

GGN  
69705

Erkenne dein  
Kind im Spiel

Verena Rossetti-Gsell

# Spielen – Sprache der kindlichen Seele

## Kämpfen, Siegen; Waffen brauchen

Eine junge Lehrerin erzählt von ihren Schülern aus der zweiten Klasse. Dauernd wollen die Buben kämpfen, besonders zwei unter ihnen geraten immer wieder außer Kontrolle. Auch während der Klassenfahrt werden, kaum im Wald angekommen, Stecken zu Maschinengewehren um-

funktioniert, und schon ballern die beiden aufeinander los.

Sie fragt sich, warum Jungen ständig kämpfen, bei Mädchen hat sie das nie beobachtet. Wenn sie versucht, sich an ihre eigene Grundschulzeit zu erinnern, kommen ihr Indianerspiele in den Sinn. Bei diesen kämpferischen Spielen gehörte sie einer Bande an, immer als Winnetous Schwester. Mit besonderem Spaß half sie, die Feinde an den Marterpfahl zu binden oder ins Gefängnis zu sperren, nie aber nahm sie direkt an den Kampfaktionen teil.

Heute wird sie von ihrem eigenen fünfjährigen Sohn mit dessen kämpferischen Spielen und seiner Begeisterung für Waffen in Atem gehalten und berichtet mir von der Entwicklung dieser Spiele. Vor zwei Jahren verwandelt der kleine Jan während der Sommerferien Flaschenputzer und Schnorchel in Schwerter, um mit einem Gleichaltrigen zu fechten. Mit Palmwedelhörnern auf dem Kopf werden Stierkämpfe veranstaltet. Im gleichen Alter beginnt Jan Legoraumschiffe zu bauen, die zum Luftkampf ausfliegen. Kommt eines beschädigt zurück, wird es geduldig geflickt.

Ein Jahr später läßt er sich von den Großeltern Pfeil und Bogen basteln und benützt diese zum Wetschießen. Gleichzeitig wird er stolzer Besitzer einer Playmobil-Burg. Sofort werden die Männchen in gute Ritter und böse Räuber aufgeteilt. Räuberische Eroberer, die in die Burg eindringen wollen, werden samt ihrer Leiter umgestürzt, und wenn sie mit dem Rambock die Burgwand einstoßen wollen, werden sie mit Steinen beschossen und besiegt. Ganz von der Welt der Ritter fasziniert, bastelt sich Jan aus Kartonschachteln eine Rüstung, lauert heimkehrenden Kindergartenkindern auf und versucht, diese mit Gebrüll und erhobenem Schwert zu beeindrucken. Mit seinem Ritterfreund veranstaltet er Duelle.

In den darauffolgenden Monaten wird jeder Stecken zum „Schießeisen“ umfunktioniert. Auch bastelt sich Jan mit einem Posterrohr ein eigenes Gewehr, für dessen Munition Toilettenrollen benutzt werden. Er und sein Freund schlüp-

fen auch in die Indianerrolle, wobei jeder sein Lager und sein Zelt hat. Die Jungen schleichen sich gegenseitig an, und jeder verteidigt sein Revier. Mit „Steckengewehren“ schießen sie aufeinander, und wenn einer sich getroffen fühlt, schreit er: „Ich bin tot!“ und plumpst zu Boden. Wie von Zauberhand berührt stehen die Toten aber wieder auf, und das Spiel geht weiter. Im Sandkasten werden Gruben ausgehoben und mit Stecken, Blättern und Tannenzweigen bedeckt. Gegenseitig lassen sie einander in die Fallen tapen. Jan ruft auch seine Mutter herbei, warnt sie aber: „Mama, hier darfst du nicht drauftreten“ und demonstriert ihr begeistert, wie der Feind sonst einsinkt.

Es ist eindrucksvoll zu beobachten, wieviel Energie und Vorstellungskraft Jan und seine Freunde aktivieren, um ihre kämpferischen Spiele zu gestalten und weiterzuentwickeln. Was für persönliche Motivationen können diesem Tun zugrunde liegen? Muß Jan sich und anderen seine kämpferische und männliche Wehrfähigkeit besonders beweisen, weil er wie heute so viele Kinder allein mit seiner Mutter lebt? Jans kämpferische Spiele sind aber einfach auch typisch für sein Alter und werden möglicherweise in vielen Lesern Erinnerungen wachrufen.

