

Drache, Rennschnecke & Co.

Puppenspiel zur Unterstützung logopädischer Inhalte – Ein Erfahrungsbericht

Herbert Lange

ZUSAMMENFASSUNG. Quer durch die Geschichte haben Puppen die Menschen aus allen Kulturen fasziniert. Der folgende Artikel beleuchtet, was Puppenspiel jenseits traditioneller oder wissenschaftlich etablierter Behandlungsansätze bietet. Werden sie sorgfältig eingesetzt, können Puppen die Entwicklung von Sprache, Sprechen und Pragmatik fördern, z.B. bei Kindern mit geistiger Behinderung. Die „atmende Hand“, die ein unbeselees Objekt (eine Puppe) zum Leben erweckt, schafft eine natürliche, direkte, dynamische Verbindung zwischen Menschen. Diese Verbindung basiert auf Bewegung, Rhythmus und Emotion, sie geschieht auf non-verbaler wie verbaler Ebene. Puppen ermöglichen die Erforschung von Archetypen und Perspektiven. Eingebunden in einen Rahmen aus Ritual und Spiel lassen sie neue und oft überraschende Lösungen für jegliche Situationen entstehen. Der Autor möchte LogopädInnen anregen, das Puppenspiel auszuprobieren, um zu einem tieferen Verständnis der speziellen Bedürfnisse eines Klienten zu gelangen und Wege des Selbstausdrucks zu stimulieren.

Schlüsselwörter: Puppenspiel – Puppe – Rollenspiel – Psychodrama – Logopädie – Therapie

Puppen in Zeit und Raum

Die Ursprünge des jahrtausendealten, kulturübergreifenden Puppenspiels gehen zurück auf religiös-kultische Zeremonien. In ihnen wurden Masken und Puppen als Verkörperung von Göttern, Menschen, Krieger, Tieren und den Seelen der Verstorbenen eingesetzt. Im europäischen Mittelalter führten



Rennschnecke Samantha ist echt sauer!

Mönche Puppenstücke in Kirchen auf, um einer nicht-lesenden Bauernschaft biblische Heiligengeschichten nahezubringen. Auf Straßenbühnen und Jahrmärkten mischte sich derweil laut und derb der Kasper unter das Volk und ließ sich auch von Obrigkeiten, ja selbst von Henker, Tod und Teufel nicht darin beirren, ganz frei nach eigenen Gesetzen und Wünschen zu leben.

Unmittelbar nach dem Zweiten Weltkrieg blühte das Puppenspiel in Deutschland auf. Die Puppenensembles waren „preiswert“ und „jederzeit verfügbar“, die Menschen in der Phase des Wiederaufbaus hungrig auf bunte, versöhnliche Geschichten außerhalb ihres Alltags. Schon bald gelangten über das neue Medium Fernsehen die Augsburger Puppenkiste, Spejbl & Hurvinek, das Sandmännchen und viele andere liebenswerte Charaktere aus Holz und Stoff in die Wohnzimmer.

Als sich Ende der 60er Jahre die westliche Gesellschaft maßgeblich veränderte und eine freiere Pädagogik entwickelte, schlug sich das sofort im Puppenspiel nieder: Ernie, Bert und Krümel aus der Werkstatt von Jim Henson, seine tierisch-verrückten, knallbunten Monster und Showtalente aus „Sesamstraße“ und „Muppet Show“ eroberten mit unbändiger Spiellaune von Amerika aus die

Herbert Lange, Speech-Language Pathologist, MS, ist angestellter Logopäde in Syke bei Bremen und betreut von einer Praxis aus Schüler einer Förderschule mit Schwerpunkt Geistige Entwicklung und Kinder eines Integrationskindergartens.



Daneben ist er Fachdozent für Logopädie bei Geistiger Behinderung und bietet verschiedene Fortbildungen an. Nach Studien in Berlin und Masterabschluss in Communicative Disorders an der San Francisco State University arbeitete Herbert Lange in Berliner Therapieeinrichtungen und einige Jahre für amerikanische Schuldistrikte, speziell im Bereich der Frühförderung. Zu seinen besonderen Interessengebieten gehören das Puppenspiel und die Gebärdenunterstützte Kommunikation (GUK). Herbert Lange gründete 2006 das mobile Puppentheater GRIMMBim. Der vorliegende Artikel ist die Erweiterung eines auf dem dbl-Kongress in Nürnberg 2012 gehaltenen Fachvortrags.

