

Sozialtherapeutisches Rollenspiel

Erfahrungen mit einer Methode
der psychosozialen Behandlung
im Rahmen der Sozialarbeit/Sozialpädagogik

von Adelheid Stein

2., erweiterte Auflage

Luchterhand

Landes-Lehrer-Bibliothek
des Fürstentums Liechtenstein
Vaduz

Inhaltsverzeichnis

Vorwort		VII
Einleitung		1
1. Das Sozialtherapeutische Rollenspiel		3
1.1. Allgemeine Darstellung des Sozialtherapeutischen Rollenspiels		3
1.2. Ziele des Sozialtherapeutischen Rollenspiels		5
1.3. Die Unterscheidung des Sozialtherapeutischen Rollenspiels von anderen Spielformen		6
1.3.1. Die Unterscheidung vom spontanen und vom pädagogischen Rollenspiel		6
1.3.2. Die Unterscheidung vom darstellenden Spiel		7
1.3.3. Die Unterscheidung vom Psychodrama		7
1.3.4. Die Unterscheidung vom Katathymen Bilderleben oder Symboldrama		9
1.3.5. Die Unterscheidung von der Gestalttherapie		10
1.3.6. Die Unterscheidung von der Verhaltenstherapie und den gruppodynamischen Spielen		10
2. Der Bezug des Sozialtherapeutischen Rollenspiels zur Sozialarbeit/ Sozialpädagogik		12
2.1. Der Bezug zu den Arbeitsformen der Sozialarbeit/ Sozialpädagogik		13
2.1.1. Der Hilfeprozeß und die helfende Beziehung		14
2.1.2. Sozialarbeit/Sozialpädagogik als kreativer Prozeß		15
2.1.3. Die Orientierung an Handlungsgrundsätzen		19
2.1.4. Die Arbeitsformen der Sozialarbeit/Sozialpädagogik		20
2.2. Die Besonderheit des sozialtherapeutischen Bereiches		21
2.2.1. Das sozialtherapeutische Arbeitsfeld		22

2.2.2.	Der Sozialarbeiter/Sozialpädagoge im interdisziplinären Team	23
2.3.	Das Sozialtherapeutische Rollenspiel im Rahmen der Arbeitsformen der Sozialarbeit/Sozialpädagogik	24
2.3.1.	Das Sozialtherapeutische Rollenspiel im Rahmen der Sozialen Einzelhilfe	25
2.3.2.	Das Sozialtherapeutische Rollenspiel im Rahmen der Sozialen Gruppenarbeit	26
2.3.3.	Das Sozialtherapeutische Rollenspiel im Rahmen der Familienbehandlung	28
2.3.4.	Das Sozialtherapeutische Rollenspiel im Rahmen der Sozialtherapie	29
2.3.5.	Das Sozialtherapeutische Rollenspiel im Rahmen der Gemeinwesenarbeit	30
2.4.	Selbstkontrolle als Voraussetzung für die Arbeit mit der Beziehung	31
2.4.1.	Diagnostische Möglichkeiten	31
2.4.2.	Die Verhaltensänderung	32
3.	Die Klienten der Sozialarbeit/Sozialpädagogik —Probleme	34
3.1.	Die Klienten der Sozialarbeit/Sozialpädagogik	34
3.2.	Die Klienten in der Marginalität, vor allem während der Eingliederung	35
3.2.1.	Die Gruppe als Schutzraum	37
3.2.2.	Die Steuerung des Gruppenprozesses	37
3.2.3.	Spielregeln geben Orientierungshilfen	39
3.2.4.	Die Bedeutung der Ritualisierung	41
3.3.	Die Problemsituation als frustrierende Situation	42
3.3.1.	Die Strukturierung und Lösung des Problems	44
3.3.2.	Risikoarme Übung von sozialen Beziehungen und Wertgeltungen im Spiel	46
3.4.	Falldarstellung	47