Die unumgängliche Frage bleibt deshalb: Weshalb kämpfen die Jungen? Weshalb haben sie ein viel größeres Bedürfnis, immer wieder neue spielerischen Ausdrucksformen für ihre Aggressivität zu finden? Weshalb brauchen sie Waffen?

Vor 25 Jahren meinte ich, meinen kleinen Sohn zum Frieden zu erziehen, indem ich mich weigerte, ihm ein Spielgewehr zu kaufen. Höchstens eine Wasserpistole sollte er bekommen. Die Großmutter war dann verständiger. In meiner Praxis stehen heute ein Holzgewehr, Plastikpistolen, eine Armbrust mit Saugnapfmunition und natürlich Pfeil, Bogen und Zielscheiben zur Verfügung. Jungen brauchen Waffen zum Spielen. Wie Jan uns gezeigt hat, erfinden und basteln kleine Jungen ihre Waffen, wenn sie diese nicht geschenkt bekommen. Wenn Kinder nicht bewußt oder unbe-

wußt zur Gewalt erzogen werden, scheinen sie besser als die Erwachsenen zu wissen, daß Spiel und Realität nicht dasselbe sind. So tun „als ob“ ist das Gegenteil von Ausagieren. Die kreative Phantasie gibt dem aggressiven Trieb eine spielerische Ausdrucksform und nimmt ihm den zerstörerischen Effekt. Wenn aber ein Kind mit oder ohne Waffe einem andern Schmerz oder Schaden zufügt, ist das kein Spiel mehr, sondern reale Gewalttätigkeit.

Weshalb aber treffen wir diese kämpferische Aggressivität fast ausschließlich in Jungenspielen?

Vor vielen Jahren mußte ich feststellen, daß meine Praxis vorwiegend eine Jungenpraxis war. Im Kindergarten- und Grundschulalter werden mir bis heute drei- bis viermal soviel Jungen wie Mädchen wegen Verhaltensstörungen gemeldet. (Später, als Jugendliche, holen die Mädchen auf und benötigen sogar mehr Hilfe als die Jungen.) Dieses statistische Überwiegen des männlichen Geschlechts bei psychischen Störungen im Kindesalter wird auch in der Fachliteratur bestätigt. Ist die Kindheit für Jungen eine schwierigere Zeit als für Mädchen? Und was hat dies mit ihrem Bedürfnis nach kämpferischen Spielen zu tun?

Elisabeth Badinter (1992) hat über die Bildung der männlichen Identität in unserer Zivilisation geforscht und stellt uns aufschlußreiche Aussagen zur Verfügung. Wir wissen, daß der kleine Junge sich nicht nur aus der Primärbeziehung mit seiner Mutter lösen muß, um ein selbständiges Individuum zu werden, er muß sich ihr und ihrem weiblichen Geschlecht auch aktiv entgegenstellen, um eine andere, eine männliche Identität zu gewinnen. Die Autorin macht außerdem darauf aufmerksam, daß nicht nur die Säuglingszeit, sondern schon die vorgeburtliche Menschlichkeit von der Weiblichkeit dominiert wird. Genetisch scheint das X-Chromosom die Basis der Menschlichkeit zu sein (Frau: XX, Mann: XY). Sie zitiert Alfred Jost, der schon 1964 festhält, daß sich die Männlichkeit gegen die primäre Weiblichkeit des Embryos konstruiert. Schon das Embryo

muß sich in einem gewissen Sinn wehren, um nicht weiblich zu sein. Im Laufe seiner ganzen Entwicklung muß der kleine Mann sich davon überzeugen, daß er weder eine Frau noch ein Baby noch homosexuell ist. „Im Gegensatz zur Frau, die ist, muß der Mann sich machen“ (Guy Corneau, 1989). Im Gegensatz zum Identifikationsprozeß der Weiblichkeit, der über die Bezogenheit erfolgt, ist der Identifikationsprozeß der Männlichkeit durch die Opposition gekennzeichnet. Erich Neumann (1980) vergleicht diesen progressiven oppositionellen Befreiungskampf des männlichen Ichs gegen das große Mütterliche mit der frühen Entwicklungsgeschichte des primitiven Menschen gegen eine übermächtige Mutter Natur.

Diese theoretischen Überlegungen stimmen mit der praktischen Erfahrung in meiner therapeutischen Tätigkeit überein. Auch Jan, der keine therapeutische Hilfe braucht, hat uns mit seinem Spiel gezeigt, daß die Identität als Junge tagtäglich erkämpft werden muß. Die Art zu spielen verändert sich daher. Eine Entwicklung im kämpferischen Spiel wird sichtbar. Bei seiner ersten Fechterei mit seinem Freund werden irgendwelche Gegenstände in Schwerter verwandelt. Im Handumdrehen entstehen auch Stiere mit Hörnern, kurz, es geht recht zauberhaft zu.

