

Therapeutisches Puppenspiel in der Praxis

© Dr. Gudrun Gauda (überarbeitet 2017)

Einige klärende Worte vorweg:

Der Begriff „Therapeutisch“ wird hier zunächst sehr weit gefasst verstanden und nicht nur im engeren Sinne PSYCHO-therapeutisch, sondern in einem sehr weiten Sinne heilend.

Und wenn hier von Puppenspiel die Rede ist, so ist das Spiel mit Theaterpuppen gemeint als Spiel MIT Kindern, nicht FÜR Kinder.

Rollenspiele generell helfen Kindern, die Welt zu begreifen: Sie üben den sie umgebenden Alltag früh ein, indem sie Vater-Mutter-Kind spielen. Haben sie verwirrende oder beängstigende Dinge erlebt, so spielen sie sie mit ihren Stofftieren nach: Arztbesuch oder: Papa und Mama streiten usw. Auch unbekannte, womöglich unheimliche Entwicklungen der Zukunft werden spielend erprobt. Kaum ein Kind, das nicht mit seinen Stofftieren Schule gespielt hätte! Diese Art von Rollenspielen haben für die Kinder den Vorteil, nicht immer der Unterlegene oder der Schwache sein zu müssen, sondern auch einmal die Rolle des Arztes oder der Lehrerin übernehmen zu können und sie helfen ihnen, ihre Gefühle zu sortieren und zu bewältigen. Dabei werden ganz häufig Puppen jeder Art als Helfer benutzt, denn die müssen alles aushalten, was ein lebendiger Rollenspielpartner nicht aushalten kann. (vgl. Grundgedanken...)

Das therapeutische Puppenspiel macht sich diese Art des Spiels nun systematisch zu nutze.

Es ist eine Möglichkeit, innere Geschichten (für die das Kind oft noch keine Worte hat) bildhaft auf eine äußere Bühne zu bringen.

Außerdem enthält es noch eine andere wichtige Komponente:

Viele Kinder heute können kein Rollenspiel mehr spielen. Ihnen fehlt dadurch eine sehr wichtige Ausdrucks- und Bewältigungsmöglichkeit ihrer Gefühle. Diese Kinder bekommen die Möglichkeit, ihren inneren Bildern Gestalt zu geben, indem sie eigene Figuren schöpfen können.

Diese Figuren sind dann auch häufig leichter zu beleben, als fremde Puppen.

In beiden Fällen bekommt das Kind die Möglichkeit, aktiv handelnd nach Lösungen für seine Probleme und nach Antworten für seine Fragen zu suchen.

Bei den angebotenen Strukturen sind also ganz wesentliche Komponenten:

1. Natürlich die Figuren selbst.

Sie sind symbolische Widerspiegelungen der inneren und äußeren Handlungspartner. Sie stehen also für Anteile der eigenen Person – der Angsthase in mir z.B. – oder für Personen in der Umgebung – der überaus strenge König als Verkörperung des schimpfenden Vaters z.B..

2. Die Requisiten.

Ohne Gegenstände bringt kein Kind ein richtiges Spiel zustande, sondern bleibt in langweiligen Dialogen stecken oder das Geschehen mündet in einer wenig konstruktiven Prügelei. Da das Kind handelnd nach einer Lösung suchen soll, sind sie unverzichtbar.

3. Die Orte.

Sie sind die bildhaft-symbolische Darstellung der innerseelischen Umgebung. Wir spielen also nicht im freien Raum oder auf einer nackten Bühne, sondern das Kind richtet sich seinen „Raum“ nach seiner Vorstellung selbst ein. Außerdem verankern die Bühnenorte das Spiel – innerlich wie äußerlich an einem konkreten Platz.

Die Figuren für die Spiele können also – aber müssen nicht – selbst hergestellt werden. Es gibt aber auch eine große Anzahl von Figuren im Angebot, die alle eine starke symbolische Bedeutung haben:

- König und Königin
- Prinz und Prinzessin
- ein Ritter
- Teufel und Hexe
- Räuber und Polizist
- ein Koch
- ein Jäger
- Hund
- Krokodil
- Drache
- Pferd usw.

