

Bernd Reiners

Das Spielgespräch

Visualisieren, kommunizieren, begleiten





Bernd Reiners

Das Spielgespräch

Visualisieren, kommunizieren, begleiten

unter Mitarbeit von Susanne Kade

VANDENHOECK & RUPRECHT

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind
im Internet über <https://dnb.de> abrufbar.

© 2025 Vandenhoeck & Ruprecht, Robert-Bosch-Breite 10, D-37079 Göttingen,
ein Imprint der Brill-Gruppe
(Koninklijke Brill BV, Leiden, Niederlande; Brill USA Inc., Boston MA, USA;
Brill Asia Pte Ltd, Singapore; Brill Deutschland GmbH, Paderborn, Deutschland;
Brill Österreich GmbH, Wien, Österreich)
Koninklijke Brill BV umfasst die Imprints Brill, Brill Nijhoff, Brill Schönigh,
Brill Fink, Brill mentis, Brill Wageningen Academic, Vandenhoeck & Ruprecht,
Böhlau und V&R unipress.

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich
geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen
bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Umschlagabbildung: Emma Reiners

Satz: SchwabScantechnik, Göttingen

Vandenhoeck & Ruprecht Verlage | www.vandenhoeck-ruprecht-verlage.com
E-Mail: info@v-r.de

ISBN 978-3-647-46296-7

Inhalt

Vorwort	9
Dank	10
Lesehinweise	12
Aufbau des Buches	12
Zur Verwendung der Icons in diesem Buch	13

TEIL 1 Die Technik des Spielgesprächs

1 Einleitung	15
1.1 Max hat Kopfschmerzen – ein Fallbeispiel	16
1.2 Was ist das Spielgespräch?	23
1.3 Das Menschenbild im Spielgespräch	29
1.4 Anwendungsmöglichkeiten des Spielgesprächs	37
2 Das Vorgehen	42
2.1 Zeigegespräch	43
2.2 Spielgespräch	49
2.3 Abschluss des Zeige- oder Spielgesprächs	51
2.4 Kernaufgaben der Therapeutin	54
2.5 Verschiedene Niveaus beim Spielgespräch	55
3 Einzelne Methoden und Techniken	56
3.1 Zeigegespräch einer konkreten Situation	56
3.2 Das Anwaltsspiel	57
3.3 Gute, schlechte und dritte Version	59
3.4 Einsatz der Taschenlampe	59
3.5 Der kluge Dustin	61
3.6 Einüben des günstigen Verhaltens	62
3.7 Zeigen einer bewältigten Situation	63
3.8 Die Stammgeschichten-Technik	63
3.9 Theaterpädagogik mit dem Spielgespräch	66
3.10 Wiederholtes Zeigen derselben Situation	66
3.11 Gefühlsfiguren	67
3.12 Weitere Figuren	69
3.13 Übersicht über die Techniken	71

TEIL 2 Anwendung des Spielgesprächs: Aufgaben, Anwendungsfelder, Kontexte

4	Aufgaben, die das Spielgespräch übernehmen kann	73
4.1	Verdeutlichen einer Situation und Veränderungsarbeit	74
4.2	Information vermitteln	81
4.3	Beratungsziele entwickeln und verdeutlichen	88
4.4	Ressourcenaktivierung – »Dann wische ich wieder Wasser auf« <i>Susanne Kade</i>	89
4.5	Schilderung der familiären Geschichte: Die Lebenslinie	98
4.6	Visualisierung des Netzwerks	99
4.7	Rückfallvorbeugung	102
4.8	Therapieverlauf mit dem Spielgespräch	104
5	Anwendungsfelder	114
5.1	Trennung und Scheidung	114
5.2	Kinderschutz: Drei Anwendungsmöglichkeiten des Spiel- gesprächs	118
5.3	Umgang mit Trauer und Lebenskrisen	132
5.4	Traumatherapie	136
5.5	Die Arbeit mit Emotionen, inneren Konflikten und inneren Anteilen	149
5.6	Unüblichere Anwendungsmöglichkeiten	162
6	Personenkreise und Kontexte	163
6.1	Besonderheiten in der Gesprächsführung mit Kindern	165
6.2	Personen mit Intelligenzminderung <i>Susanne Kade</i>	182
6.3	Supervision	198
6.4	Gutachterliche Tätigkeiten	199

TEIL 3 Theoretischer Hintergrund

7	Was bewirkt Veränderung – auch im Spielgespräch?	203
7.1	Wirkfaktoren der Psychotherapie	204
7.2	Gründe für kreative Methoden	207
7.3	Wirkmechanismen in Zeige- und Spielgespräch	213
7.4	Forschung	215
7.5	Das transtheoretische Modell der Veränderung	216

8	Das Spielgespräch im Spiegel verschiedener Therapieschulen	219
8.1	Systemische Therapie	219
8.2	Andere theoretische Zugänge	229
9	Umsetzung des Spielgesprächs in die Praxis	235
9.1	Erlernen des Spielgesprächs	235
9.2	Wachhalten des Spielgesprächs	238
9.3	Schwierigkeiten in der Anwendung	240
9.4	Analyse eines Spielgesprächs	243
9.5	Vorteile des Spielgesprächs	244
10	Nachwort	245
	Literatur	246
	Verzeichnis der Fallbeispiele	256
	Verzeichnis der Abbildungen und Kästen	257

Vorwort

Das Spielgespräch lernte ich 2005 in Schweden im Rahmen eines Kurses bei Barbro Sjölin-Nilsson zur Kinderorientierten Familientherapie (KOF) kennen. Das gleichnamige Buch von Martin Soltvedt enthielt einige Beispiele zum Spielgespräch, die mich sehr inspiriert haben. Manchmal frage ich mich, wie ich früher eigentlich mit kleinen Kindern oder anderen Menschen, die ich sprachlich nicht verstanden habe, gearbeitet habe, bevor ich es kannte.

Obwohl ich das Spielgespräch sofort in verschiedenen Fällen angewendet habe, schlug mein Herz anfangs mehr für die KOF. Deswegen habe ich dazu auch zuerst ein Buch geschrieben (Reiners, 2013/2019). Im einjährigen KOF-Kurs habe ich jedoch von Beginn an auch das Spielgespräch gelehrt. Es kam immer gut an, gerade wegen seiner leichten Erlern- und großen Anwendbarkeit.