4.	Das Vorgehen des Spielleiters	52
4.1.	Das Sozialtherapeutische Rollenspiel betont den Spiel-, nicht den Trainingscharakter	52
4.2.	Das symbolische Spiel ermöglicht die Anpassung des Wirklichen an das Ich	53
4.2.1.	Der Spielleiter arbeitet mit Bildern und Symbolen	55
4.2.1.1.	Der Spielleiter arbeitet mit Bildern	55
4.2.1.2.	Der Spielleiter arbeitet mit Symbolen	58
4.2.1.3.	Die Stärkung der problemlösenden Fähigkeiten	59
4.3.	Der Traum von der Überwindung aller Widersprüche	60
4.4.	Der Spielleiter arbeitet stützend, nicht aufdeckend	62
4.5.	Die Darbietung von Bildern und Symbolen erfolgt beschreibend	65
4.6.	Auswahl der Spiele, dargestellt an einem Beispiel	67
5.	Die Spiele des Sozial therapeutischen Rollenspieles	75
5.1.	<i>Überblick</i>	75
5.1.1.	<i>Wahrnehmungszentrierte Spiele</i>	75
5.1.1.1.	<i>Erlebnisspiele</i>	75
5.1.1.2.	<i>Einfühlungsspiele</i>	77
5.1.1.3.	<i>Phantasiebilder</i>	77
5.1.2.	<i>Gruppenzentrierte Spiele</i>	77
5.1.2.1.	<i>Beziehungsspiele</i>	77
5.1.2.2.	<i>Der Gruppenspiegel</i>	77
5.1.2.3.	<i>Gruppenzentrierte Phantasiespiele</i>	78
5.1.2.4.	<i>Realitätsorientierte Gruppenspiele</i>	78
5.1.3.	<i>Problemzentrierte Spiele</i>	78
5.1.3.1.	<i>Die Gruppeneinführung</i>	78
5.1.3.2.	<i>Das Situationsspiel</i>	78
5.1.3.3.	<i>Die Verhaltensmodifikation</i>	78

5.1.3.4. <i>Die Motivklärung</i>	78
5.1.3.5. <i>Die Gesprächsführungen</i>	79
5.1.3.5.1 <i>Das stützende Gespräch</i>	79
5.1.3.5.2 <i>Das Gespräch mit stützenden Partnern</i>	79
5.1.3.5.3 <i>Das Gespräch mit Feedback</i>	79
5.1.3.5.4 <i>Das Gespräch mit Verhaltensmodifikation</i>	79
5.2. <i>Zur Darstellung der Spiele</i>	79
5.3. <i>Die Spiele im einzelnen</i>	81
5.3.1. <i>Die wahrnehmungszentrierten Spiele</i>	81
5.3.1.1. <i>Erlebnisspiele zum Kennenlernen</i>	81
<i>Der Reisepaß</i>	82
<i>Die Namenszettel</i>	83
5.3.1.2. <i>Allgemeine Erlebnisspiele</i>	84
<i>Die Spielzeugkiste</i>	85
<i>Der Schulanfang</i>	86
<i>Der Mittagstisch</i>	87
<i>Die Familienchronik</i>	88
<i>Begegnung mit alten Menschen</i>	89
<i>Häuser, in denen wir einmal wohnten</i>	90
<i>Chef und Kollegen</i>	91
<i>D/e Arbeitspapiere</i>	92
<i>Der Betriebsausflug</i>	93
<i>Schnappschuß</i>	94
5.3.1.3. <i>Jahreszeitliche Erlebnisspiele</i>	95
<i>Das Osternest</i>	96
<i>Der Nikolaussack</i>	97
<i>Christbaumkugeln</i>	98
5.3.1.4. <i>Erlebnisspiele zur Sinneswahrnehmung</i>	99
<i>Die Musiktruhe</i>	100

	<i>Der Krug mit Gerüchen</i>	101
	<i>Die Farbtöpfe</i>	102
	<i>Die Stoffsehachtel</i>	103
	<i>Das Feinschmeckerbüfett</i>	104
5.3.1.5.	<i>Erlebnisspiele mit Selbstdarstellung</i>	105
	<i>Das große Fotoalbum</i>	106
5.3.1.6.	<i>Erlebnisspiele mit Problemeingabe</i>	107
	<i>Abschied</i>	108
	<i>Probleme mit dem Vater</i>	109
5.3.1.7.	<i>Erlebnisspiele mit doppelter Problemeingabe</i>	110
	<i>Das Erlebnisspiel mit doppelter Problemeingabe (je nach eingegebenem Problem)</i>	111
5.3.1.8.	<i>Erlebnisspiele zur Sinnfindung</i>	112
	<i>Irgendwo auf der Welt ist ein Mensch für mich</i>	113
	<i>Irgendwo auf der Welt ist eine Tür für mich offen</i>	114
5.3.1.9.	<i>Erlebnisspiele zur Schuldverarbeitung</i>	115
	<i>Der leere Korb</i>	116
5.3.1.10.	<i>Erlebnisspiele mit Bedeutungsfeedback</i>	117
	<i>Der Glückshafen</i>	118
	<i>Strandgut</i>	119
5.3.1.11.	<i>Erlebnisspiele mit Gruppenaktion</i>	120
	<i>Kostümverleih</i>	121
5.3.2.	<i>Einfühlungsspiele</i>	122
	<i>Zuordnen von Blumen</i>	123
	<i>Wunschbilder</i>	124
5.3.3.	<i>Phantasiebilder</i>	125
	<i>Das Blumenglas</i>	126
	<i>Der Reiter</i>	127
	<i>Das Wollerasflöckchen</i>	128