Weiter oben haben wir von Peter gehört, der sich magisch in *Karatekid* oder *Superman* verwandelt. Als kämpferische Waffe genügt ihm sogar der ausgestreckte Arm. Auch Igors erste Waffen, wenn er mit seiner magischen Kette um den Hals auf die Jagd geht, sind imaginär. Bald holt er sich dann aber alle auffindbaren Waffen als „Wehrhaftigkeitsreserve“ in seine Hütte. Ein halbes Jahr später beginnt er keinen Kampf, ohne zuvor mit seinem Schwert eine Art rituellmagische Beschwörungsgeste in alle vier Himmelsrichtungen ausgeführt zu haben.

Der kleine Held im frühen Kindergartenalter hat magische und allmächtige Zauberkräfte. Wird der Feind allzu bedrohlich, kann er sich Roboterschalen, Raumfahrtschiffe



oder unsichtbare Wände hervorzaubern oder gar wie Peter die feindliche Therapeutin einfach in einen Freund verwandeln, mit der er gemeinsam das bedrohliche Krokodil bekämpft.

Wenn ich als Therapeutin in solche Kämpfe verwickelt werde, versuche ich immer, von den Kindern zu erfahren, was für eine Art von Feind ich für sie darstelle. Oft handelt es sich, wie bei Peters Krokodilen, um verschlingende Tiere, aber auch um eine/n böse/n Mann/Frau, einen nächtlichen Räuber oder eine Diebin, häufig auch um eine Hexe, welche die Waffen stehlen, das Haus zerstören und die Kinder verführen und vergiften will. Diese phantasievollen Projektionen zeigen, daß es in dieser frühen kämpferischen Phase darum geht, sich gegen eine feindliche, weil vereinnahmende Mütterlichkeit durchzusetzen. Die Angst des kleinen Jungen, sich nicht zu befreien und in der Mutterwelt verhaftet zu bleiben, ist oft überwältigend und übersteigt die bewußten Fähigkeiten des kindlichen Ichs. Dieses muß dann spielerische Größenphantasien aktivieren, um sich mit allmächtigen und magischen Kräften auszustatten.

Wenn es der kindlichen Psyche nicht gelingt, die kreative Funktion des Spieles zu aktivieren und das Bedürfnis nach männlicher Selbstbestätigung im symbolischen Spiel darzustellen, äußert sich dies in psychosomatischen Symptomen oder in Verhaltensstörungen. Hyperaktivität und zerstörerische Aggressivität verunsichern die Eltern ganz besonders und lassen diese zu autoritären und gewaltsamen Maßnahmen greifen. Das wiederum verschärft den Konflikt. Als Mutter fühlt man sich durch diese überbordende Aggressivität oder verzweifelte Flucht nach vorn in Frage gestellt, alle mütterlichen Bemühungen werden zunichte gemacht. Es ist deshalb besonders wichtig zu wissen, daß es bei dem männlichen Protest nicht nur um einen Kampf gegen die persönliche Mutter geht, sondern vor allem um ein sich Abstemmen gegen die archetypische Mütterlichkeit.

So wurde ich in meiner Praxis kürzlich von einem neunjährigen Herkules bekämpft. Er baute Abwehrmauern um sein Zelt und bastelte sich ein Schild. Dann schaffte er ein ganzes Arsenal Waffen und Munition herbei, und auch ich wurde mit einer Pistole, einem Schwert und „Bomben“ ausgestattet. Auf meine Fragen teilte er mir die Rolle einer Hexe zu, die den Herkules gerade wegen seiner männlichen Stärke zu ihrem Sklaven machen will. Herkules mußte mich deshalb mit aller Kraft bekämpfen. Nach einer Verteidigungsschlacht wagt er die direkte Konfrontation. Dabei schlägt er mir mein Schwert aus der Hand, läßt es mich aber als ritterlicher Held wieder vom Boden aufheben; er kämpft nicht gegen entwaffnete Feinde. Endlich werde ich gefesselt und darf unter seinen Waffen mein Todesinstrument wählen. Schlußendlich werde ich auf das Versprechen, nie wieder aufzutauchen, freigelassen. Ganz nebenbei informiert mich der Junge aber, daß ich das Versprechen nicht einhalten werde. Er weiß offensichtlich, was Verrat heißt. Dieser wehrhafte „Herkules“ hatte schon vor vier Jahren wegen zerstörerischer Aggressivität im Kindergarten therapeutische Hilfe gebraucht und wurde mir wegen hyperaktiven Verhaltens in der Schule und wegen nächtlicher Alpträume zur Zeit der Geburt eines vierten Geschwisters gemeldet.