Der große Erfolg des Spielgesprächs in Schweden, die Bücher von Jan Nilsson (2017, 2021), einige Workshops sowie Seminare, die ich speziell zum Spielgespräch gegeben habe, haben mich ermutigt, ein eigenes Buch zu dieser Methode zu schreiben. Ähnlich wie in Schweden ist hierzulande die Nachfrage nach dem Spielgespräch in den letzten Jahren deutlich angestiegen. Wer mit Familien arbeitet, kann vom Spielgespräch sehr profitieren, aber auch in anderen Kontexten ist es sehr breit und hilfreich einsetzbar.

Die Beispiele in diesem Buch entstammen größtenteils meinem eigenen Erfahrungsschatz aus der Erziehungsberatungsstelle und dem Kinderschutz-Zentrum in Aachen. Manche habe ich Kursen entnommen, einige stammen von Kolleg:innen¹, die sie zur Verfügung gestellt haben, aber nicht genannt werden wollten. Zudem sind einige Beispiele bisher verstreut in verschiedenen Artikeln

1 Ich verwende im Buch gern den Doppelpunkt, um deutlich zu machen, dass alle Geschlechter gemeint sind. Wenn dies jedoch verbunden ist mit Artikeln oder Pronomen, also der/die, er/sie, habe ich mich entschieden jeweils das generische Femininum zu verwenden, mit dem ebenfalls alle Geschlechter gemeint sind. Aus meiner Sicht ist für diese Fälle noch keine gute sprachliche Lösung gefunden worden.

oder Büchern veröffentlicht worden, in diesem Buch zum Teil gekürzt zusammengeführt worden.

Die Fallbeispiele sind in der Regel aus einer systemischen Perspektive geschrieben. Das Spielgespräch kann jedoch auch mit verhaltenstherapeutischem oder psychodynamischem Hintergrund, z. B. auch mentalisierungsfördernd angewendet werden. Es passt ebenfalls gut zu Psychodrama und Schematherapie oder anderen theoretischen Zugängen. Es ist eine Methode, die wie eine eigene Sprache, keiner bestimmten »Schule« zugerechnet werden kann.

Dank

Als erstes möchte ich Martin Soltvedt für die Entwicklung des Spielgesprächs danken. Ohne ihn gäbe es nicht nur dieses Buch nicht, sondern auch die ganze Methode wäre nicht so ausgearbeitet worden. Barbro Sjölin-Nilsson danke ich dafür, dass sie es mir beigebracht hat und über Jahre immer wieder erinnerte, mich ermutigte, supervidierte und so meine Erfahrungen mit der Methode und dieses Buch erst ermöglichte. Jan Nilsson danke ich für seine wunderbaren schwedischen Bücher zum Spielgespräch, die mich erst ermutigt haben, dieses Buch zu schreiben. Die beiden haben das Spielgespräch weiterentwickelt, Methoden dazu »erfunden«, theoretische Bezüge hergestellt – und dabei immer sehr bescheiden so getan, als sei alles Martin Soltvedts alleiniger Verdienst.

Besonderer Dank gilt auch Dr. Susanne Kade, die mir viel Mut gemacht hat, das Buch wirklich zu schreiben, nachdem der Gedanke dafür lange in meinem Hirn herumgespukt hat. Ohne sie hätte ich das Buch nicht begonnen. Von daher ist es mir eine große Freude und Ehre, dass sie so wichtige Kapitel im Buch geschrieben hat! Die Wendung, die diese Kapitel dem Buch geben, liegt mir sehr am Herzen – ich habe aber schlicht in dem Bereich zu wenig Erfahrung, um selbst darüber schreiben zu können. Zudem durfte ich immer wieder mit Fragen zu ihr kommen, z. B. welche Fallbeispiele notwendig oder passend sind, welche Reihenfolge sinnvoll ist etc. Sie trägt einen großen Anteil am Gelingen dieses Buches.

Einige Menschen haben das Manuskript gelesen. Barbro Sjölin-Nilsson hat ein paar skandinavische Literaturquellen beige-steuert und korrigiert, sowie einige Tipps zu den Fotos gegeben. Susanne Kade hat gekürzt, ermutigt, z. B. mehr zu Haltung und Theorie zu schreiben, korrigiert, kommentiert zu einer Zeit, als das Buch noch sehr anders aussah. Vera Rittinghaus-Wiedemuth hat das Buch akribisch durchgearbeitet, viele Details korrigiert und Veränderungen empfohlen. Marie-Josée Cremer hat das Buch auf eine ganz andere Art kommentiert. Sie hat die Haltung zwischen den Zeilen aufgespürt, kommentiert und ergänzt. Johannes Stein hat das Buch mehrfach gelesen. In unglaublicher Akribie hat er quasi

bei jedem Satz überlegt, ob man ihn anders schöner ausdrücken könnte – dabei nicht nur einige Fehler entdeckt und Formulierungen geglättet, sondern auch viele Fragen beantwortet, Eindrücke wiedergegeben, die dem Buch den »letzten Schliff« gegeben haben.

Meiner Tochter Emma Reiners danke ich neben dem Lesen des Manuskripts für das wunderbare Gedicht, das sie über Kinder geschrieben hat. Es war ihr ein Bedürfnis und mir eine große Freude! Außerdem hat sie mir bei sehr lustigen Fotosessions sehr geholfen. Ihr Handy sei gelobt!

Besonderer Dank gilt auch meiner Frau Andrea Reiners, die noch einmal viele Gedankenspiele, Überlegungen, Zweifel und manchmal wenig Zeit und schlechte Laune aushalten musste – und dies wie immer mit großer Geduld und unendlicher Unterstützung hinbekommen hat. Die letzte Version hat sie noch einmal korrekturlesen und dabei viele Formulierungen geglättet.

Ich danke den Anwender:innen, die mir die Beispiele überlassen haben, leider ohne, dass ich sie nennen durfte. Natürlich danke ich den Kursteilnehmenden und den Klient:innen, bei denen ich das Spielgespräch eingesetzt habe.

Last, but not least danke ich dem Verlag und insbesondere Sandra Englisch, die schon lange vor mir wusste, dass ich dieses Buch schreiben und bei V&R veröffentlichen würde. Sie hat mich immer wieder ermuntert und ermutigt. Auch ohne sie hätte ich das Buch nicht geschrieben. Ich kann nur sagen: Wenn jemand ein psychosoziales Fachbuch schreiben möchte, sollte er sich an sie wenden! Ihre Begleitung ist großartig!

