

Bauen und zerstören

Aufstellen von Türmen und Mauern

Zum Bauen braucht es Baumaterial wie Erde, Sand Steine oder Holzstücke. Für solide Bauten sind Bauelemente von geometrischer, womöglich auf dem Rechteck basierender Form notwendig.

Ein Kind, das baut, wirkt auf seine Umwelt ein, verändert sie, schafft nicht nur Ordnung, sondern auch Struktur. Es



Herder

GGN
69705

Erkenne dein
Kind im Spiel

Verena Rossetti-Gsell

Spielen – Sprache der kindlichen Seele

macht aber gleichzeitig die Erfahrung, daß es mit Elementen, mit Bausteinen einen persönlich strukturierten Raum schaffen kann. Es kann einen Raum vom andern trennen, es kann Grenzen oder Verbindungen herstellen.

Im konstruktiven Spiel ist dem Kind deshalb neben der Lernerfahrung über geometrische Gesetzmäßigkeiten die Möglichkeit gegeben, seelische Bedürfnisse von Raum, Begrenzungen und Verbindungen darzustellen.

Das allereinfachste Bauspiel, die einfachste Geste des Bauens ist das Aufstellen. Spätestens im zweiten Lebensjahr gelingt es dem gesunden Kind, ein Spielzeug, ein Klötzchen, ein Häuschen aufzustellen. Damit zeigt es sich und den anderen, daß es nicht nur mit seiner Motorik, sondern auch mit seinem Verstand an der menschlichen, das heißt einer vertikalen Ordnung teil hat. Es ist befriedigt, wenn sein Spielzeug steht. Es kann eine Ordnung von oben und unten herstellen und stehenden Dingen ihren Platz zuweisen. Wenn wir einem kleinen Kind beim Bauen zusehen, bewundern wir automatisch seinen Einsatz und seine Willensanstrengung.

Wenn das Kind diese hergestellte Ordnung absichtlich wieder zerstört, wenn es das Stehende wieder umwirft, so bekundet es unmißverständlich seinen eigenen Willen bzw. seinen Unwillen.

Wenn eine junge Mutter sich beim Elterngespräch über die immer gleich bleibende Ausstellung der Schlümpfesammlung ihres Achjährigen ausläßt und erzählt, wie er sie angeflucht habe, weil sie die Aufstellung in seiner Abwesenheit verändert und interessanter gestaltet habe, hat sie offensichtlich seinen Willen mißachtet und mangelndes Einfühlungsvermögen bewiesen.

Wollen doch auch Erwachsene ihre persönlichen Spielsachen, ihre Nippes auf dem Schreibtisch, auf dem Kamin, oder die Bücher im Regal in ihrer Position respektiert wissen.

Das Kind stellt mit seinen Besitztümern eine persönliche Ordnung her, in der es sich wiedererkennen und mit sich in

Einklang fühlen kann. Als Willensausdruck soll diese Ordnung respektiert werden. Stellt die Familie dem Kind aus „gesunden“ erzieherischen Prinzipien ein Ordnungssystem für dessen Besitztümer und Spielsachen auf, so setzt dieses seinen Willen oft durch Unordnung durch. Auch ich habe jahrelang mit meiner Tochter wegen ihrer Unordentlichkeit streiten müssen.

Wenn nun zwei Elemente, zwei Klötze aufeinander gestellt werden, entsteht ein Turm, der nach oben strebt. Je höher, desto schwieriger, desto größer das Risiko des Zusammenbruchs.

In meiner Praxis gibt es eine Schachtel voll winziger Klötzchen, die eigentlich als Testmaterial für Feinmotorik gedacht sind. Schon mehrmals wurde sie von verunsicherten Jungen im vorpubertären Alter spontan hervorgeholt. Im Test geht es darum, die Türme so hoch wie möglich zu bauen. Mit erstaunlicher Geduld prüfen die Jungen ihre diesbezüglichen Fähigkeiten und verbessern nach und nach den eigenen Rekord. Sich konzentrieren können, sich nicht aufregen oder ablenken lassen, standhaft zu sein im eigenen Ehrgeiz, ist die angestrebte Erfahrung. Wenn man dazu Anerkennung und Bewunderung erntet, kann man auf das sichtbare vertikale Resultat „männlicher“ Kreativität stolz sein. Der Turm hat eine eindeutig phallische Form, was nicht heißen soll, daß Mädchen sich in dieser Art von Baukünsten nicht auch üben könnten.

