, auf dem

Hintergrund seiner Herkunft aus sehr unterschiedlichen Kontinenten, zu einem Verständnis seiner eigenen Identität zu kommen. Die neunjährige Amelie schuf in schneller Folge drei Mädchenfiguren: ein Aschenputtel, ein munteres Mädchen und eine Prinzessin. Es waren drei Möglichkeiten, sich selbst zu erleben, die dann auf der Bühne entsprechend nachgefühlt und mit Handlung gefüllt wurden. Das extrem breite Spektrum unterschiedlicher Puppen, die von den Kindern geschaffen werden, *und* die auf vielfältigste Weise gezeigten Einsatzmöglichkeiten im Spiel spiegeln die unglaubliche Bandbreite seelischer Befindlichkeiten sowie die unendlichen Variationen an Lösungswegen aus einer seelischen Notlage wieder. Hier gibt es weder typische Spiele noch typische Puppen. Allerdings kann der Wunsch nach einer bestimmten Figur durchaus typisch sein, und zwar in dem Sinne, dass er ein bestimmtes Entwicklungsthema widerspiegelt. So gibt es kaum ein Mädchen im Altersbereich zwischen sechs und neun Jahren, das nicht wenigstens einmal im Rahmen seiner Geschlechtsidentitätsentwicklung den Wunsch nach einer Prinzessin geäußert hätte. Oft entsteht dann aber beim Modellieren schon „unter der Hand“ ein ganz anderes Wesen oder die Prinzessin bekommt in den Spielen keine Funktion und langweilt sich in ihrem goldenen Käfig zu Tode. Da die selbst geschöpften Puppen häufig in ihrer Erscheinung sehr viel extremer sind als das vorhandene Angebot an beispielbaren Figuren, lässt sich an ihnen und im Spiel mit ihnen die seelische Entwicklung oft noch deutlich besser erkennen. Die folgende Fallvignette gibt einen Eindruck von einer solchen Dynamik.

Fallvignette Niklas, 7 Jahre

Niklas gerät in der Schule immer wieder in Auseinandersetzungen mit anderen Kindern, wenn sie seinen persönlichen Raum verletzen oder wenn ihm die Möglichkeit für eine Konfliktklärung fehlt. Da Niklas in seiner frühen Kindheit schwer traumatisiert wurde, ist das nicht überraschend. Bestimmte ‚Triggerreize‘ führen dazu, dass er buchstäblich den Halt verliert. Das wiederum können seine Mitschüler nicht verstehen, so dass er zunehmend in eine Außenseiterposition gerät. Er wird wie ein streitbares Ungeheuer behandelt, was wiederum einen fatalen negativen Handlungskreislauf nach sich zieht. Dabei ist Niklas ein kleiner, eher schwächlicher Junge, intelligent und eher wortorientiert, was ihn gelegentlich altklug wirken lässt. So baut er seine ‚Bühnenbilder‘ sehr anschaulich und mit einem ausgesprochen ästhetischen Gespür.

² Die Namen und Lebensumstände der hier und im Folgenden erwähnten Kinder wurden verändert, so dass keine Rückschlüsse auf konkrete Personen möglich sind.



Abbildung 2: rotes Monster mit großem Kopf, goldenen Hörnern und blauen Augen von vorne



Abbildung 3: rotes Monster mit zwei zusätzlichen blauen Augen am Hinterkopf

Gleich zu Beginn der Therapie äußert Niklas den Wunsch, ein Monster zu schöpfen. Bis er sich das aber zutraut, gehen noch einmal vier Stunden vorüber. Dann aber schafft er in zwei Therapiesitzungen ein eindrückliches Monster. Es hat einen recht großen Kopf, einen mürrischen Mund, Hörner und große (kindlich-blaue) Augen. Davon hat es auch noch ein Paar am Hinterkopf, denn: es „sieht alles“. Die Hörner werden golden angemalt, der gesamte Kopf knallrot ohne Nuancierung und aus der Nase schnaubt es rotes Feuer. Für den Körper braucht Niklas ebenfalls einen knallroten Stoff (vgl. Abbildungen 2 und 3).

Bis dieses Monster seinen ersten großen Einsatz auf der Bühne bekommt, passiert dort jedoch noch sehr viel anderes. Terroristen treten auf und böse Teufel; Räuber entführen Kinder und sperren sie ein; Gerichtsverhandlungen werden abgehalten und ungeschickte (!) Kinder werden wegen ihres Ungeschicks zu lebenslangen Strafen verurteilt. Zu diesem Zeitpunkt möchte Niklas eine zweite Puppe machen. Es wird wieder ein Monster, grün, mit einem zusätzlichen Auge auf der Stirn. Damit kann es ganz weit in die Ferne schauen, wobei das Auge bei Bedarf aber auch nach hinten wandern kann (vgl. Abbildung 4).