Bernd Reiners

Lesehinweise

Aufbau des Buches

In *Teil 1* wird die Technik des Spielgesprächs beschrieben. Nach einem einführnden Fallbeispiel im ersten Kapitel folgt eine Definition des Spielgesprächs inklusive seiner Geschichte, seinen Zielsetzungen, dem verwendeten Material und dem zugrundeliegenden Menschenbild. Das Kapitel wird beendet mit einer Übersicht über die zahlreichen Anwendungsmöglichkeiten.

In Kapitel zwei wird das allgemeine Vorgehen als »Schablone« beschrieben, ohne dass Fallbeispiele dies verdeutlichen. Kapitel drei widmet sich verschiedenen Techniken, die im Spielgespräch verwendet werden können – erläutert an verschiedenen Fallbeispielen.

In *Teil 2* geht es um die Anwendung des Spielgesprächs. Kapitel vier beschreibt die verschiedenen Aufgaben, die das Spielgespräch übernehmen kann: das Verdeutlichen einer Situation und die Veränderungsarbeit, das Vermitteln von Informationen, das Entwickeln von Zielen, Ressourcenaktivierung, Schilderung der familiären Geschichte, des Netzwerks und der Rückfallvorbeugung. Abgerundet wird das Kapitel durch ein längeres Beispiel einer Therapie mit mehreren Spielgesprächen.

In Kapitel fünf werden verschiedene Anwendungsfelder des Spielgesprächs beschrieben. Hier können Lesende auswählen, welche Unterkapitel interessant erscheinen: Trennung und Scheidung, Kinderschutz, Umgang mit Trauer, Traumatherapie, die Arbeit mit inneren Anteilen oder Emotionen sowie einige unübliche Anwendungsgebiete, die eher der Inspiration dienen sollen.

Kapitel sechs beschreibt besondere Personenkreise – Kinder und ihre Familien, Menschen mit Intelligenzminderung – sowie Kontexte wie Supervision oder Gutachtenerstellung, in denen mit dem Spielgespräch gearbeitet werden kann.

In *Teil 3* schließlich wird der theoretische Hintergrund beschrieben. Kapitel sieben widmet sich den allgemeinen Wirkfaktoren der Psychotherapie und bezieht sie auf die Arbeit mit dem Spielgespräch. Zudem werden die spezifischen

Wirkmechanismen des Spielgesprächs beschrieben. Es folgen ein paar Worte zur Forschung, um mit einem allgemeinen Modell der Veränderung abzuschließen.

In Kapitel acht werden zunächst die Kernannahmen der systemischen Therapie als Hintergrund meiner theoretischen Ausrichtung beschrieben, um im zweiten Teil zu beleuchten, wie das Spielgespräch in andere therapeutische »Schulen« eingebettet werden kann bzw. von diesen inspiriert wird.


Kapitel neun diskutiert ausführlich, wie das Spielgespräch erlernt und seine Anwendung aufrechterhalten werden kann. Eine Analyse der durchgeführten Spielgespräche kann dabei helfen, die eigene Anwendung weiter zu verfeinern. Ein paar Worte zu den Vorteilen des Spielgesprächs runden das Kapitel ab.


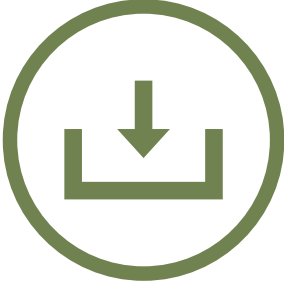
Zur Verwendung der Icons in diesem Buch

Zum besseren Verständnis des Vorgehens wurde dieses in längeren Fallbeispielen in verschiedene Prozessschritte unterteilt, die jeweils mit einem Icon im Text versehen wurden. So können Lesende schnell erkennen, an welcher Stelle des Prozesses sich das Beispiel gerade befindet. Zudem wurden gelegentlich Hinweise eingefügt, wenn besondere Techniken verwendet wurden. In Kapitel drei, in dem explizit einzelne Techniken vorgestellt werden, wurde aufgrund der Doppelungen auf diese Icons verzichtet.

Um die Lesbarkeit zu verbessern, erhielten zudem Figuren, die auf der Bühne stehen, ein besonderes Layout. Die verschiedenen Layouts und Icons sind in Tabelle 1 kurz dargestellt:

Tabelle 1: Übersicht über die verwendeten Icons

Elemente im Fallbeispiel	Icon/Gestaltung
Figurenname	KAPITÄLCHEN
<p>Prozesshinweis</p> <p>Dazu gehören:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vorgespräch/Vorgeschichte Szenenauswahl Zeigegespräch Zeigegespräch – Bewältigte Situation Zwischenreflexion Veränderungsarbeit Den Eltern zeigen Abschluss des Spielgesprächs Reflexion mit den Anwesenden Nachgedanken ohne die Anwesenden 	

<p>Technikinweis</p> <p>Dazu gehören: Beginn mit einer guten Geschichte Stammgeschichte Theaterpädagogische Szene Eigenes Vorgehen erläutern Informationen vermitteln Gefühlsfiguren Einholen anderer Perspektiven Zeigen der guten Lösung Verschiedene Lösungen ausprobieren Gute, schlechte und dritte Version Ressourcensuche Ideen zur Lösungssuche Einüben von Verhalten Einsatz therapeutische Figur Anker für zukünftige Situationen Enden mit einer guten Geschichte</p>	
<p>Downloadmaterial</p> <p>Den Zugang zum Downloadmaterial finden Sie unter Eingabe des hinten im Buch abgedruckten Codes im Verlagswebshop beim Buchtitel im Downloadbereich.</p>	

TEIL 1

Die Technik des Spielgesprächs

1 Einleitung

Das Spielgespräch ist eine Visualisierungsmethode für Situationen, Ereignisse, Probleme oder Konflikte. Diese können abstrakt oder konkret, eher im Inneren einer Person oder zwischen mehreren Personen angesiedelt sein (Soltvedt, 2005; Nilsson, 2021).

Wenn Ratsuchende eine Situation beschreiben, die bedeutsam erscheint oder die nicht ausreichend verstanden wird, kann das Spielgespräch hilfreich sein, intensiver in die Beschreibung einzusteigen. Zur Illustration werden Figuren auf den Tisch gestellt und bedeutsame Grenzen mit Tape dargestellt, z. B. Wege, Mauern, der Grundriss etc.

