

# Inhaltsverzeichnis

<b>Der Mensch lebt in Geschichten . . . . .</b>	9
<b>1    Mut zum Halbchaos: Grundlage der Gruppentherapie . . . . .</b>	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
<b>2    Phase eins: die Inszenierung der Gemeinschaft . . . . .</b>	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: Abklärungsodyssee . . . . .	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
<b>3</b>	<b>Phase zwei: Spaß und Bewegung – das gemeinsame Spiel</b> . . . . .	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
<b>4</b>	<b>Phase drei: die Macht der Geschichten</b> . . . . .	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	Festlinge, 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
<b>5</b>	<b>Phase vier: durch Fantasien entführt werden – die Imagination . . .</b>	<b>107</b>
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 Wunschdenken? . . . . .	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
<b>6</b>	<b>Die Umsetzung innerer Bilder</b> . . . . .	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
<b>7</b>	<b>Der Schritt in die Realität: der Transfer</b> . . . . .	163
<b>8</b>	<b>Epilog: Profil des Mythodramas</b> . . . . .	171
<b>Literatur</b>	. . . . .	177
<b>Der Autor</b>	. . . . .	180
<b>Sachwortverzeichnis</b>	. . . . .	181