Dieses Monster bekommt wild gefletschte Zähne, die allerdings bluten, denn ein Zahn wurde ihm im Kampf ausgeschlagen – so wie auch der schwächliche Niklas in seiner Umwelt am Ende meist die Blessuren davonträgt.

Aber auch diese Puppe entspricht nicht wirklich der Gefahr, die es mit seinem Namen („Monster“) eigentlich vorgeben will. So wirken beide „Monster“ ausgesprochen kindlich, eher ängstlich, wachsam und nicht wirklich bedrohlich. Wieder erfährt auch diese Puppe keinen Einsatz im Spiel, sondern spiegelt eher Niklas Verwirrung zwischen der Zuschreibung durch andere und seinen eigenen Gefühlen wieder.

Erst nach einer sehr langen Pause und einer Therapieunterbrechung kommen die beiden Monster ein einziges Mal zum Einsatz: Sie bewachen in einer Höhle kostbare Schätze, die ein Junge unbedingt haben möchte. Bei dem Jungen handelt es sich immer um dieselbe Figur aus dem vorhandenen Angebot, die bereits mehrfach vor dem Richter stand! Der Junge muss dabei große Gefahren überwinden und fällt dann am Ende in eine Falle, die die Monster für ihn aufgestellt haben. Dort muss er sich selbst durch seine Klugheit befreien, indem er Rätsel löst und am Ende von dem grünen Monster einen Teil des Schatzes geschenkt bekommt.

Geht man davon aus, dass alle drei Puppen innere Anteile von Niklas repräsentieren, erschließt sich die Deutung, dass er diese „Monster“ braucht, um seine Ressourcen zu bewachen. Gleichzeitig machen die Monsterwächter es ihm aber auch schwer, mit seinem Alltags-Ich an seine Schätze heranzukommen. Dabei scheint es zumindest tröstlich zu sein, dass er spürt, dass er überhaupt über Ressourcen verfügt. Diese Ressourcen beschäftigen Niklas nun recht lange: sie müssen aus einem Bergwerk gehoben und immer wieder gesucht werden; sie müssen in einem Tresor gesichert werden; sie werden verarbeitet und verwandelt, indem sie z. B. eingeschmolzen werden und eine neue Form erhalten.

Und wieder verschwinden die Monster in der Versenkung und es wird in der Folge wieder mit vorhandenen Figuren gespielt. Erst nach einer Pause von mehreren



Abbildung 4: grünes Monster mit zusätzlichem, auch nach hinten beweglichem grünen Auge



Abbildung 5: „großer“ Drache

Monaten bekommt das rote Monster wieder einen Auftritt: es stellt ein Ungeheuer dar, das in einem Vulkan lebt und dort auf einen Diamantenschatz aufpasst. Zwei Minenarbeiter graben sich langsam vor und überlisten das Ungeheuer, indem sich einer von vorne und einer von hinten nähert. Sie nehmen die Diamanten an sich und laden das Ungeheuer ein, ihnen nach draußen zu folgen. Weil es sich dort nicht wohl fühlt, wird es von den Arbeitern angespuckt und die Spucke bewirkt, dass es verschwindet. Somit ist nicht nur der Schatz gehoben, sondern das Monster verliert in gewisser Weise auch seine Bedeutung. Oder noch anders gesagt: die menschlichen „Säfte“ haben das Monster geheilt.

Sich bedroht zu fühlen, bleibt jedoch ein wichtiges Thema für Niklas und er fragt nach der Möglichkeit, einen Riesendrachen zu modellieren. Der wird zwar wirklich riesengroß, aber in seinem Ausdruck sieht auch er alles andere als gefährlich aus, sondern es handelt sich eher um eine Art Babydrachen (vgl. Abbildung 5). Anders als die beiden Monster bekommt dieser Drache nun auf der Bühne eine Menge zu tun und freundet sich regelrecht mit (wieder) demselben Jungen an.