In einem zweiten Schritt können Lösungen ausprobiert und »erspielt« werden. Das Spielgespräch geht also über die diagnostische Funktion des Familienbretts (Ludwig, Pflieger, Wilken u. Jacobskötter, 1983) hinaus und betont mehr die Interaktion und die Möglichkeit, alternative Verhaltensweisen auszuprobieren.

Das Spielgespräch kann in jeder Art von Gespräch helfen, das Gegenüber zu verstehen bzw. sich selbst verständlich zu machen. Dieses Buch will das Spielgespräch lehren z. B. für Berater:innen² und Therapeut:innen der verschiedenen »Schulen«, aber auch Interviewer:innen in verschiedenen Kontexten.

2 In diesem Buch benutze ich zum Teil die ND-Form (Ratsuchende) – oder wie hier die Form mit dem Doppelpunkt im Wort. Wenn dies aufgrund von Artikeln oder Pronomen sprachlich holprig wird, verwende ich das generische Feminin. Mit jeder Form denke ich an alle Geschlechter und möchte die Lesenden bitten, dies auch so zu halten.

Zur Veranschaulichung, was das Spielgespräch ist, soll ein Fallbeispiel dienen. Dabei ist das Beispiel wie üblich auf die aus dem Rückblick besonders wichtigen Momente des Prozesses gekürzt. Zudem habe ich für dieses Buch Fallbeispiele ausgewählt, die mir besonders gelungen erscheinen. Darauf möchte ich gern hinweisen, um nicht den Eindruck zu erwecken, mit dem Spielgespräch werde Beratung oder Therapie zum Kinderspiel, bzw. als sei es die *Methode*, die den »Erfolg« bringe. Mit Wampold, Imel und Flückiger (2018) und den allermeisten Forscher:innen bin ich der Meinung, dass die therapeutische Beziehung eine Grundvoraussetzung für therapeutischen Erfolg ist, die Methode also eher einen kleinen Teil des Erfolgs ausmacht. Trotzdem handelt dieses Buch von der Methode, weil auch dieser Teil für den Erfolg wichtig ist. Die meisten Beispiele in diesem Buch stammen aus meiner Arbeit mit Kindern aus der Erziehungsberatungsstelle.

Das Buch möchte für das Spielgespräch werben, weil es relativ einfach zu erlernen ist und große Effekte hat. Es ist unglaublich vielseitig einsetzbar. Im Wesentlichen verfolgt dieses Buch daher zwei Ziele:

1. Den Ablauf des Spielgesprächs möglichst detailliert und anschaulich darzustellen, sodass es von den Lesenden eigenständig angewendet werden kann.
2. Möglichst viele Anwendungsmöglichkeiten darzustellen, damit die Methode in verschiedenen Bereichen zum Einsatz kommt.

Es würde mich sehr freuen, wenn Menschen das Spielgespräch nach der Lektüre des Buches einsetzen, und es ihnen hilft, Gespräche fokussierter und effektiver durchzuführen.

1.1 Max³ hat Kopfschmerzen – ein Fallbeispiel



VORGESPRÄCH/VORGESCHICHTE Max war mit zehn Jahren das älteste von drei Kindern. Er war gerade aufgrund eindeutiger Empfehlungen auf das Gymnasium gewechselt. Vor den Sommerferien hatte er gelegentlich über Kopfschmerzen geklagt, seit dem Einstieg auf dem Gymnasium plagten ihn diese nahezu täglich, oft über viele Stunden. Die Eltern waren mit ihm beim Kinderarzt gewesen, der Migräne und andere körperliche Krankheiten ausgeschlossen hatte und die Eltern mit Max in die Beratungsstelle geschickt hatte.

3 Selbstverständlich sind alle Namen im Buch geändert. Auch weitere Merkmale sind so verändert, dass ein Wiedererkennen der realen Personen nicht möglich ist.

Erstgespräch mit den Eltern

Zunächst waren die Eltern von Max gekommen. Sie waren verzweifelt. Max habe sich vom Kinderarzt überhaupt nicht ernst genommen gefühlt. Er wolle etwas gegen seine Kopfschmerzen tun und bestehe darauf, dass er sich diese nicht einbilde. Manchmal habe er den Eindruck, die Eltern würden das glauben. Beide Eltern berichteten, dass es Max oft gut gehe, er nicht über Kopfschmerzen klage, bis sie danach fragen würden. So habe er in den letzten Ferien in den ersten Wochen kein Mal Kopfschmerzen erwähnt, bis die Mutter nachfragte. Da habe er geäußert, jeden Tag Kopfschmerzen zu haben, nur nicht immer darüber zu sprechen. Anschließend habe er dann jeden Tag darüber gesprochen. Sie hätten schon das Gefühl, dass er sich die Schmerzen nicht einbilde, dachten aber gleichzeitig, dass Nachfragen die Situation verschlimmere.

Max kommt hinzu

Da Max ernst genommen werden und aktiv an der Behandlung teilnehmen wollte, kam er zur nächsten Sitzung hinzu. Wir sprachen ein wenig über die Kopfschmerzen. Aufgrund des ärztlichen Vorberichts wurde von Spannungskopfschmerzen ausgegangen. Ich erklärte kurz, dass es verschiedene Gründe für Kopfweh gebe. Dabei orientierte ich mich an der sehr anschaulichen Darstellung in dem Buch »Kopfschmerzkinder« (Seemann, 2013). Bei Kindern gebe es zwei besonders häufige Phänomene: Migräne, die der Arzt ausgeschlossen habe, und Spannungskopfschmerz. Ich erläuterte, dass das Gehirn regelmäßig mit Blut und Sauerstoff versorgt werden müsse. Dies geschehe über die großen Arterien im Hals. Wenn diese durch zu viel Spannung »eingeklemmt« würden, würde weniger Blut fließen und das könne Kopfschmerzen auslösen. Die Blutgefäße würden durch körperliche Verspannungen eingeklemmt, aber auch durch ein Gefühl von Druck und Spannung. Insofern könne es helfen, sich mit seinen Gefühlen von Druck und Spannung auseinanderzusetzen. Dies leuchtete ihm ein.