Bildschirme auf der ganzen Welt. Zu den Millionen von Zuschauern, die sich vom anarchistischen Charme und der herrlich „politisch inkorrekten“ Spielweise der Muppets begeistern ließen, gehörte auch das englische Königshaus.

Und heute? – So wie in den früheren Generationen spielen auch viele moderne Familien mit ihren Kindern Kasperletheater. Kinder gründen erste eigene Familien aus Stofftieren. Sie sammeln Barbies und Star Wars-Figuren. Fast überall gibt es Figurentheater in den Städten, die neben dem hauseigenen Spielbetrieb Schulen und Kindergärten versorgen. Erwachsene haben Spaß an Bauchrednern und Handpuppencharakteren, die inzwischen große Showhallen füllen und sich auf guten Programmplätzen im Fernsehen behaupten.

Und nicht selten kommt sogar die Logopädie ins Spiel: „Falckenhorst“, ein vom Berliner Puppenspieler René Marik entwickelter Klappmaulfrosch, erinnert äußerlich an den immer verständnisvollen „Kermit“. Er erteilt

dem sprachbehinderten kleinen Maulwurf (Marik-Handpuppe) Sprechunterricht, großzügig und überheblich. Der Maulwurf übt vertrauensvoll, auch weil er Schauspieler sein möchte, um seine Angebetete zu beeindrucken, eine zickig-steife Barbie-Puppe. Aber die vom Frosch vorgeschprochenen schnellen Komplex-Zungenbrecher sind einfach nicht zu bewältigen. Das Publikum nimmt derweil regen Anteil an den artikulatorischen Zusammenbrüchen, am ewigen Nicht-aufgeben-Wollen des kleinen Maulwurfs. Die Puppe ist zu einem ernstzunehmenden Spielpartner geworden, in der Unterhaltung wie in der Therapie.

Puppenspiel und Psychodrama

„Puppen in der Therapie und Pädagogik jedoch systematisch und gezielt zu verwenden, ist eine Idee, die in den USA und später in Europa in den 20er Jahren aufkam, und zwar im Zuge der Entwicklung des Psychodramas, so wie Jacob Levy Moreno (1892-1974) es entwickelte. Moreno stützte seine Methode auf Beobachtungen von Spiel und Rollenspiel von Kindern auf Spielplätzen. Psychodrama bedeutet (verkürzt gesagt) nichts anderes, als all das, was sonst an Gefühlen, Gedanken und Empfindungen auf einer ‚inneren Bühne‘ vorhanden ist, auf der ‚äußeren Bühne‘ auszuspielen (...)\", fasst Dr. Gudrun Gauda (2007, 8-9), Frankfurter Psychologin und Familientherapeutin, Kern und Ursprung des therapeutischen Puppenspiels zusammen.

Das therapeutische Puppenspiel bildet eine Basis, die wir auch logopädisch vielfältig nutzen können. Das Handwerkszeug dafür ist immer griffbereit: Der Körper, die Stimme, die Hand, die Bewegung, das, was wir denken und ausdenken, was wir fühlen, woran wir uns erinnern, was wir mit anderen teilen.

Begegnung zwischen Kind und Puppe in der Logopädie

Auftrag und Ziel der logopädischen Therapie ist es, unseren Klienten zu einer möglichst starken, ungehinderten, differenzierten Kommunikationsfähigkeit zu verhelfen. Puppen geben dabei buchstäblich eine Vielzahl von Möglichkeiten an die Hand, um das Gegenüber im Dialog kreativ zu erreichen.

Das Rollenspiel in all seinen verschiedenen Aspekten ermöglicht Zugang zu den Archetypen des Menschen, die für das Kind in seiner jeweiligen Entwicklungsphase von Bedeutung sind (s.u.). Der Umgang mit diesen Archetypen lässt sich intuitiv erproben und im Zusammenspiel so erschließen, dass

er für alle Beteiligten sehr bereichernd sein kann. Dabei fördern wir nicht nur die verbale Ausdrucksfähigkeit, sondern ganz maßgeblich auch die non-verbale.