5.3.4.	<i>Gruppenzentrierte Spiele</i>	
5.3.4.1.	<i>Beziehungsspiele</i>	
	<i>Das Beziehungsspiel</i>	
5.3.4.2.	<i>Gruppenspiegel</i>	
	<i>Der Neue in der Gruppe</i>	
	<i>Der Außenseiter</i>	
	<i>Erwartungen der Gruppe</i>	
	<i>Gruppenkonflikte</i>	
	<i>Auswertung einer Gruppe</i>	
5.3.4.3.	<i>Gruppenzentrierte Phantasiespiele</i>	
	<i>Das gruppenzentrierte Phantasiespiel (entsprechend der ausgewählten Szenerie)</i>	140
5.3.4.4.	<i>Realitätsorientierte Gruppenspiele</i>	141
	<i>Das realitätsorientierte Gruppenspiel (entsprechend der ausgewählten Szenerie)</i>	142
5.3.5.	<i>Problemzentrierte Spiele</i>	143
5.3.5.1.	<i>Die Gruppeneinführung</i>	144
	<i>Gruppeneinführung</i>	145
5.3.5.2.	<i>Das Situationsspiel</i>	146
	<i>Situationsspiel</i>	147
5.3.5.3.	<i>Die Verhaltensmodifikation</i>	148
	<i>Verhaltensmodifikation</i>	149
5.3.5.4.	<i>Die Motivklärung</i>	150
	<i>Motivklärung</i>	151
5.3.5.5.	<i>Gesprächsführungen</i>	152
	<i>Stützendes Gespräch</i>	154
	<i>Gespräch mit stützenden Partnern</i>	155
	<i>Gespräch mit Verhaltensmodifikation</i>	156
	<i>Gespräch mit Feedback</i>	157

6.	Die Veränderung der sozialen Wahrnehmung, der Einstellungen und der Kommunikation	158
6.1.	Die Vermittlung von Informationen durch das Spiel	158
6.1.1.	Die Vermittlung von Informationen über die gegenständliche Umwelt im Spiel	159
6.1.2.	Die Vermittlung von Informationen über die soziale Umwelt im Spiel	160
6.1.3.	Die Bedeutung der Redundanz	162
6.2.	Die Strukturierung und Veränderung der Wahrnehmung	164
6.3.	Die Änderung von Einstellungen	166
6.3.1.	Der Erfahrungsaustausch im Rollenspiel	168
6.3.2.	Die Gruppeneinfühlung	169
6.3.3.	Fallbeispiel	170
6.4.	Das Sozialtherapeutische Rollenspiel und seine Möglichkeiten zur Kommunikationsverbesserung	172
6.4.1.	Die Übersetzung von digitaler und analoger Kommunikation	172
6.4.2.	Die Interpunktion der Ereignisfolgen	173
6.4.3.	Symmetrische oder komplementäre Kommunikationsabläufe	174
6.4.4.	Man kann nicht nicht kommunizieren	174
6.4.5.	Der doppelte Aspekt jeder Mitteilung: Inhalts- und Beziehungsaspekt	175
7.	Das Sozialtherapeutische Rollenspiel als Hilfe zur Identitätsentwicklung	176
7.1.	Die Bedeutung des Handelns für Eigenmacht und Eigenwert	176
7.1.1.	Der Handlungsaspekt des Spiels	177
7.2.	Sozialarbeit als Hilfe zur Identitätsentwicklung	179
7.2.1.	Die Identitätsfördernden Fähigkeiten als diagnostische Hilfe	181
7.2.1.1.	Die Förderung der Rollendistanz durch das Spiel	181
7.2.1.2.	Die Förderung von Empathie und Ambiguitätstoleranz	183

XVI

- 7.2.1.3. Die Fähigkeit, Identität zu präsentieren
- 7.3. Die Zunahme sozialer Kompetenz
- 7.4. Die Aussöhnung mit der Vergangenheit

Literatur