Therese ist bei unserem allerersten Treffen Zweitklässlerin und baut einen vertikalen Turm aus Holzkisten und Klötzen. Sie möchte, daß er größer wird als sie selbst, ich muß ihr deshalb dabei helfen. Als der Turm fertig ist, beginnen ihre Augen zu blitzen, und ihre Absicht ist unverkennbar, sie möchte ihn umstoßen. Da die Klötze uns auf den Kopf fallen könnten, erinnere ich sie an die in den Therapieräumen geltende Regel der Nichtbeschädigung. Sie erfindet ein für uns ungefährliches Zerstörungsspiel. Mit dem Ball wird der Turm aus gebührender Distanz bombar-

diert und zum Einstürzen gebracht. Nach einem Elterngespräch wird mir klar, daß dieser Turm stürzen muß, weil er mit schulischen und väterlichen Überforderungen zu tun hat.

Wir haben Hanspeter beim Herstellen seiner Vulkanlandschaft kennengelernt. Er ist wortkarg und wagt es auch in der Schule nicht, seine Intelligenz aktiv und verbal zu zeigen. Immer wieder baut er in seinen Stunden schweigend und mit unglaublicher Geduld aus schmalen Klötzen kreuzweise einen Turm. Er möchte, daß dieser bis an die Decke reicht. Als der Turm im Bau einmal zusammenstürzt, beginnt er unbeirrt von vorn. Sein Bau gelingt ihm mehrmals, da er die Arbeit gut vorbereitet. Zuerst sortiert er die Klötze, dann werden sie der Größe nach aufeinander gestapelt, so daß das fertige Gebäude ein wenig dem Eifelturm gleicht. In einer späteren Version wird der Turm mit Menschen bevölkert, die von einem Lift rauf und runter befördert werden.

Auch Hanspeters Spiel gewinnt durch das Wissen um seine familiäre Situation an persönlichem Sinn. Seine Eltern leben getrennt, und er sieht seinen Vater nur selten. Auf Briefe erhält er meist keine Antwort. Es geht offensichtlich auch bei diesem Turmbau um männliche Ambitionen. Der Turm muß deshalb besonders hoch sein, weil dem Jungen eine konkrete väterliche Anerkennung und Unterstützung fehlt. Hanspeter will es aber auch allein schaffen. Es gelingt ihm, in sich männliche, konstruktive Fähigkeiten zu aktivieren, und er läßt seinen belebten Turm auch von seiner Therapeutin bewundern.

Wenn die Klötze aufeinander und nebeneinander geschichtet werden, entsteht eine Mauer. In einer einmaligen Konsultation bringt mir eine Mutter einen knapp Fünfjährigen zu Beobachtung. Er ist unruhig, hat Trennungsängste, Beziehungsprobleme im Kindergarten und ist immer wieder krank. Die Mutter möchte aber, daß er nächstes Jahr in die Schule geht. Im freien Spiel möchte er sich ein Haus, eine

Hütte bauen. Dies gelingt ihm aber nicht. Er schichtet die Klötze ausschließlich auf- und nebeneinander. Es entsteht eine Mauer.

Der vierzehnjährige Karl, dessen Eltern vor allem an seinen Schulleistungen interessiert sind, während er vor allem darunter leidet, daß er keine Freunde hat, baut sich immer wieder mit Klötzen und Kisten eine Mauer. Auch ich muß dasselbe tun. Dann werden die Bälle verteilt und die Schlacht geht los. Welche Mauer überlebt?

Das Spiel eines Zweitklässlers ist ähnlich: Beide müssen wir eine Mauer bauen. Da er im Gefecht seine Geschosse nicht verlieren will, bindet er diese an Seile. So eignen sie sich auch besonders gut zum Einreißen der gegnerischen Hexenmauer.

Was bezwecken diese Kinder mit ihren Mauern? Der Fünfjährige möchte sich ein Haus bauen, er spürt das Bedürfnis nach einem geschützten, geschlossenen, persönlichen Raum. Irgendwie gelingt es ihm aber nicht, das Bild eines solchen Raums in sich zu aktivieren, um es im Spiel zu verwirklichen. Dabei ist er geistig keineswegs rückständig. Es gelingt ihm nur der Bau einer Mauer. Diese schützt ihn aber nur in eine Richtung, nämlich nach vorne. Man kann sich dahinter verstecken, muß aber immer auf der Hut bleiben. Vielleicht sind es die vielen Krankheiten, vielleicht auch die geringe Einfühlungskraft der Mutter, die kein genügendes Geborgenheitsgefühl entstehen lassen. Der Kleine fühlt sich unsicher, rennt unruhig herum und schafft es höchstens, „Mauern“ zwischen sich und den gefährlichen anderen zu erstellen.

