

Inhaltsverzeichnis

Der Mensch lebt in Geschichten	9
1 Mut zum Halbchaos: Grundlage der Gruppentherapie	19
1.1 Therapie mit Kindern und Jugendlichen	19
1.1.1 Grundlagen der Gruppentherapie	22
1.1.2 Die Qualitäten halbchaotischer Sitzungen bzw. der Gruppenpsychotherapie	23
1.1.3 Sprache: der Diskurs in der Gruppe	24
1.1.4 Relativierung der Selbstdarstellung der Teilnehmenden	25
1.1.5 Multiple Kontakte als Ressource	26
1.1.6 Übertragungen	27
1.1.7 Konflikte	28
1.1.8 Schatteninhalte durch Konflikte und Ärger erschließen	29
1.1.9 Die Außenwelt schaut zu	31
1.2 Grundlage der mythodramatischen Gruppentherapie	32
2 Phase eins: die Inszenierung der Gemeinschaft	39
2.1 Hilfe annehmen: ein Zeichen von Schwäche?	40
2.1.1 Die Angst vor dem eigenen Machtverlust	41
2.1.2 Aufwertungen dank Annahme einer Hilfeleistung	42
2.2 Das dritte Element: der furchtlose Ritter	43
2.2.1 Geschichten erweitern den Denkhorizont	44
2.2.2 Gruppengröße: Die Vielzahl macht es aus	44
2.3 Arbeitsschritte vor Gruppenbeginn	45
2.3.1 Die Notwendigkeit der Öffentlichkeitsarbeit	46
2.3.2 Der Einbezug der Vorinformationen	46
2.3.3 Führt Professionalisierung zu partieller Blindheit?	47

2.4	Gut gemeint ist nicht immer gut: Abklärungso dyssee	48
2.4.1	Die schädlichen Auswirkungen von Diagnosen	50
2.4.2	Vorurteile und Zuschreibungen spiegeln den sozialen Kontext wider	51
2.4.3	Der kritische Blick auf Akten	52
2.4.4	Auch die Meinungen der Kinder und Jugendlichen sind wichtig	53
2.5	Erstkontakte sind entscheidend	54
2.5.1	Begrüßungen signalisieren Bedeutungen	54
2.5.2	Verlauf der Vorgespräche	55
2.5.3	Kinder und Jugendliche als Täter begrüßen	56
2.6	Gruppenbeginn: Unterthemen der einzelnen Sitzungen	57
2.6.1	Nervosität und gebannte Aufmerksamkeit	58
2.6.2	Setzung der Form der Zusammenarbeit	59
2.6.3	Die Gruppe steht im Zusammenhang mit dem eigenen Leben	62
2.6.4	Betonung der Gemeinsamkeiten	63
2.6.5	Kleine Geschichten helfen weiter	64
2.7	Persönliche Einschätzung: Verhalten innerhalb der Gruppe	67
2.8	Flexible Zielsetzungen und Erwartungen der mythodramatischen Therapie	68
3	Phase zwei: Spaß und Bewegung – das gemeinsame Spiel	71
3.1	Spielerische Begegnungen erleichtern den Kontakt	71
3.2	In der Einfachheit liegt das Geheimnis	72
3.3	Die ganz normale Unterwerfung macht uns tüchtig	73
3.4	Im Spiel zeigt sich unsere Einzigartigkeit	75
4	Phase drei: die Macht der Geschichten	79
4.1	Die Kunst, in eine andere Welt einzutauchen	79
4.2	Geschichten als ein Medium des Kontaktes	82
4.2.1	Welche Sprache eignet sich für die Geschichten?	82
4.2.2	Das Geschichtenerzählen als Anbindungsakt	83
4.3	Gemeinschaften leben von Geschichten	83
4.4	Irritationen führen uns weiter	84
4.5	Die Sprengkraft der Archetypen	85
4.6	Gegensätze ziehen sich an	86
4.7	Fern und doch nah: der Topos	87
4.8	Trügerische Wahrheiten	89