Max erschien extrem wissbegierig, sehr aufmerksam, und es war deutlich, dass er mächtig unter Druck stand. Er litt unter seinen Kopfschmerzen und war sehr bereit, etwas dagegen zu tun. Er wollte jedoch lieber ohne seine Eltern mit mir darüber sprechen, sodass seine Eltern im Wartezimmer auf ihn warteten.

Das erste Spielgespräch



SZENENAUSWAHL Da Max der Beschreibung seiner Eltern zustimmte, dass die Kopfschmerzen besonders häufig kommen würden, wenn er sich großen Anforderungen gegenübersehe, bat ich ihn, eine solche Situation zu zeigen.



ZEIGEGESPRÄCH Max klebt mit meiner Hilfe den Klassenraum auf. Er wählt einen Bauklotz für seinen Tisch und eine Figur für sich, die er an den Tisch setzt. Seine Lehrerin, auch für sie wählt er eine Figur, erklärt eine komplizierte Matheaufgabe. Max nimmt die schwarze Figur für den Kopfschmerz und stellt sie neben seine Figur (s. Foto 1).

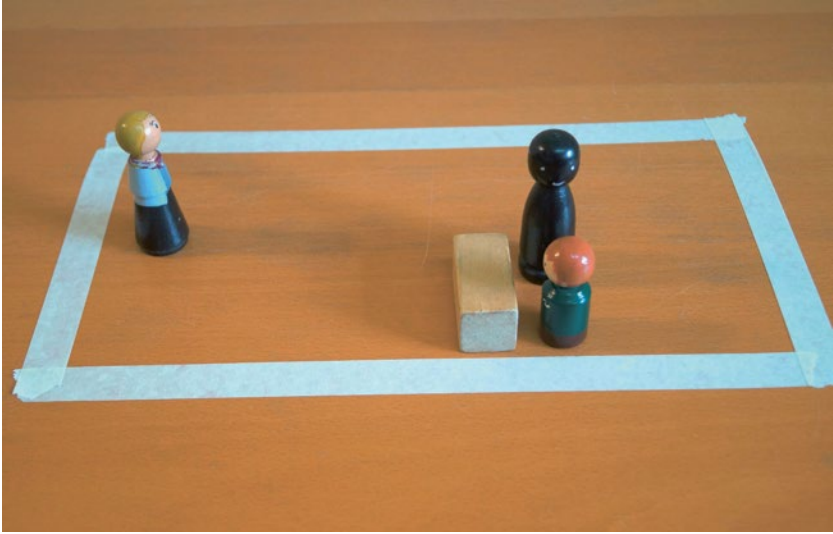


Foto 1: Der KOPFSCHMERZ neben MAX © Bernd Reiners

Das gehe dann ganz plötzlich, ergänzt er. Ich frage ihn, wie die Situation weitergehe. Max zeigt, dass der KOPFSCHMERZ⁴, während er versucht, die Aufgabe zu lösen, immer bei ihm bleiben würde. Aber auch danach würde er nicht verschwinden – und zu Hause sei er immer noch da. Manchmal berichte er davon, manchmal auch nicht. Manchmal würden seine Eltern darauf eingehen, manchmal hätten sie dafür auch keine Zeit. Weil es mir noch nicht um das familiäre Zusammenspiel geht, frage ich hier nicht detaillierter nach. Ich möchte zunächst besser verstehen, was in Max *Innerem* geschehen ist, bevor die Kopfschmerzen einsetzen. Max ist einverstanden.

So lasse ich mir die Situation zeigen, bevor die Lehrerin die schwierige Aufgabe erklärt. Max beschreibt, wie er in der Pause mit ein paar Freunden Fangen spielt. Die Situation zeigt er ausführlich: Er klebt den Lageplan des Schulhofs mit etwas Tape auf den Tisch, wählt Figuren für seine Freunde und zeigt, wie das Spiel abgelaufen ist.

4 Wenn die Figur auf der Bühne gemeint ist, wird ihr Name in Kapitälchen gesetzt.



Ich unterbreche ihn und lasse ihn die Situation noch mehr verdeutlichen. Dabei geht es mir insbesondere um seinen Gefühlszustand. Er nimmt also die **GEFÜHLSFIGUREN** (s. Kapitel 3.11) zu Hilfe. Während des Spiels läuft die lachende Figur, die er für das gute Gefühl benannt hat, die ganze Zeit direkt neben ihm mit. Auf Nachfrage berichtet er, dass die Sorge schon vor der nächsten Mathestunde vorhanden war. Er stellt die Figur für diese Sorge (mit einem schiefen Mund) etwas weiter weg (s. Foto 2).

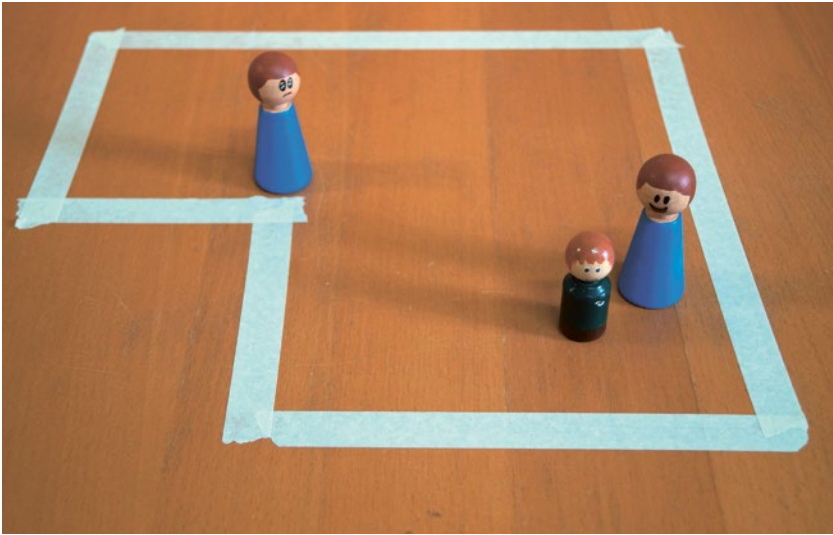


Foto 2: Die SORGE ist weiter weg © Bernd Reiners

Nun zeigt er die Situation, als er den Klassenraum betritt. Die SORGE und das LACHEN sind nun ungefähr gleich weit von MAX entfernt. Er stellt seine LEHRERIN in die Klasse. Als diese beginnt, die Aufgabe zu erklären, stellt er die SORGE direkt neben MAX – und dazu die schwarze KOPFSCHMERZFIGUR. Ich bitte ihn, das in Zeitlupe zu zeigen und zu überlegen, ob weitere Figuren eine Rolle spielen könnten.