Der Vierzehnjährige zeigt mit seinem Spiel, daß er ebenfalls einen Schutzwall braucht, der umgehend getestet wird. Andererseits möchte er aber meinen Wall und damit auch andere ihn auf Distanz haltende Wände zerstören oder wenigsten eine Bresche öffnen. Er will einen Durchgang schaffen, um Kontakt herzustellen und sich mitteilen zu können.

Die Erfahrung, die der Siebenjährige sucht, ist ähnlich. Er muß sich selbst noch extrem schützen, und sobald er sich in Gefahr wähnt, erfindet er zu seiner nicht allzu stabilen Mauer eine imaginäre, unsichtbare, aber undurchdringliche magische Wand. Die gegnerische Therapeutin soll entwaffnet, entmachtet und ihres Schutzwalls beraubt werden. Sie verkörpert die Hexe, die gleichzeitig für die zerstörerischen und negativen Seiten der Mutter, möglicherweise auch der Großmutter steht. Diese sollen bei dem Angriff gebannt werden, damit sich das Kind endlich vertrauensvoll entspannen kann.

Besonders dicke Mauern sind Festungen. Bevor Max seinen „Großen Krummen“ im Bild bekämpft, wird das Feindbild auch auf die Therapeutin projiziert. Max gibt seine ganze Intelligenz und motorische Geschicklichkeit ins Spiel. Seine Mauer mit Seilen fixiert, wird zur uneinnehmbaren Festung. Meine hingegen muß in Stücke zerschlagen werden.

Wie bei den zerstörerischen Wasserspielen können bei der Zerstörung von Bauten eigene zerstörerische Erlebnisse im Spiel dargestellt werden. Da die Bauelemente aber nach dem Sturz erhalten bleiben, kann das Gebäude wieder hergestellt werden. Das Kind erfährt also, daß Zerstörtes, Zerbrochenes wieder repariert werden kann.

Beim aktiven Zerschlagen und Zusammenstürzen-Lassen können ebenso wie beim spielerischen Verbrennen zerstörerisch erlebte Emotionen zum Ausdruck kommen. Beim Zerschlagen und Umstoßen kommt aber auch die konkrete Körperkraft ins Spiel. Wie beim Holzhacken wird „Dampf“ abgelassen. Der als zerstörerisch erlebte Aggressivität wird Ausdruck verliehen, und das Kind kann es wagen, sich mit ihr auseinanderzusetzen.

Aus der geschützten Stellung hinter einer Mauer können negative Phantasien, das heißt als zerstörerisch erlebte Inhalte der Psyche, weggeschleudert, auf die andere Seite der Mauer projiziert und dort konfrontiert werden.

Mit der Mauer, mit der Wand verschafft sich die kindliche Psyche eine Grenze. In den beschriebenen Spielsequenzen unterscheiden die Kinder zwischen einer jeweils zu schützenden und einer gegnerischen Seite, die es zu bekämpfen gilt.

Sabine spielt am Sandkasten. Sie ist sieben und läßt im Sand eine Welt mit allerlei Tiere entstehen: Pferde, Kühe, Ziegen, Hirsche, Elefanten, Zebras, Löwen, Tiger, Hasen, Igel, Hühner, Krokodile und so weiter. Alle wollen in diesem Garten Eden verweilen. Wir schauen uns das Ganze an. Wie wunderbar, wenn es eine solche Welt gäbe. Aber auch Sabine hegt allmählich Zweifel und sorgt sich um die kleineren und schwächeren Tiere. In einem zweiten Sandkasten baut sie mit nassem Sand einen zentralen Wall. Dann nimmt sie ein Tier nach dem anderen, entscheidet, ob es gefährlich oder ungefährlich, böse oder lieb ist. Die Lieben kommen ins Feld links des Walls und die Bösen nach rechts. Manchmal dreht sie den Kopf zu mir: Ist ein Büffel, ein Elefant böse oder lieb?