Hier wird deutlich, wie in Krisenzeiten die sich differenzierende männliche Identität eines Kindes in Frage gestellt wird und im Spiel erneut erkämpft werden muß. Das Beispiel zeigt uns auch, wie sich die Heldenfiguren und deren Kampfweise im Spiel der größer werdenden Jungen verändern. In der Zeit der ödipalen Krise, normalerweise um das vierte Lebensjahr, werden konkretere Helden zum Vorbild genommen, welche ebenfalls männliche Feinde bekämpfen. Wir haben gesehen, wie Jan als Indianer feindliche Indianer oder als Ritter Räuber bekämpft und seine Feinde mit immer rationelleren Strategien beschleicht, beschießt, bombardiert oder mit Fallen überlistet. Auch in den

Therapiestunden sind es oft Indianer, Cowboys und später feindliche Soldaten, die sich bekämpfen. Dabei geht es um Feinde, die die Burg zerstören, den Schatz stehlen, das Land erobern, vielleicht sogar über die ganze Welt befehlen wollen.

Diese Entwicklung ist bedeutungsvoll. Der größer werdende Junge wendet sich in seinen heldenhaften Kämpfen nun nicht mehr ausschließlich gegen eine vereinnahmende Mütterlichkeit, sondern verschafft sich auch Raum gegen männliche Rivalen und gegen väterliche Figuren. Seine Strategien werden immer kriegerischer und weniger magisch. Die Feinde des Helden sind immer die Bösen, und sein heldenhafter Kampf hat auch immer mehr mit der Behauptung des bewußten Ich gegen die unbewußte bedrohliche Triebhaftigkeit zu tun.

Hans entwirft in seinem Nomadenzelt strategische Pläne. Durch Spione hat er erfahren, daß sich die Feinde von allen Seiten seinem Zelt nähern. Mit verschiedenen Linien markiert er seine Abwehrstrategien, um dann die Bösen in großer Zahl auf die Wandtafel zu zeichnen. Sie haben wilde Gesichter, tragen große Hüte, und aus ihren Pistolen schießen die Kugeln. Sie müssen heldenhaft einer nach dem anderen mit Saugnapfmunition vernichtet werden.

Oft werden auch im Sandkasten feindliche Heere aufgestellt, die sich verschanzen und mit Hilfe von Panzern, Kanonen oder per Luftwaffe bekämpfen. Auch mit solchen Spielen werden innerhalb des typischen Heldenkampfes persönliche seelische Erfahrungen dargestellt und mitgeteilt. Ein Soldat wird von hinten angefallen, oder den Feinden kommen Drachen zu Hilfe, so daß sich die Helden in unterirdischen Höhlen verstecken müssen. Nicht immer ist die heldenhafte Armee siegreich, aber sie hofft wenigstens zu überleben.

Bei größeren Kindern sind Abenteuerreisen besonders beliebt, Hindernisse werden überwunden, Gefahren wird standgehalten, und Feinde werden bekämpft. Theo hat uns

mit seinem sorgfältig ausgestalteten Puppenspiel ein schönes Beispiel geliefert. Oft geht es dabei um abenteuerlichen Reisen mit dem Ziel, einen Schatz zu finden und ihn nach gefährlichen Abenteuern zu erobern. Auch die Computerindustrie hat dieses Bedürfnis schon lange entdeckt und unzählige Abenteuererien für die Programme der PC und Minicomputer auf den Markt gebracht. Das Bekämpfen von schrecklichen Feinden und das mutige Überwinden von Todesgefahren auf dem Bildschirm ist eine Herausforderung an die Nerven. Wer gute Reflexe, Geduld und Ausdauer hat, wird zum Sieger und erobert den Schatz. Ich selbst bin dazu absolut unfähig, muß aber nicht selten über kindliche Erfolge staunen. Die physisch erlebten Abenteuer Spiele wird der Bildschirm aber nie ersetzen können.

Mit kämpferischen Abenteuern im Einzel- und Gruppenspiel wird immer wieder auf persönliche Weise dargestellt, wie aufregend, beängstigend, faszinierend, schwierig und unumgänglich es ist, als Kind den eigenen Weg zu finden und sich durchzusetzen.