Die Auswahl der Gegenstände ist vorgegeben. Auch sie haben eine symbolische Bedeutung.

Mit Abstand am häufigsten benutzt werden Schätze aller Art. Schätze gehen oft verloren, werden geraubt oder sind versteckt: also benötigen wir Dinge, um sie wiederzufinden:

- Fernrohr
- Fernglas
- Kompass
- Laterne
- Vergrößerungsglas
- Spiegel

Außerdem brauchen wir Waffen zur Verteidigung. Wer sich auf den Weg macht, braucht Lebensmittel, um auf den langen Suchwanderungen, die oft zurückgelegt werden nicht Hunger leiden zu müssen. Und natürlich auch etwas gegen den Durst.

Wer auf Reisen gehen will, hat meist Gepäck – also brauchen wir einen Rucksack und einen Koffer. Und auch einen Beutel für das Diebesgut des Räubers.

Schlüssel sind unentbehrlich, große, kleine, goldene und profane.... für alle Gelegenheiten.....

Und schließlich ein Telefon um Hilfe herbeirufen zu können und einen Arztkoffer, um erste Hilfe bei Verletzungen leisten zu können.

Das dritte und letzte Element ist die Bühne. Wir benutzen als Bühne ein einfaches Bügelbrett – höhenverstellbar, breit genug, um etwas darauf abstellen zu können, aber keine Barriere wie ein Tisch, wenn wir einander gegenüber stehen beim Spiel.

Damit das Kind sich den Spielort gestalten kann, wie es möchte, gibt es viele Tücher in unterschiedlichen Farben, Naturmaterialien, Holz, Steine usw. und ein paar Kistchen und Kasten zum Bau von Höhlen, Häusern usw. sehr wichtig ist, dass das Kind sich den Ort so gestalten kann, wie er seinem inneren Bild entspricht. Als Mitspieler bin ich auch hier nur Helfer.

Kaum ein Kind kann spontan eine fertige Geschichte aus der Tasche ziehen. Deshalb bieten wir eine ganz einfache Struktur an, wie wir zu einer Geschichte kommen.

1. Das Kind sucht drei Gegenstände aus:
die kommen immer zuerst, damit sie den Handlungsimpuls bestimmen und nicht automatisch einer bereits gewählten Figur zugeordnet werden. (Pistole für den Polizisten z.B.)
2. Das Kind sucht drei Figuren aus – drei Menschen oder drei Tiere oder gemischt.
Es legt fest, wer welche Rolle spielt und ich lasse mir erklären, was meine Figuren zu tun haben.
3. Es bestimmt einen Ort an dem die Geschichte beginnt und wir bauen ihn gemeinsam auf.

Manchmal brauchen wir zwischendurch eine kleine Beratung, wie die Geschichte weitergehen könnte. Dann legen wir die Figuren so lange ab und dann geht es weiter. Wird ein zusätzlicher oder anderer Protagonist benötigt, oder andere und zusätzliche Gegenstände, so dürfen diese natürlich ausgetauscht werden.

Ganz wichtig ist: Nur das Kind bestimmt, was geschieht und wer was tun soll – und auch wie. Als Mitspieler muss ich den Regieanweisungen des Kindes folgen und darf nur das tun, was das Kind will. Fülle ich eine Rolle falsch aus und spiele den König zu weise und gütig, wenn er aber dumm und böse sein soll, so muss ich mich korrigieren lassen.

Wichtig ist auch:

Auf der Puppenbühne (und natürlich NUR dort!) ist alles erlaubt und alles möglich.

Und: Wenn es sein muss, kommen wir ohne Worte aus, denn was man tun kann sagt man nicht!

Das Kind sucht spielend d.h. handelnd nach SEINER Lösung des in der Geschichte dargestellten Problems. Der Therapeut oder Mitspieler darf Angebote machen, schafft die Strukturen, gibt Halt und darf Ideen beisteuern – aber er kann nicht die Lösung wissen.

Und das Schönste von allem: wir finden nicht nur eine Lösung für manchmal schwierige Probleme, sondern es macht auch noch Spaß!