Sabine übt sich im Unterscheiden. Tiere leben instinktiv und triebhaft. Sie haben deshalb im Spiel mit den menschlichen Trieben zu tun. Daraus können wir folgern, daß es für dieses Mädchen an der Zeit ist, in ihrem undifferenziierten Kleinkinderparadies Ordnung zu schaffen. Sie muß unterscheiden und entscheiden lernen. Nur so können kleine, schüchterne Tiere, aber auch schwerfällige, ungeschickte und nicht nur die aggressiven, gierigen und gefräßigen Tiere überleben.

In Sabines Sandkasten entstehen bei diesem Spiel zwei eingezäunte Bereiche. Kinder im Grundschulalter spielen auch heute noch gern Bauernhof, Zirkus oder Zoo. Dazu braucht es Zäune. Aus fertig vorgefundenen Zaun- und Mauerstücken, aus Bauklötzen und Ästen entstehen Gehege.

Beim spielerischen Herstellen von Gehegen, beim Einzäunen und Trennen von verschiedenen Tierarten verbes-

sert und verfeinert sich die Unterscheidungsfähigkeit des kindlichen Ichs. Unterschiedliches – nicht zuletzt auch gegensätzliche Triebe, Emotionen und Gefühle – kann nebeneinander existieren, vorausgesetzt, daß vorher eine Zuordnung und Trennung vorgenommen wurde. In einer Umzäunung können auch unruhige oder wilde Tiere genährt und gezähmt werden. Kleine oder geschwächte Tiere können erstarken, wenn sie durch ein Gehege, durch einen Zaun vor Eindringlingen mit bösen Absichten geschützt sind.

Thomas, dessen anfänglich bodenlose Angst wir kennen gelernt haben, wagt sich erst viel später wieder an den Sandkasten. Bevor er aber seine Spuren, seine Straßen und Brücken im darstellenden Spiel dem Sand anvertraut, verdoppelt und erhöht er den Kastenrand mit speziell zu diesem Zweck zugeschnittenen Holzstücken. Erst wenn sein kreatives Feld so mit einer Art Pallisadenwand abgesichert ist, beginnt er darin sein persönliches Spiel. Dies hat mich sehr beeindruckt.

In der analytischen Psychologie wird das menschliche Ich als Zentrum des Bewußtseins definiert. Der französische Psychoanalytiker Didier Anxieu vergleicht das Ich mit der menschlichen Haut. Sie trennt das Innen vom Außen, schützt das Innen vom Außen, vermittelt aber auch zwischen beiden Sphären. Dies scheint mir ein für das Verständnis der kindlichen Psyche nützliches Konzept.

Haus, Hütte, Burg

Wer hat nicht als Kind sein Haus, seine Hütte, sein Zelt gebaut!

Der Zweitkläßler Natan fragt mich einmal mit ernstem Blick, was für mich das Wichtigste im Leben sei. Ich denke an die lebenswichtige Nahrung und stelle ihm die gleiche Frage. Für ihn ist es das Wichtigste, ein Haus zu haben. Wir müssen deshalb nicht nur ein, sondern gleich vier Häuser bauen. Er wünscht sich vier Goldsilos wie Dagobert Duck,

in denen er auch wohnen kann. Als Panzerknacker muß ich versuchen, diese auszurauben, was mir nie gelingt, da diese bestens bewacht und verteidigt werden. Auf unmißverständliche Weise teilt dieser Junge sein enormes Bedürfnis nach Selbstwert und Geborgenheit mit.

Ein Haus, auch eine Hütte oder ein Zelt aus Tüchern und Decken umgibt das Kind mit einer Hülle. Wie eine zweite größere Haut ist diese nicht nur nach vorne oder auf vier Seiten, sondern rundherum, auch nach oben und unten verschlossen. Damit es darin weich wird, legen Kinder oft Teppiche und Kissen hinein, so daß man darin bequem liegen, ruhen und schlafen kann. Welch ein Gefühl der Geborgenheit, in einer eigenen ausgepolsterten Hütte zu liegen, fast wie in Mutters Schoß, im Uterus. Höhle, Hütte und Haus gehören deshalb zu den Symbolen des archetypisch Mütterlichen. Wird das Haus aber zum Schloß oder zur Burg mit dicken Mauern und Türmen, kommt der archetypische väterliche Schutz gegenüber der Außenwelt zum Ausdruck.

