

Inhalt

1	Einführung	11
1.1	Zusammenfassung, weiterführende Literatur und Fragen	14
	Zusammenfassung	14
	Vertiefende Literatur	14
	Weiterführende Fragen	15
2	Spiel und Spielen	16
2.1	Was heißt eigentlich »spielen«?	16
2.1.1	Spielen als ein Handeln besonderer Art	17
2.1.2	Projektion und Symbolisierung	18
2.1.3	Inszenierung und Szenisches Verstehen	20
2.2	Freies Spielen	22
2.2.1	Zentrum eigener Aktivität	22
2.2.2	Schutzraum des Zweckfreien	24
2.2.3	Flow	26
2.3	Spielfreude	27
2.4	Neugier	28
2.5	Fantasie	29
2.5.1	Fantasie und Realität	30
2.5.2	Tagträume	31
2.6	Kreativität	33
2.7	Die Umwelt spielt immer mit	35
2.7.1	Spiel und Beziehung	35
2.7.2	Spiel als symbolische Interaktion	36

2.8	Zusammenfassung, weiterführende Literatur und Fragen	37
	Zusammenfassung	37
	Vertiefende Literatur	39
	Weiterführende Fragen	39
3	Grundlagen und Rahmenbedingungen spielerischer Begegnung	40
3.1	Entscheidung für das Spieleparadigma	40
3.2	Rolle, Präsenz und Haltung des Kinderpsychotherapeuten	41
3.3	Überlegungen zum Spielzimmer	45
3.4	Überlegungen zum Spielmaterial	47
3.5	Kind und Kinderpsychotherapeut im intermediären Spielraum	50
3.6	Zusammenfassung, weiterführende Literatur und Fragen	51
	Zusammenfassung	51
	Vertiefende Literatur	52
	Weiterführende Fragen	52
4	Spiel und Entwicklung	54
4.1	Die Umwelt spielt immer mit	55
4.2	Spiel und psychische Entwicklung	57
4.3	Bezogenheit, Vertrauen und Dialog als Fundament der Spielentwicklung	58
4.4	Präödipales Spiel: Individuation und Symbolisierung	65
4.5	Vorschulalter: Autonomie und Hineinwachsen in die Kindergruppe	72
4.6	Mittlere Kindheit: Identitätsfindung und Konsolidierung in der eigenen Generation	76
4.7	Adoleszenz – Abschied von der Kindheit	79
4.8	Zusammenfassung, weiterführende Literatur und Fragen	83
	Zusammenfassung	83

Vertiefende Literatur	84
Weiterführende Fragen	84
5 Wie das Spiel zum psychotherapeutischen Medium wurde	85
5.1 Wunscherfüllung und Realitätsbewältigung	85
5.2 Katharsis-Hypothese	88
5.3 Spiel als Vorübung für das Leben	89
5.4 Pioniere des Kinderspiels in den psychodynamischen Verfahren	91
5.4.1 Melanie Klein – die deutende Spieltherapie	92
5.4.2 Anna Freud – Behebung von Entwicklungshemmungen im Spiel	93
5.4.3 Der zweite Weltkrieg – ein Rückschlag für das freie Spielen	94
5.5 Entwicklungen der Arbeit mit dem Kinderspiel nach dem Krieg	95
5.5.1 Winnicott – der intermediäre Raum	96
5.5.2 Zulliger – die nicht deutende Spieltherapie	97
5.5.3 Axline – die personenzentrierte Spieltherapie	98
5.5.4 Piagets Konzept des Symbolspiels	99
5.5.5 Spiel, Ichentwicklung und Struktur	100
5.5.6 Ko-narratives Spielen	104
5.6 Zusammenfassung, weiterführende Literatur und Fragen	105
Zusammenfassung	105
Vertiefende Literatur	106
Weiterführende Fragen	107
6 Das Spiel, das Spielerische und die Spielenden	108
6.1 Zusammenfassung, weiterführende Literatur und Fragen	115
Zusammenfassung	115
Vertiefende Literatur	115
Weiterführende Fragen	116

7	Kinderspiele	117
7.1	Spiel mit Bewegung, Ton und Rhythmus	118
7.2	Versteckspiele	121
7.3	Konstruktionsspiele	124
7.4	Fantasie- und Rollenspiele	126
7.5	Puppenspiele	129
7.6	Kaufladenspiele	131
7.7	Doktorspiele	132
7.8	Lehrer- und Schulespiele	135
7.9	Regelspiele	139
7.10	Angst- und Gruselspiele	142
7.11	Gewalt im Spiel	143
7.12	Zusammenfassung, weiterführende Literatur und Fragen	151
	Zusammenfassung	151
	Vertiefende Literatur	152
	Weiterführende Fragen	152
8	Spiel und Spielen mit Miniaturfiguren	154
8.1	Anfänge der Behandlung mit Miniaturfiguren	154
8.2	Sandspiel	156
8.2.1	Das Sandspiel in der kinderpsychotherapeutischen Praxis	156
8.2.2	Material	157
8.2.3	Auswertung	158
8.3	Sceno	159
8.3.1	Grundsatz	159
8.3.2	Be-Deutung	160
8.3.3	Material	161
8.3.4	Handhabung und Auswertung	164
8.3.5	Möglichkeiten und Grenzen des Spielmaterials beim Scenotest	166
8.4	Plämkasten	167
8.4.1	Grundsätzliche Überlegungen	167
8.4.2	Materialauswahl und -bedeutung	170
8.4.3	Handhabung und Auswertung	174

8.4.4	Ein Beispiel	175
8.5	Zusammenfassung, weiterführende Literatur und Fragen	179
	Zusammenfassung	179
	Vertiefende Literatur	180
	Weiterführende Fragen	180
9	Spiel und Spielen im digitalen Zeitalter	181
9.1	Ein Marktphänomen?	182
9.2	Digitales Spielen – (k)ein Thema für die psychodynamische KJP-Praxis?	183
9.3	Real, digital, ganz egal?	184
9.4	Was ist das denn für Spiel-Zeug?	185
9.5	Die nächsten Spiele-Generationen	187
9.6	Wer spielt denn sowas?	188
	9.6.1 Minecraft – ein Konstruktions- und Action-Spiel	191
	9.6.2 Die SIMS – ein Simulations-, virtuelles Puppenhaus- und Rollenspiel	193
	9.6.3 Grand Theft Auto (GTA) – ein Action- und Autofahrspiel	194
9.7	Psychodynamik der digitalen Spielwelt oder: Was passiert da eigentlich?	195
	9.7.1 Resonanz im Netz	196
	9.7.2 Ein Paradigmenwechsel?	196
	9.7.3 Das Unbehagen an der Kultur	197
	9.7.4 Zukunft des Erlebens	198
	9.7.5 Der Computer als Übergangsraum	199
	9.7.6 Entwicklung oder Abwehr durch die Nutzung virtueller Medien?	201
	9.7.7 Psychodynamisches Computerspielen	203
9.8	Was sagen die Eltern dazu?	205
9.9	Ausblick	206
9.10	Zusammenfassung, weiterführende Literatur und Fragen	207
	Zusammenfassung	207

Inhalt

Vertiefende Literatur	208
Weiterführende Fragen	208

Anhang und Verzeichnisse

Spielmaterial für die psychodynamisch orientierte Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie	211
Literatur	214
Stichwortverzeichnis	225