4.9	Die Auswahl der Geschichten	89
4.9.1	Protagonisten und Antagonisten: Held, Opfer, Mentor etc.	89
4.9.2	Die Suche nach der passenden Geschichte	91
4.9.3	Der Mut zur eigenen Geschichte	92
4.9.4	Die Klimax ist der Beginn der Imagination	92
4.10	Erzähltechniken	93
4.10.1	Wenn der Erzähler zur Geschichte wird	94
4.10.2	Die Kunst des Memorierens	95
4.10.3	Hören, Sehen, Tasten, Schmecken und Riechen	96
4.11	Fieslinge, Narren und Helden – wer und wie sind sie?	97
4.12	Die Pause in der mythodramatischen Geschichte	100
4.12.1	Wiedererkennung ermöglicht Phasen der Entspannung	100
4.12.2	Pausen binden die Zuhörer ein	100
4.13	Bezüge zur Außenwelt einbauen	101
4.14	Das Geschichtenerzählen als Anbindungsakt	102
4.15	Der Einsatz von Bildern	102
4.16	Die Zuhörer sind gescheiter als der Erzähler	102
4.17	Haupt- und Nebenszenarien einsetzen	103
4.18	Gefühle und Stimmung durch Details ausdrücken	104
4.19	Der Einsatz von Mental Movers	105
5	Phase vier: durch Fantasien entführt werden – die Imagination	107
5.1	Durch den Raum stampfen, schreien: Inszenierungen	110
5.1.1	Schummeln als Gruppenerlebnis	111
5.1.2	Provokativ, harmlos, extrem oder banal: Jeder Schluss ist erlaubt	111
5.1.3	Räume: die Kunst der leichten Unordnung	112
5.2	Die konstruktive und die zerstörerische Kraft der Imagination	113
5.2.1	Unsere ganz normalen Verrücktheiten	115
5.2.2	Die Sehnsucht nach Grenzerfahrungen	118
5.2.3	Imaginationsreisen sind anarchistisch	120
5.3	Die Beseelung unseres Daseins	121
5.4	Exzentrische Interessen und Hobbys	122
5.5	Innere Vorstellungen beeinflussen Entscheidungen	122
5.6	Bilder fördern Imaginationen	127
5.7	Sind Enttäuschungen vorprogrammiert?	127
5.8	Imaginationen bereichern Beziehungen	128
5.9	Imaginationen ~ Realität oder Wunschenken?	128

- 5.9.1 Die Gefahr starrer Zuschreibungen und Realitätsverlust . . . 128
 - 5.9.2 Unsere Vergangenheit: Fantasie oder Tatsachenbericht? . . . 130
 - 5.9.3 Imaginierte Persönlichkeitseigenschaften 130
 - 5.9.4 Die mediale Inszenierung unserer Einzigartigkeit 131
 - 5.9.5 In der Fremde ist das Leben spannender! 131
- 5.10 Führt Effizienz zu Imaginationsabwehr? 132
- 5.11 Die Autonomie der Person – eine Illusion? 133
- 5.12 Zwischen Realität und Fantasie: Kinder und Imagination 135
- 6 Die Umsetzung innerer Bilder 137**
- 6.1 Bildliche Darstellung der Imaginationsinhalte 138
- 6.2 Interpretationen 140
 - 6.2.1 Interpretation versus Diagnose 144
 - 6.2.2 Das Setting bei Interpretationen 145
 - 6.2.3 Vorgehen bei Bildinterpretationen 146
- 6.3 Dramatisierung 149
 - 6.3.1 Anweisungen an die Untergruppen 152
 - 6.3.2 Zusätzliche Anweisungen 153
 - 6.3.3 Requisiten 153
 - 6.3.4 Die Bühne 154
 - 6.3.5 Die Rolle des Gruppenleiters während des Theaterspiels . . . 154
- 6.4 Freies Improvisieren der Schlussversion 158
- 6.5 Fazit 161
- 7 Der Schritt in die Realität: der Transfer 163**
- 8 Epilog: Profil des Mythodramas 171**
- Literatur 177**
- Der Autor 180**
- Sachwortverzeichnis 181**