Im Grundschulalter erbettelten wir uns im Sommer oft Tücher und Decken, um im Garten ein Zelt zu improvisieren. Uns am Abend richtig darin schlafen zu legen, war der Höhepunkt. Ich wagte mich das aber nicht allein, sondern nur in Gesellschaft von Geschwistern oder Freunden. Um ruhig im dunkeln einschlafen zu können, hätten mir die Stoffwände doch nicht genügend Geborgenheit verschafft. Gemeinsam übten wir uns im Angstaushalten und erzählten uns Gruselgeschichten.

In einer Hütte aus Leinentüchern und Decken unter dem Wohnzimmertisch ist es weniger gruselig. Mit viel Spaß konstruierte mein vierjähriger Sohn für sich und seinen Freund eine solche Hütte. Geheimnisvoll hantierten die beiden in ihrem Unterschlupf. Mit dem Bau einer Hütte schafft sich das Kind spielerisch einen Innenraum, den es ganz für sich besitzt, in dem es sich verstecken kann, in dem es sich auch vor den kontrollierenden Augen der Erwachsenen geschützt fühlt.

Kinder, die eine Therapie benötigen, sind verunsichert. Sie werden von ihrer Umgebung als problematisch erlebt; etwas stimmt mit ihnen nicht. Dies geht meist mit Gefühlen der Ungeborgenheit einher. Deshalb entstehen in meiner Praxis Tag für Tag Hütten, Zelte, Häuser, Festungen, Burgen und Schlösser.

Wie beim Ballonspiel wagt Markus es vorerst nicht, selbst beim Bauen mitzuhelfen. Wenn aber ein viereckiges Häuschen aus Klötzen, Brettern und Tüchern für ihn bereit steht, kriecht er hinein und schließt die Vorhangtür hinter sich. Rundherum verschließt eine Tücherwand das Haus, und sein Spiel besteht einfach darin, **mäuschenstill** darin zu liegen. Manchmal will er auch am Ende seiner Stunde nicht herauskommen, und seine Mutter muß ihn suchen und geduldig um ihn werben. Mit diesem Spiel sucht Markus immer wieder die Erfahrung von Geborgenheit. Er verschafft sich dabei das physische und psychische Erlebnis einer Hülle, in welcher weder das Innere unbarmherzig den Gefahren von außen noch die Außenwelt schutzlos den aus dem Inneren kommenden und als gefährlich erlebten Emotionen ausgeliefert ist.

Thomas entdeckt in seiner dritten Therapiestunde solides Baumaterial, große Klötze und Bretter. Mit einem sehr persönlich gestalteten Hausbauspiel unterstreicht er, wie besonders wichtig es für ihn ist, daß sein Haus undurchlässig und dicht ist. Beim Bauen mit Brettern und Klötzen entstehen Spalten. Geduldig werden diese mit Klebstreifen abgedichtet. Es handelt sich um ein sehr altes Haus, das repariert werden müsse.

Der fünfjährige Tobias leidet unter Trennungsängsten. Zu Hause ist er neugierig und aufgeweckt, wenn seine berufstätige Mutter aber weggehen muß, klammert er sich an sie und fällt in die Babysprache zurück. Im Kindergarten isoliert er sich von den anderen Kindern. Nun steht die Einschulung bevor. Da die Familie den Umzug in ein neues Heim plant, soll diese auch noch in einer anderen Ge-

meinde stattfinden, wo Tobias niemanden kennt. Während seiner ersten Therapiestunde überwindet er seine Angst vor mir durch ein Kontaktspiel mit Plüschtieren. Dann führt er diese Tiere spazieren, baut ihnen Wege und Unterschlüpfe. In den folgenden Stunden entsteht aus einem Vorhang ein Zelt über weichen Kissen. Mit all seinen kleinen weichen Freunden, mit Teddybär, Häschen, Hund, Maus, Küken und Schlange zieht er sich in dieses Zelt zurück. Auch holt er Rosinen und Haselnüsse, mit denen er sich und seine Tiere füttert. Dann liegt auch er einfach still. Später muß ich von außen drohende Geräusche machen. Tobias öffnet einen Spalt, späht hinaus und schließt wieder gut ab.

Mit seinem Spiel zeigt uns Tobias, daß man ein Häuschen, ein Zelt auch dazu brauchen kann, um sich zurück-zuziehen, um sich auszuruhen. Er verschafft sich eine häusliche Hülle, die ihn vor den Forderungen der Außenwelt schützt. In seinen privaten Innenraum nimmt er kleine Lieblinge mit, um sie zu nähren und zu stärken. Tobias Plüschtiere bringen uns das von Winnicott beschriebene erste Spiel des Kleinkindes in Erinnerung. Die weichen Tiere haben die Funktion von Übergangsobjekten und helfen Tobias, seine Trennungsängste zu überwinden. Auch können wir uns vorstellen, daß Tobias mit der Fütterung der kleinen bedürftigen Tiere eigenen kleinkindlichen Seiten Nahrung und Pflege zukommen läßt.