Er beginnt noch einmal, als die LEHRERIN die Aufgabe ansagt. Er stellt zu der LEHRERIN eine weitere Figur (gelb und ohne Gesicht), die er »den DRUCK« nennt. Diese Figur rückt langsam von der LEHRERIN zu MAX mit dem KOPFSCHMERZ im Schleptau. Auch die SORGE rückt jetzt langsam näher. Ich nehme BJÖRN, meine therapeutische Figur, zu Hilfe. BJÖRN fragt MAX, was er gerade denkt. MAX kann dies gut beschreiben: »Ich denke, dass ich das nicht schaffe, dass ich wieder versage und eine schlechte Note bekomme, und alle denken, dass ich zu schlecht für das Gymnasium bin.« BJÖRN fragt, wer »alle« seien –

und ich bitte ihn, diese Figuren mit auf den Tisch zu stellen. Er benennt die Lehrerin, seine Klassenlehrerin und einige Klassenkameraden. Ob es auch noch Menschen gebe, die nicht im Klassenraum seien, und trotzdem denken könnten, dass er zu schlecht für das Gymnasium sei? Ohne Zögern wählt er eine weitere Figur: GREGOR, für seinen achtjährigen Bruder – ihn stellt er gegenüber an den Tisch, weil er an den immer sofort denken müsse. Etwas weiter weg stellt er schließlich auch noch seinen VATER (s. Foto 3).

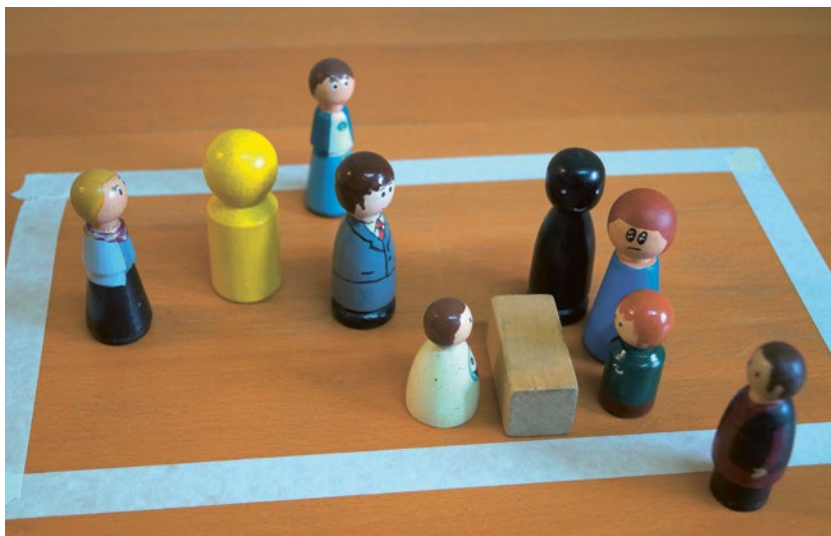


Foto 3: »Alle« schauen auf MAX © Bernd Reiners



ABSCHLUSS Da die Stunde sich dem Ende neigte, lobte zunächst BJÖRN MAX, wie gut er erklären könne (s. Kapitel 2.3). Ich lobte den Jungen schließlich, dass ich eine Menge verstanden habe. Glücklicherweise hat auch er die Stunde positiv bewertet. Ich fragte ihn, wie wir denn weitermachen sollten. Ob beim nächsten Mal seine Eltern dabei sein sollten? Dies hielt er für eine gute Idee. Er wollte seinen Eltern gern das heute Verstandene zeigen.

Die Geschichte wird den Eltern gezeigt

Die nächste Stunde begann Max' Mutter damit, dass sie erklärte, Max habe nach der letzten Stunde nichts erzählt, er wolle das lieber mit den Figuren hier zeigen. Offenbar hatte Max das Gefühl, sich mithilfe der Figuren besser ausdrücken zu können.



DEN ELTERN ZEIGEN Tatsächlich gelingt es ihm sehr gut, die in der letzten Sitzung dargestellten Szenen verständlich nachzustellen. Seine Eltern haben wenige Nachfragen. Max' Vater jedoch will wissen, warum er mit auf dem Tisch stehe. Mit etwas Unterstützung gelingt es Max, seinem Vater zu erklären, dass er Angst vor seinen Abwertungen habe, wenn er keine so guten Leistungen nach Hause bringe.

Der Vater ist sehr überrascht, weil er noch nie geschimpft hätte. Den Tränen nahe erwidert Max: »Aber du warst immer so gut in der Schule! Und du lachst immer, wenn Gregor eine schlechte Note hat.« Auch wenn der Vater dem zweiten Teil der Aussage nicht zustimmt, ist ihm bewusst geworden, wie er an »dem Druck« beteiligt ist.

Veränderungsideen für das soziale Umfeld



VERÄNDERUNGSARBEIT Da die Figuren noch auf dem Tisch stehen, nehme ich Björn noch einmal zu Hilfe. Er fragt Max: »Wenn dein Papa nicht mehr denken würde, dass deine Leistungen zu schlecht sind – oder du das nicht mehr glauben würdest – was würde mit dem Druck passieren?« Max stellt den DRUCK etwa zwei Zentimeter weiter weg. Der Vater weist darauf hin, dass der DRUCK immer noch recht nahe sei und es also mehr brauche als nur seine angebliche Unzufriedenheit mit Max' Noten.

Ich greife den Impuls des Vaters auf: »Was bräuchte es, damit der DRUCK noch weiter wegrücken würde?« Max hat keine Ideen. Die Eltern dafür umso mehr. Der Vater schlägt sofort vor, man könnte eine Pause machen, z. B. mit den Hausaufgaben. Max könnte sich an seine guten Mathematikleistungen in der Grundschule erinnern, er könnte die Aufgaben zu Hause mit Papas Hilfe durchführen etc. Max glaubt, eine Pause würde am meisten helfen, die »blöden« Figuren auf Distanz zu bringen, aber eventuell nicht ausreichend. Er wisse nicht, was er tun könne, damit sie sich noch weiter zurückziehen.