Ein Beispiel: Die Aachener Logopädin *Marianne Engelken* (2001) beschreibt ein Kasperletheaterspiel für zwei Personen: „Rudi und das kleine Stottern“. Der Junge Rudi stottert und hat bei der Logopädin Frau Butterfass Therapie. Wenn da nur nicht das „Kleine Stottern“ (Handpuppe) wäre, das ihn immer wieder provoziert und sich freut, wenn sich Rudi provozieren lässt und über sein eigenes Stottern ärgert. Auf Anraten von Frau Butterfass beginnt Rudi nun aber, das „Kleine Stottern“ zu ignorieren, seine Störversuche als solche zu akzeptieren und so seine Grundängste Stück für Stück abzubauen.

Wenn sich auf der Handpuppenbühne ein Kind mutig gegen „das kleine Stottern“ zur Wehr setzt, das seinerseits immer kleiner wird, weil es sich so über den starken Jungen ärgert, hat es ein personifiziertes Bild vor Augen, mit dem es konkret umgehen kann. Dabei braucht das Figurespiel nicht den Rahmen eines aufgestellten Kasperletheaters. Das Figurespiel innerhalb der Therapie findet am Tisch statt, vielleicht auf einem Bügelbrett, an einem vorher festgelegten „Bühnenort“ oder auch frei im Raum.

*Die Seele der Puppe liegt
auf der Innenfläche der Hand.*

Chinesisches Sprichwort

Fallbeispiel

Ein 17-jähriger Jugendlicher mit schwerer infantiler Zerebralparese nach Hirnblutung liebt das Kinderlied „SummSumm“. Symptome: Reklination des Kopfes in Lemniskaten-Stimulation, starker Speichelfluss, konstante Mundatmung. Über die herbeifliegende Plüschbienen-Handpuppe, die einen Q-Tip hält, gelingt es dem Therapeuten in kleinen Sequenzen immer wieder, in den rhythmischen Pausen des Liedes einen kurzen Mundschluss zu provozieren. Die Biene macht immer wieder Platz für den vom Therapeuten ebenfalls gehaltenen Wassersprayer, der in den rhythmischen Pausen die Zunge des Jugendlichen befeuchtet und Schlucken stimuliert. Der Gewinn? Der Jugendliche genießt die Berührung durch die lustige Biene in größerem Maße und mit weitaus häufigeren Wiederholungen, als er die direkte Berührung durch den Therapeuten zulassen würde.



„Was steckt da drin?": Workshop mit Birgitta Schniewind, Logopädin in Hamburg

Körper, Atem, Stimme, Blick

Neben klassisch-tradierten Figurenformen (Marionette, Handpuppe, Schattenfigur usw.) zählen als Puppen ebenso alle verfügbaren Materialien und Objekte, die sich durch menschliche Hand und Vorstellungskraft verwandeln lassen. Zuerst einmal also ist jede Puppe ein unbeseeltes Objekt, das durch die atmende Hand des Spielers zum Leben erweckt wird.

Die menschliche Hand bringt eine Puppe in Bewegung und ins Handeln. Plötzlich erscheint eine Puppe, wird lebendig, ganz selbstverständlich, so als ob sie schon immer dagewesen wäre. Sie bewegt sich in einem ihr eigenen Rhythmus, atmet hörbar, lautert, spricht und singt. Die Puppe ist Abbild des Menschen oder ein ihm verwandtes oder gar unähnliches Wesen. Sie entwickelt ihren ganz eigenen Charakter über spezielle Stimmgebung und Figurenführung.