Kindliche Häuschen und Hütten bieten sich dazu an, dort etwas zu lagern. Oft wird Nahrung gebraucht, um sich in Ruhe neue Energie zu verschaffen. Oder es wird Licht, vielleicht eine Taschenlampe benötigt, um sich auch im Inneren orientieren und Gefahren erkennen zu können, oder es werden Waffen deponiert, um sich Angreifer vom Leibe zu halten. Gefühlvolle Kinder nehmen sich gerne Musik mit in ihr geheimes Refugium. Vom Feuer, das dem Haus Wärme spendet, haben wir schon gehört.

Oft werden im eigenen geschützten Häuschen ganz persönliche Bedürfnisse und heimliche Wünsche, die man sich

selber eingestehen kann, aber vor der Außenwelt verborgen halten möchte, dargestellt. Die zehnjährige Käthe kocht in ihrem Hexenhaus Frösche und andere „grusige“ Mahlzeiten. Dann braut sie ein Zauberelixier, ein Gift für ihre kleine Schwester. Sterben soll sie nicht, bloß ein bißchen Bauchweh kriegen. Später stellt sie für sich und ihre Freundinnen Schönheitsmittel her.

Ein Haus muß aber nicht unbedingt für immer dicht verschlossen sein. Ist das Gefühl der Geborgenheit im eigenen Gehäuse mehr oder weniger abgesichert, so kann man vielleicht ein Fenster oder eine Türe öffnen und Kontakt und Austausch suchen, man kann sich hinaus wagen. Genauso wie die kindliche Psyche, die mit anderen furchtlos kommunizieren kann, wenn sie sich sicher und geborgen fühlt.

Von Igor wissen wir, daß er wertvolle Perlen gesammelt und zu einer Kette aufgereiht hat, als Schutz bei späteren Abenteuern. Später baut er eine Hütte, in der er Nahrung zu sich nimmt. Auch nimmt er immer ein Gewehr mit hinein und hält es neben sich bereit. Bald stellt er sich vor, er höre in der Ferne Geräusche. Vorsichtig wagt er sich hinaus, sein Gewehr auf der Schulter. Als Jäger pirscht er sich durch den imaginären Wald, erschießt seinen Wolf oder Tiger und kehrt zum Kräfteauftanken in seine Hütte zurück.

Solche Jäger- oder Indianerspiele sind typisch für Kindergarten- und Schulkinder und finden sich in unzähligen kollektiven Spiele wieder.

In Igors Spiel können wir beobachten, wie es ihm der Zuwachs an Selbstwert und Geborgenheit möglich macht, sich äußeren Gefahren auszusetzen, mutig zu werden und sich gegen Angreifer zu verteidigen. Oft wird zuerst aus dem Fenster, aus Schießscharten, das heißt aus der geschützten Position im Inneren des Hauses auf die Feinde geschossen. Das Kind macht die spielerische Erfahrung, sich nicht nur im Schutze seiner Hülle wehren, sondern diese Hülle auch

vor Angriffen verteidigen zu können. Jedes Kind erfindet seine persönliche Spielvariante.

Bettina ist besonders sprachbegabt und liebt und kennt viele Geschichten. Auch sie versteckt sich hinter einem Vorhangzelt. Für dieses Kind ist es wichtig, seine physische und psychische Hülle als schützend und undurchlässig erleben zu können. Bettina spielt das schlaue Schweinchen. Ich muß den Wolf spielen, der versucht, das Schweinchen zu überlisten. Ich soll mich der piepsenden Stimme eines Kükens bedienen, um mir in Schweinchens Haus Einlaß zu verschaffen: „Ich bin ein liebes kleines Küken, laß mich hinein!“ „Das ist nicht wahr, du bist der böse Wolf!“ lautet die Antwort. Die Tür bleibt verschlossen, und der Wolf zieht verärgert von dannen. Dann teilt mir Bettina die Rolle eines echten Kükens zu und läßt mich ins Häuschen, wo wir als Geschwister auf Mama Henne warten. Über lange Zeit wird dieses Spiel unverändert wiederholt.