Dies gilt natürlich sowohl für Jungen als auch für Mädchen. Verschiedentlich haben wir beobachtet, wie Mädchen auf diesem abenteuerlichen Weg Initiative, Intelligenz und Mut beweisen. Jans Mutter unterstützt schwesterlich den Held Winnetou, Ruth verteidigt ihren Banktresor, bekämpft den Dieb, organisiert ihre heldenhafte Bande im Puppentheater, und Franziska baut sich immer höhere Hindernisse für ihr Pferdespringen.

Es ist wichtig, daß die Eltern auch den Töchtern erlauben, sich durchzusetzen. Mindestens seit C.G. Jung (1935) die innerpsychische männliche Seite der Frau und die innerpsychische weibliche Seite des Mannes als Animus und Anima entdeckt und beschrieben hat, gilt es falsch, die Mädchen auf typisch „weibliche“ und die Jungen auf typisch „männliche“ Eigenschaften einzuschränken. Auch ist die männliche Dimension in der Frau und im Mädchen nicht – wie Jung meinte – besonders rigide und in vorurteil-

haften, kollektiven Meinungen verhaftet. Die männliche, kämpferische und intellektuelle Seite der Frau wird nur dann rigide und verkrampft, wenn sie sich nicht individuell entfalten und durchsetzen kann, sondern von einer patriarchalen Gesellschaft frustriert und in die Enge getrieben wird.

In Ruths und Franziskas Spiel äußert sich diese aktive, aggressive, sich durchsetzen wollende Seite sehr kreativ. Nach meiner Erfahrung identifizieren sich die Mädchen aber selten mit den kämpferischen Helden. Sie projizieren wie Ruth die Helden eher auf verschiedene Figuren einer dramatischen Abenteuergeschichte, oder sie nehmen an kämpferischen Gruppenspielen teil.

Bettinas Eltern erzählen mir amüsiert, daß ihre zwei kleinen Töchter über lange Monate als Spielzeugfiguren Woody und Buzz aus dem Film „Toystory“ rivalisiert und gekämpft haben. Heute spielen sie mit Vorliebe Asterix und Obelix. In ihren Therapiestunden konfrontiert mich Bettina heute mit ihrer Aggressivität und ihrem Durchsetzungswillen, indem sie mich als Cowboy Woody mit einem Staubwedel bedroht, verfolgt und mich als Buzz einsperrt.

Mädchen üben gerne und messen mit Vorliebe ihre Leistungen. Franziska haben wir bei ihren Hochsprungübungen gesehen. Therese stärkt über verschiedene Stunden ihr Selbstbewußtsein durch demonstratives Trainieren von Rad und Kopfstand. Andere messen sich im Zielen und versuchen den eigenen Rekord zu übertreffen. Auf dem Schulplatz in der Pause treffen wir Gruppen von Jungen, die in Fußballspielen um den Sieg kämpfen und Mädchen, die beim Gummitwist rivalisieren und dabei den Schwierigkeitsgrad ihrer Sprünge immer weiter steigern.

Welche Bedeutung haben diese unterschiedlichen Spielweisen von Jungen und Mädchen? Es ist für die heutigen Kinder und Jugendlichen nicht leichter geworden, eine klar definierte geschlechtliche Identität aufzubauen. Ein Junge oder ein Mädchen, ein Mann oder eine Frau zu sein, ohne

die inneren gegengeschlechtlichen Tendenzen zu verleugnen, ist eine große Herausforderung. Die patriarchale Gesellschaft hat Mann und Frau über Jahrhunderte typische Rollen zugewiesen. Sie wollte und will immer noch aktive, starke, kämpferische Männer und passive, schöne und anpassungsfähige Frauen. Diese Verhaltensmuster werden weiter überliefert und prägen unbewußt elterliche Vorstellungen. Die Aufgabe für heutige Eltern ist komplex: Sie sollen den Mädchen helfen, sich selbstbewußt durchzusetzen, ohne ihre weibliche Identität zu verleugnen. Den Jungen sollen sie ermöglichen, in „weiblicher“ Weise zu fühlen, ohne ihre traditionell aggressive und rationale männliche Identität zu gefährden. Es lohnt sich, auf die Spiele der Kinder zu achten, ihre Bedürfnisse zu erspüren und in unserer Vorstellung Platz für neue Ideale geschlechtlicher Identität zu schaffen. Die stereotypen Gegenüberstellungen von Hausmütterchen und sexy girl oder Emanze, von Macho oder Softy sind überholt.