Wie beim professionellen Puppenspiel ist es auch in der Logopädie wichtig, sich voll-

Fallbeispiel

Ein 16-jähriger non-verbaler Jugendlicher mit Fragilem-X-Syndrom zeigt autistische Züge der Abschottung bei Reizüberflutung. Er liebt Bilderbücher, bei denen er per Knopfdruck Geräusche auslösen kann. Drückt er im „Piraten“-Buch nun den Affenknopf der Dschungelseite, lässt der Therapeut die Handpuppe Affe erscheinen, lautieren und den Jugendlichen in Seite und Gesicht kitzeln. Der Jugendliche signalisiert lautierend seine Freude daran und lächelt. Immer wieder ruft er aktiv den Affen herbei, indem er die Taste drückt. Außerdem akzeptiert der Jugendliche manchmal, vom Affen bunte Holzblöcke für eine Sortierbox angereicht zu bekommen, beim Therapeuten lehnt er es oft ab.

ständig und immer wieder neu auf dieses „Wesen in der Hand“ einzulassen. Der Körper der Puppe muss eindeutig und in angemessener Spannung ausgerichtet sein. Ihr Blick muss sich klar und oft viel langsamer als wir denken auf Dinge der Umwelt, auf Menschen, Tiere, andere Puppen richten. Der Blick muss den Dingen folgen, mit denen die Puppe gerade beschäftigt ist. Die genaue Platzierung der Augen auf der Puppe ist fundamental entscheidend. Werden die Augen als echt, anatomisch präzise oder leb-

endig empfunden, stimmt die ganze Puppe. Der Blick ist zentrales Kommunikationsmittel. Die Augen der Eltern sind das erste, was Säuglinge scharf sehen können. Ein Kleinkind beginnt schon ab dem 4. Lebensmonat seine Augenbewegungen zu kontrollieren und gezielt einzusetzen. Ebenso akzentuiert wie Augenpositionierung und Blickausrichtung muss die Stimmgebung im Puppenspiel erfolgen, um Interaktion bzw. einen natürlichen Dialog zu zweit, zu dritt, zu viert zu beginnen.

Gemeinsame Welten

Über das Einlassen auf die Puppe erfinden Kind und Therapeut in aktiver psychisch-physischer Auseinandersetzung eine gemeinsame Welt, die auf einer anderen Bewusstseins- und Realitätsebene liegt. Diese Welt wird aufgebaut, gehalten, verändert, irgendwann wieder aufgelöst oder zerstört, sodass wieder Neues entstehen kann. Dabei kann die Puppe das Kind dazu ermutigen, sich selber in Rollen und ihren Möglichkeiten auszuprobieren.

Der große Kreativreiz für das Kind liegt darin, dass es jederzeit weiß, die Puppe, die so viel Quatsch macht, zaubert, fliegt, hilft, alles richtig zu machen versucht usw., ist künstlich geschaffen und kontrolliert. Das Kind erlebt mit eigenen Augen, wie man mit der Hand in eine Puppe schlüpfen und aus leblosem Material für eine bestimmte Spielzeit eine bewegte Figur entstehen lassen kann. Oder wie Therapeut und Kind gemeinsam Puppen bauen und danach zum Leben erwecken. Therapeut und Kind (er)finden eine eigene Geschichte im Puppenspiel. Vielleicht spielen sie eine bekannte Geschichte nach und variieren sie dabei. Sie erschaffen sich ein persönliches Ritual.

Fallbeispiel

Ein sechsjähriger Kindergartenjunge mit sozial-emotionalen Auffälligkeiten, leichter Restsymptomatik einer SES und Schwankungen im Redefluss hat sich mit der Handpuppe „Novemberhexe“ angefreundet. Ihren Spülbürsten-Besen hat er mit einer angeklebten Taschenlampe verbessert, damit sie im Zauberwald nicht immer gegen die Bäume fliegt. Er war zusammen mit dem Therapeuten im Supermarkt einkaufen, um ein Geburtstagsgeschenk für die Novemberhexe zu kaufen (Kunststoffspringspinne mit Blasebalg), wollte der Hexe aber im Vorfeld nichts über das gemeinsame Projekt verraten. Als sich die Hexe an anderer Stelle in seinen Dialog mit dem Logopäden einmischte, sagte der Junge fordernd: „Sei mal leise, Novemberhexe! Ich rede doch jetzt mit Herbert!“

Als logopädisch relevantes Ziel wurde hier an der Alltagskommunikation und Pragmatik gearbeitet: Der Junge schulte seine eigene Ausdrucks- und Strukturierungsfähigkeit, indem er der neugierigen Hexe Abläufe, Spiele und Dinge aus seinem Kindergarten erklären musste. Im Prozess der „Abnabelung“ beschloss der Junge vor kurzem, sich mit einem Mädchen seiner Kindergartengruppe zu verheiraten, mit der „Novemberhexe“ aber trotzdem weiter befreundet zu bleiben.