Der Nutzen unerwünschter Gefühle

Ich bringe die Idee ein, dass die Gefühle vielleicht nicht nur »blöd« sind, sondern auch einen Nutzen haben (s. Kapitel 5.5.2); etwas, das es in der Familie brauche, das eventuell noch nicht ganz so klar ist, aber doch wichtig.

Erst in der nächsten Stunde, wieder beide Eltern mit Max, verfolgen wir diese Idee etwas weiter. Ich frage alle drei, was sie glauben, welchen positiven Nutzen es vielleicht haben könnte, dass der DRUCK so nahekome. Die Mutter wählt ohne Aufforderung – inzwischen haben alle drei das Prinzip des Zeigegesprächs verinnerlicht – für sich eine Figur und stellt sie auf den Tisch: »Ich versuche, dich zu trösten, schone dich, wenn die Kopfschmerzen kommen.«

An dieser Stelle zeigt sich noch einmal eine Unterscheidung: Max hat immer vom Druck gesprochen, der dann komme. Dieser hängt zwar bisher immer mit der Kopfschmerzfigur zusammen, trotzdem sind die beiden Figuren nicht identisch. Mir scheint, über den Druck zu sprechen, war für alle einfacher, ungefährlicher als über die Kopfschmerzen. Ich formuliere meinen Gedanken mit BjÖRN: »Wenn Mama oder Papa von den Kopfschmerzen reden, haben sie immer Angst, dass die Kopfschmerzen dadurch näherkommen, was sie natürlich nicht wollen. Wenn sie das aber nicht tun, fühlst du dich nicht ernst genommen.« Dabei zeige ich auf MAX. Alle drei nicken.

»Mir scheint, der Druck ist so etwas wie der Vorbote der Kopfschmerzen. Die Kopfschmerzen hingegen sind etwas, vor dem alle Angst haben, und wenn sie auftauchen, wird es für alle schwieriger.« Auch dem stimmen alle drei zu. Ich bitte die Mutter daher noch einmal über den Druck, statt über die Kopfschmerzen zu sprechen.

So nimmt die Mutter ihre Figur in die Hand, zögert jedoch: »Hm. Ich weiß nicht, ob ich den Druck bemerke. Zumindest mache ich da nicht viel mit.« BjÖRN geht zu MAX und fragt, ob die MUTTER etwas mit dem DRUCK machen soll. Max versteht sofort: »Ja, wenn sie den Druck merken würde, könnte sie mir helfen, eine Pause zu machen.« Der Vater ergänzt: »Der Druck ist so etwas wie ein Frühwarnsystem. Wenn wir den bemerken, können wir Max helfen, kein Kopfweh zu bekommen. Wir müssen besser aufpassen, damit wir den Druck bemerken.« Max strahlt!



NACHGEDANKEN Natürlich waren die Kopfschmerzen nicht sofort nach diesem Gespräch verschwunden – es blieb noch einige Arbeit, doch hatte die Familie durch das Spielgespräch eine Möglichkeit bekommen, sehr differenziert auf die Kopfschmerzen zu schauen. Wann kamen sie, was verstärkte sie, welchen Nutzen hatten sie, wie hingen sie mit dem Verhalten der anderen zusammen, mit Max' Gedanken und Gefühlen etc.? Die Eltern hatten keine Angst mehr, die Kopfschmerzen oder ihr Ausbleiben anzusprechen. Es war möglich geworden, darüber zu sprechen, was helfen konnte, sie in den Griff zu bekommen.

Nach einigen weiteren Gesprächen gelang es ihnen recht gut, die Kopfschmerzen früher zu bemerken und sie mithilfe des Drucks als Frühwarnsystem häufig sogar zu vermeiden.

1.2 Was ist das Spielgespräch?

Kurz gesagt, ist das Spielgespräch eine kreative Methode, die eine Erzählung mit Bildern, Figuren und Handlung ergänzt, sozusagen eine »Visualisierung+«. Ratsuchende erzählen mit Worten und zeigen gleichzeitig mit Figuren und Gegenständen, sodass die Erzählung visuell und konkret wird. So schaffen sie etwas Überdauerndes. Gleichzeitig reduziert dies die Anforderung des Augenkontaktes; wir können gemeinsam das Gezeigte betrachten und auch die Emotionen reflektieren. Mit diesem Gezeigten können wir weiterarbeiten und nach gewünschten oder möglichen Alternativen suchen. In anderen Situationen kann das Spielgespräch genutzt werden, um die eigene Arbeit zu erläutern (s. Kapitel 4.2.2) bzw. das bisher Verstandene zusammenzufassen (s. Kapitel 4.2.1).

So ist das Spielgespräch eine eigene Kommunikationsmethode – Sjölin-Nilsson (2023) spricht lieber von einer »Sprache« als einer »Methode«. Das Spielgespräch kann zur Ergänzung von psychologischer, psychiatrischer und sozialpädagogischer Diagnostik oder Beratung und Therapie genutzt werden. Durch die Verknüpfung von Worten mit dreidimensionalen Bildern und der Handlung in diesen Bildern entsteht ein tieferes Verständnis aufseiten der Ratsuchenden und der Therapeut:innen.

Kreative Methoden sind hoch im Kurs, ihr Einsatz ist über viele Schulen hinweg sehr verbreitet (Hanswille, 2022; Prior, 2023) und wird als hilfreich im Kontext von Beratung und Therapie erachtet. Insofern befindet sich das Spielgespräch im Trend.

Martin Soltvedt, Jan Nilsson und Barbro Sjölin-Nilsson haben die Bezeichnung »Tejping« (ausgesprochen wie das englische Wort »taping«) verwendet. Es war das Wort eines Kindes, mit dem Martin Soltvedt gearbeitet hatte (s. Kapitel 1.2.1). Es passte, weil Tape ein wichtiges Material ist, das beim Spielgespräch verwendet wird. Daneben verwendete Soltvedt (2005) den Begriff »Spielgespräch« (»leksamtal«). Da im deutschen Sprachgebrauch »Taping« eher nach Physiotherapie klingt, habe ich mich entschieden, das Wort Spielgespräch zu verwenden, da es die Veränderungsarbeit mit der Methode gut beschreibt: Es ist eine *Mischung aus Gespräch und Spiel*. Dabei wird das Wort Spiel nicht ausschließlich im üblichen Wortsinne verwendet, sondern auch im Sinne eines Gedankenspiels, dem *Ausprobieren und Reflektieren von Handlungsalternativen*, von Mentalisierungsideen etc.