Der Verlauf des Schöpfens der Figuren, der seltene bzw. durch lange Pausen unterbrochene Spieleinsatz, all diese Begleitumstände zeigen, dass es Niklas schwer gefallen ist, sich selbst mit dem internalisierten Bild des Monsters auseinanderzusetzen. Erst als er ein passenderes Verhalten für sein Monster gefunden hat (wachsam, aber nicht böse), gibt es einen ersten Schritt zu einer Integration der verschiedenen Persönlichkeitsanteile. So zeigt auch dieses Beispiel, wie wichtig es sein kann, ein inneres Gefühl in Form einer Puppe nach außen zu bringen. Gleichzeitig wird aber auch deutlich, wie schwer es sein kann, dieses Gefühl wirklich zu bearbeiten. So kann man demnach nicht zwangsläufig erwarten, dass die selbst geschöpften Puppen auch wirklich gespielt werden.

Auch in anderen Therapieverläufen zeigte sich, dass auf der Suche nach dem „richtigen“ Abbild verschiedene Anläufe gemacht werden müssen, die dann immer wieder bedeutungslos sein können, weil sie nicht richtig „passen“. So schuf die sechsjährige Rosalie insgesamt vier „Landmädchen“, die ihr jedoch alle zu elegant gerieten (wie sie selbst), bis sie einen Ausdruck gefunden hatte, der für sie „einfach“ genug war. Auch Jugendliche haben manchmal eine Neigung, technisch sehr komplizierte Figuren zu schöpfen, die dann häufig nicht gespielt werden (können) – auch dies ist einmal mehr ein Verweis auf die Wichtigkeit der Einfachheit. Andere Therapieverläufe können hingegen wieder ganz anders aussehen. So wird manchmal eine Puppe (häufig dem Kind sehr ähnlich) über lange Zeit hinweg in immer wiederkehrende, schwierig zu bewältigende Abenteuer gestürzt, bis sie am Ende im wahrsten Sinne des Wortes „abgespielt“ ist.

Fazit: Einzigartigkeit und Selbstbestimmung im Therapeutischen Puppenspiel

Sowohl die theoretischen Annahmen als auch die klinische Praxis machen deutlich: Durch das vorhandenen Figurenrepertoire werden zwar bestimmte Entwick-

lungsthemen angeboten, aber es gibt letztlich keine typischen Verläufe und auch kein von Therapeut_innen gesetztes Handlungsziel im Kontext des Therapeutischen Puppenspiels. Nur das Kind selbst entscheidet darüber, ob es überhaupt eine Puppe schöpft, ob es mit ihr auch spielt sowie was mit ihr am Ende der Therapie geschieht. Gelegentlich bekommen die Therapeut_innen ein Geschöpf geschenkt, weil es nicht mehr gebraucht wird. Manche werden auch vernichtet und das darf auch so sein. Denn: wenn „meine Angst“ keine Rolle mehr spielt, kann ich auch „ihre Verkörperung“ entsorgen. Manche Puppen werden jedoch auch mit nach Hause genommen und selbst von größeren Kindern und Jugendlichen noch in Sichtweite im Zimmer aufbewahrt. Vielleicht werden sie nicht mehr gespielt – aber zu sagen haben sie noch immer etwas.

Literaturverzeichnis

- Aichinger, Alfons (2010). Wofür das Eichhörnchen Handys sammelt – psychodramatische Telearbeit in der Erziehungsberatungsstelle. *Information für Erziehungsberatungsstellen*, 1/10, 3-21.
- Gauda, Gudrun (2016). *Königskinder und Drachen*. Handbuch des Therapeutischen Puppenspiels. Norderstedt: bod.
- Moreno, Jacob Levy (1988). *Gruppenpsychotherapie und Psychodrama*. Einleitung in die Theorie und Praxis. Stuttgart: Thieme.
- Petzold, Hilarion (Hg.) (1983). *Puppen und Puppenspiel in der Psychotherapie*. Mit Kindern, Erwachsenen und alten Menschen. München: Pfeiffer.
- Wüthrich, Käthy, Gauda, Gudrun (1990). *Botschaften der Kinderseele*. Puppenspiel als Schlüssel zum Verständnis unserer Kinder. München: Kösel.

Abbildungen

Das Urheberrecht für alle Fotos liegt bei der Autorin.

Über die Autorin / About the Author

Gudrun Gauda

Diplompsychologin, neun Jahre wissenschaftliche Mitarbeiterin in einem Forschungsprojekt zur frühkindlichen Beziehungsentwicklung; Promotion zum Dr. phil.; Ausbildung in systemischer Familientherapie und in therapeutischem Puppenspiel; seit Ende 1988 selbständig tätig in Frankfurt am Main mit den Schwerpunkten Kinder- und Familientherapie, Supervision und Weiterbildung; seit 1996 Leiterin des Frankfurter Instituts für Gestaltung und Kommunikation.



Korrespondenz-Adresse / correspondence address:
gudrun-gauda@gmx.net; info@puppenspiel-therapie.de