Ist eine Angst tief verankert, kann sie nicht im einmaligen Spiel überwunden werden. Bettina fühlt sich in ihrem Gehäuse geborgen, muß sich aber immer wieder vergewissern, daß sie imstande ist, zu erkennen und zu entscheiden, was und wen sie hinein lassen will. Bettina ist das Mädchen, das noch nicht einjährig einen großen chirurgischen Eingriff erlebte. Sie zeigt mit diesem Spiel, daß sie diesen Eingriff als verräterischen, gierigen „Eindringling“ empfunden hat. Bettina schickt den Wolf weg, lädt dann aber das kleine Küken ein. Sie will ganz sicher sein, daß es in ihrem Inneren friedlich bleibt, daß sie nur ganz Ungefährliches hineinläßt. Zwei Küken werden auch im Inneren keinen beängstigenden Streit entfachen. Als Küken muß ich mit Bettina das Bedürfnis nach mütterlichem Schutz teilen.

Was das Wiederholen des immer gleichen Spieles betrifft, hat mich meine Erfahrung gelehrt, daß Kinder von allein spüren, wann ihr rituelles Spiel verändert werden kann oder wann es überflüssig geworden ist, so daß ein neues begonnen werden kann.

Ist das Gefühl von Geborgenheit genügend erstarkt, kann man anderen Menschen wieder Vertrauen schenken, man kann jemanden zu sich einladen und später wieder gehen lassen oder wegschicken. Bei spielerischen Einladungen üben sich Kinder in ihrer Fähigkeit, allein oder miteinander zu sein, die Türe zu öffnen oder zu schließen, andere am eigenen Innenleben teilhaben zu lassen oder sich mit sich selbst zu beschäftigen. Gleichzeitig können persönliche Bedürfnisse von Nähe und Distanz den anderen mitgeteilt werden.

Schon weiter oben habe ich darauf hingewiesen, daß viele Kinder ab acht, neun Jahren ihre Bedürfnisse weniger durch spontan dramatisierte Spielszenen ausdrücken, sondern dazu tendieren, diese in Bastelarbeiten oder Zeichnungen darzustellen. Das Holz ist dazu ein besonders geeignetes Material. Kinder in diesem Alter haben genügend Fingerfertigkeit, um mit einfachen Werkzeugen umzugehen. Sie sind imstande, zielgerichtet und mit mehr oder weniger Geduld zu basteln. Auch genießen sie das Resultat eines mit den eigenen Händen angefertigten Gegenstandes.

Darum kommt es oft vor, daß Kinder in den oberen Grundschuljahren ihre Bedürfnisse von Geborgenheit und Schutz im Basteln eines Häuschens ausdrücken. Auch hier ist die individuelle Planung und Gestaltung wieder sehr aufschlußreich. Mit dem Bau eines Vogelhäuschens zum Beispiel soll kleinen Vögeln in Zeiten der Kälte Schutz und Nahrung geboten werden. Damit läßt ein Kind in seiner Phantasie eigenen bedürftigen Seiten Wärme und Stärkung zukommen. Beim Werken erlebt das größere Kind intensiver als im darstellenden Spiel, daß es durch den eigenen Einsatz konstruktiv seine Probleme nicht nur darstellen, sondern auch Lösungen erarbeiten kann.

Bastelt ein Elfjähriger ein Häuschen für seine Playmobilkinder und später ein Gehäuse für seinen Hamster, so enthüllt er kleinkindliche Seiten, die im täglichen Leben aus irgendwelchen Gründen zu kurz kommen oder zu kurz ge-

kommen sind. Gleichzeitig geht er selbst auf dieses Manko ein, indem er seine konstruktiven Fähigkeiten aktiviert.

Wenn nun beim Hütten- oder Hausspiel nicht mehr die Außenwände als bergende Struktur, sondern die Innenausstattung zum Thema gemacht wird, so zeigt uns ein Kind damit, daß es mehr an der Innerlichkeit interessiert ist und sich weniger um das Außen, um die anderen kümmert. Es geht um die Differenzierung der Funktionen seiner Innenwelt. Ich glaube, daß meine eigenen innenarchitektonischen Mädchenspiele diese Bedeutung hatten. Mit solchen Spielen sucht ein Kind Antworten auf die Frage: Was braucht meine Innenwelt? Soll ich mir etwas kochen, brauche ich Nahrung, neue Kraft? Will ich eine Schlafstätte einrichten, ein weiches Bett, brauche ich Ruhe? Soll es gemütlich und gesellig sein, oder ist es wichtig, daß ich putze, daß ich Ordnung mache? Oder will ich, daß mein Haus auch innen nach meinem persönlichen Geschmack eingerichtet ist, daß ich mit mir eins werde und mir ein Gefühl von Harmonie verschaffe?