Was hat es nun aber mit dem Waffenspiel und dem Siegen auf sich? Waffen sind ein typisches Jungenspielzeug. Schwert und Gewehr symbolisieren im Spiel des männlichen Kindes die phallische Qualifikation, sozusagen als Vorstufe zur männlichen sexuellen Potenz.

Weshalb kämpfen Mädchen kaum mit Waffen? Warum wird in ihren Spielen die Hexe nicht getötet? Im Unterschied zu der männlichen erfolgt die Bildung der weiblichen Identität nicht über die Opposition gegen die archetypische Mütterlichkeit. Schließlich bildet diese die Basis des weiblichen Selbstverständnisses. Wird sie vom Mädchen, von der jungen Frau verurteilt, verleugnet oder aktiv bekämpft, so zerstört diese die Basis ihrer eigenen weiblichen Identität, ohne welche das Muttersein in der nächsten Generation nicht möglich ist. Das erklärt, warum Therese mich als böse Hexe in einen Turm aus Bausteinen sperrt und diesen im Spiel mit gefährlichen Spinnen füllt, mich aber nicht mit Waffen bekämpft. Käthe haben wir so-

gar dabei beobachtet, wie sie sich in eine Gift brauende Hexe verwandelt und sich deren „Waffen“ zu eigen macht. Die weibliche Sexualität definiert sich nicht über das Phallische, sondern über die intime Berührung, was nicht mit Passivität gleichzustellen ist (in C. Rohde-Dachser 1991). Für Mädchen ist es wichtig, sich gegen eindringende, mißbrauchende Übergriffe zu wehren. Diese Wehrhaftigkeit wird auch im Spiel aktiviert, wie wir an verschiedenen Beispielen gesehen haben. Sie verfügt über Schutzmaßnahmen und äußert sich über den Protest und über das Aktivieren von angriffsbereiten Helfern.

Beim kämpferischen Spiel von Jungen und Mädchen geht es immer wieder um Selbstbestätigung und die Erfahrung von Erfolg und Sieg.

Das Erlebnis des Siegens ist ein unentbehrlicher Baustein des Selbstvertrauens. Gestern erfahre ich im Telefongespräch mit einer Mutter, daß ihr Sechsjähriger den Schulanfang gut geschafft hat. Er ist diszipliniert, gibt sich große Mühe und erklärt sogar begeistert, er gehe viel lieber in die Schule als in den Kindergarten. Gleichzeitig ist er aber zu Hause immer noch ein unruhiger Zappelphilipp, läßt dem kleinen Bruder keine Ruhe, ist schnell gekränkt und weint wegen Kleinigkeiten. Auf dem Pausenplatz will er unbedingt vor dem Nach-Hause-Gehen einen Treffer im Fußballtor landen. Verwehren ihm dies die anderen Kinder, so bricht er in Tränen aus. Um sein wenig stabiles Selbstvertrauen nicht völlig zu verlieren, braucht dieser kleine Junge jeden Tag sein Tor, seine spielerische Siegeserfahrung. Es handelt sich um eines der elementarsten Bedürfnisse. Nicht nur Kinder brauchen regelmäßig eine Bestätigung ihres Selbstwertes. Je unsicherer ein kindliches Ich jedoch ist, desto lebenswichtiger werden die täglichen Erfolgserfahrungen. Andernfalls wird das Kind von Minderwertigkeitsgefühlen überwältigt.

Kinder, die trotz Wett- und Gesellschaftsspiele im Freundes- und Familienkreis verweigern oder unterbrechen,

sobald eine Niederlage in Aussicht steht, verschaffen sich oft in der Therapie unaufhörlich Siege, auch wenn zu diesem Zweck die Regeln manipuliert werden müssen. Dies geschieht aus dem unbedingten Bedürfnis, sich als Sieger und nicht als Verlierer zu erleben. Erst wer eine „Sammlung“, ein Kapital von Siegeserfahrungen zu Verfügung hat, kann Niederlagen einstecken, ohne in Depressionen zu fallen. Besonders Kinder, die in der Frühzeit ihres Lebens frustrierende Erlebnisse angehäuft haben, brauchen oft eine lange Reihe von kompensierenden siegreichen Erfahrungen, um ihr Verlierergefühl zu überwinden, ein neues Gleichgewicht zu finden und auch Mißerfolge und Niederlagen guten Mutes ertragen zu können.