Wie Nilsson (2021) aber zu Recht anmerkt, klingt »Spielgespräch« ein wenig, als sei es eine Methode, die für Kinder entwickelt wurde. Das ist sie jedoch keineswegs. Soltvedt (2005) hat das Spielgespräch meistens mit Jugendlichen verwendet, die auch meiner Erfahrung nach sehr gut darauf ansprechen. Es kann jedoch *in allen Altersklassen* angewendet werden, auch mit Erwachsenen und insbesondere

in Situationen, in denen Worte nicht ausreichen, nicht vorhanden sind oder das Ergänzen durch eine konkrete Visualisierung nützlich erscheint.

Der Begriff »Zeigegespräch« betont, dass etwas gezeigt wird – die Aspekte der Veränderungsarbeit werden weniger betont; sie geschehen jedoch günstigenfalls auf eine verspielte Weise. Von daher wird der Begriff Spielgespräch eher für das gesamte Vorgehen gewählt, während Zeigegespräch für das Zeigen eines – auch inneren – Prozesses gewählt wird. Ich verwende den Begriff Zeigegespräch bei älteren Klient:innen gern, so z. B. auch gelegentlich bei Jugendlichen, wenn diese Spielen »uncool« finden.

Gelegentlich wird auch der Begriff »Tischpsychodrama« verwendet. Tatsächlich gibt es sehr große Ähnlichkeiten zum Psychodrama. Der Begriff suggeriert jedoch, dass das Spielgespräch theoretisch ausschließlich oder überwiegend im Psychodrama verortet ist. Dies ist nicht der Fall.

1.2.1 Geschichte des Spielgesprächs

Martin Soltvedt (2005; *1931, †2016) hat das Spielgespräch in den 1980er Jahren in Norwegen für ältere Kinder entwickelt, die gerade aus dem Spielalter herausgewachsen waren. Er suchte eine Möglichkeit, mit älteren Kindern und Jugendlichen visuell und konkret zu arbeiten. Wenn er etwas nicht verstand, stellte er GABRIELSEN, seine Alter-Ego-Figur⁵, auf den Tisch. Durch dessen naive Fragen entstand mithilfe anderer Figuren und Markierungen durch Tape eine Darstellung des Gesagten, sodass schließlich verständlich wurde, was vorher unbegreiflich war.

Das Spielgespräch wurde insbesondere durch Barbro Sjölin-Nilsson und ihren Mann, Jan Nilsson, verbreitet. Theoretisch fußt es unter anderem auf entwicklungspsychologischen Theorien, z. B. Stern (1977) mit der Betonung auf handlungsorientiertem Verstehen und Lernen, der narrativen Perspektive um White und Epston (1993) mit dem Externalisierungsbegriff sowie den inneren und äußeren Gesprächen von Anderson und Goolishian (1990).

Da mir Barbro Sjölin-Nilsson das erste Spielgespräch des Entwicklers Martin Soltvedt (zu der Zeit nahm er noch nicht GABRIELSEN zu Hilfe) zugesendet hat, möchte ich es übersetzt und gekürzt wiedergeben.

5 Alter-Ego bedeutet wörtlich »anderes Ich«. Und in dieser Funktion vertritt die Figur die Therapeutin auf der Bühne.

Martin Soltvedts erstes Spielgespräch

Martin arbeitete in seiner privaten Praxis als Psychologe für Kinder und Familien in Lier, einer Kleinstadt bei Oslo/Norwegen. Diesmal war eine Mutter mit ihrem neunjährigen Sohn Ole gekommen.

Oles Mutter war häufig mit Ole und seinem fünfjährigen Bruder allein zu Hause. Im Gespräch bei Martin gab es viele Anklagen der Mutter, die Ole immer ruhiger werden ließen und schließlich dazu führten, dass er seinen Kopf unter seiner Kapuze versteckte, sodass man ihn gar nicht mehr sah.

Martin versuchte, der Mutter in ihrer Frustration zu helfen und gleichzeitig Kontakt zu Ole aufzubauen. Da sah er plötzlich das Korrekturband einer elektrischen Schreibmaschine und nahm es, um damit das Wohnzimmer auf dem Tisch anzuzeigen: »Kann das eine Wand im Raum sein? Hilf mir mal.« Damit reichte er Ole das Korrekturband. Zusammen zogen sie passende Stücke ab. So konnte Ole die anderen Wände sowie die Tür zur Küche zeigen.

Mit einem kurzen Stück Tape zeigte er den Fernseher. Ähnlich ging es weiter mit dem Drehsessel des Vaters und dem Sofa. So wurde der Raum mit Tür und Möbeln gezeigt, alles nur mit Tape-Stücken von unterschiedlicher Länge.

Martin nahm einige Holzfiguren und fragte: »Wenn das hier Mama ist, wo steht sie meistens?« Ole zeigte, dass seine MUTTER in der Küche steht und Essen zubereitet.

Auf Nachfrage setzte Ole eine Figur für sich auf den Streifen, der für den Sessel stand. Der kleine Bruder hingegen saß auf dem Sofa. Nun bat ihn Martin, zu zeigen und zu berichten, wie die Streitsituationen verlaufen. Es zeigte sich, dass Oles BRUDER ihm seinen Platz streitig machen wollte. OLE schubste dann seinen BRUDER fort, der hinfiel und nach seiner MUTTER rief. Diese hörte nur den weinenden Bruder und schimpfte sehr mit OLE.

So konnte Martin das ganze Problem vor sich sehen. Oles Mutter schlug nun vor, dass die Jungs sich abwechseln sollten, auf Vaters Sessel zu sitzen. Weiter schlug sie vor, eine Eieruhr zu stellen, die nach einer vorgegebenen Zeit klingelt, um den Wechsel anzukündigen.

Martin zeigte mit den Figuren, wie die Fernsehsituation demnächst ablaufen soll. Mit dem Tape wurde das Gespräch viel lebendiger. Sowohl die Mutter als auch Ole waren aktiv, und es wurde mehr Lösungssuche als Anklage.

Als Mutter und Ole zum nächsten Termin kamen, hatte Martin nicht gedacht, dass er eine neue Methode entwickelt hatte. Er saß einfach da und sprach normal mit den beiden und fragte, wie es mit der Fernsehzeit gegangen war. Es zeigte sich, dass es gut funktioniert hatte. Beide waren froh, dass es jetzt weniger Streit gab.