Ein zehnjähriger adoptierter Junge verwandelt sein Zimmer in einen Raum in einem alten Schloß und stellt in allen vier Ecken Kerzen auf. Er ist der Schloßherr. Er möchte damit darstellen, daß seine Innenwelt auch geschichtlich verankert sein soll. Mit seinem persönlichen Licht in allen Ecken unterstreicht er auch, daß in seinem Innern Licht herrschen soll, er muß um sich Bescheid wissen, um Herr im Hause zu sein. Später liest der Schloßherr Zeitung und zeigt damit, daß er nun, geschützt und Herr seiner Innenwelt, auch imstande ist, sich Informationen über die aktuelle Außenwelt zu verschaffen.

Lange bevor sie ihre Pferdespringen organisiert, läßt sich Franziska beim Hüttenbau helfen, sammelt wertvolle Gegenstände, die sie in den Therapieräumen finden kann und versteckt und ordnet sie in ihrem Häuschen. Dann besorgt sie sich Tisch, Stuhl, Papier und Schreibzeug und läßt den Türvorhang herunter. Vor meinen neugierigen Augen geschützt schreibt, kritzelt sie Briefe. In der Rolle des Briefträ-

gers muß ich die Briefe austragen und ihr auch welche zukommen lassen. Schön stellt Franziska in ihrem Spiel dar, wie ihre Innenwelt zuerst abgegrenzt und die wertvollen Inhalte geordnet werden müssen, bevor sie mit der Außenwelt in Kontakt treten, geheime, persönliche Mitteilungen, vielleicht Freundschaftsbotschaften nach außen senden und welche empfangen kann.

Ein besonders faszinierendes Haus ist für größere Kinder der Camper oder Wohnwagen, das mobile Heim. Auf seinen vier Rädern kann man überall hin fahren, und man kann wohnen und bleiben, wo man will. In seinem Schutz kann man die ganze Welt bereisen. Einen ganzen Sommermonat lang zeichneten meine zwei Kinder solche Camper um die Wette. Der Schnitt der Zeichnung ermöglichte es, die Innenausstattung sichtbar zu machen: Kajütenbett, Toilette, Einbauküche, Geranientöpfe etc. – alles nur denkbare Komfort.

In unzähligen Stunden hatte Hans – wir haben ihn beim Inszenieren einer Feuersbrunst im Sandkasten kennengelernt – seine Behausungen perfektioniert und mit Bequemlichkeiten, Nahrung, Licht und Waffen ausgestattet. Ich mußte mir mein eigenes Haus bauen. So konnte ich eingeladen, aber auch ohne Gewissensbisse wieder entlassen und weggeschickt werden. Mit seinen überängstlichen Eltern würde Hans vielleicht gerne ähnlich handeln. Im Alter von zehn Jahren werden die kämpferischen Szenen in seinen Spielen immer wichtiger. Er zeichnet Heere von Feinden an die Wandtafel, die bekämpft werden müssen. Aber immer wird zuerst ein großes Zelt aufgebaut, voll Bequemlichkeiten, Nahrung und Waffen. Es wird zum Nomadenzelt umfunktioniert, das je nach Bedarf eingepackt, transportiert und in einem anderen Land wieder aufgestellt werden kann. Hans löst gleichsam auf intelligente Weise das Problem des Abbruchs am Ende seiner Therapiestunde.

Diese phantasievollen Spiele mit dem mobilen Heim sind Ausdruck eines wachsenden Bedürfnisses nach Selbständig-

keit. Fühle ich mich in meinem Inneren wohl und zu Hause, so wächst der Wunsch, selbst für mich zu sorgen, mich in die Welt hinaus zu wagen, mich langsam von Mutters Schürze zu lösen und mich vielleicht sogar vom Vaterland zu entfernen. Um diese wachsende Selbständigkeit ohne allzu große Angst umsetzen zu können, soll das Geborgenheit, Nahrung und Schutz sichernde Haus überall hin mitgenommen werden. Um auch in der realen oder phantasierten Ferne gefahrenlos zu überleben, aktiviert die kindliche Psyche das Bild des Wohnmobils oder des Nomadenzelts.