Typen, Archetypen, Charaktere

Über die Reaktion und Ideen des Kindes definiert sich der besondere Charakter einer Puppe. Aus der Beziehung zum Kind heraus entstehen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Geplantes mischt sich mit Spontanem. Alles kann sich spielerisch jederzeit wandeln. Aus Rationalem wird Irrationales, aus Irrationalem Rationales. Der Wechsel zwischen Traum- und Lebensebene vollzieht sich fließend, ohne dass es einer Erklärung bedarf.

So entsteht ein individueller Dialog zum kindlichen Spielpartner, in dem die Puppe in einer unendlichen Variation an Rollen als Freund, Partner, Mitbewerber, als Lehrer, Clown, aber auch als archetypische Gegenkraft (Zauberer, Drache, Monster, Hexe usw.) auf- und wieder abtaucht. Das Kind gestaltet selbstständig. Es kann sich als Spielpartner der Puppe überlegen fühlen und ebenso verantwortlich sein. Es nimmt

verschiedene Perspektiven ein. Es entwickelt seine Phantasie.

Logopädischer Einsatz von Puppen in Einzel- und Gruppensunde

Sämtliche Störungsbilder und therapeutische Arbeitsfelder lassen sich bereichern über das Medium Puppenspiel: Basale Stimulation, Artikulation/Phonologie, SES, geistige Behinderung, Aphasie, Demenz, Stottern, Stimme, Pragmatik. In erster Linie nutze ich Handpuppen, die schnell einsetzbar sind und unmittelbar geführt werden können. Beispiele für therapeutisch bewährte Typen:

- die Plüschbiene, immer summend und brummend
- der Kitzelaffe
- der große grüne Drache, der sich auf gegrillte Prinzessinnen freut
- die Novemberhexe, die sich nicht im Kindergarten auskennt
- die Stotterschnecke Samantha, heimliche Rennfahrerin
- der freche rote Teufel, der sich nie die Nase putzen will
- Mr. Possum, eine Art Schnabeltier, ein schüchtern-stummer Charakter

Konstellationen des Spiels

Puppenspiel lässt sich in verschiedenen Perspektiven gestalten. Selbst innerhalb einer einzigen logopädischen Therapieeinheit können diese Perspektiven miteinander abwechseln bzw. fließend ineinander übergehen. Sie erfordern meist keine rationale Begründung oder intensive Vorbereitung, sondern ergeben sich rhythmisch und spontan aus der interaktiven Situation vor Ort. Als Grundkonstellationen sind dabei möglich:

- Die vom Therapeuten geführte Puppe spricht zum Kind.
- Puppe und Therapeut sind im Dialog. Das Kind schaut zu.
- Die vom Therapeuten oder vom Kind geführte Puppe nimmt am Dialog zwischen anderen Kindern und dem Therapeuten teil.
- Die vom Kind geführte Puppe spricht direkt zum Therapeuten oder einem anderen Kind.
- Das Kind unterhält sich mit der Puppe. Der Therapeut schaut zu.
- Das Kind spielt mit der Puppe/mit Puppen allein oder zusammen mit anderen Kindern – episodenhaftes Puppenspiel.

Fallbeispiel

Ein 6-jähriger Junge mit Mikrodeletionssyndrom hat sich bei insgesamt verlangsamtem Lerntempo und erschwelter Abstraktionsfähigkeit sprachlich sehr positiv entwickelt. Er liebt es, wilde Dialoge und Geschichten mit kleinen Ritterfiguren zu entwickeln. Mit der großen, grünen, vom Therapeuten geführten Drachen-Handpuppe spielt der Junge abenteuerlich-lauter Kampfszenen. Sie wechseln sich ab mit Szenen liebevoller Betreuung und Versorgung zwischen Papa Drache und seinem blauen Babydrachen.

Als phonologische Restsymptomatik kann bei dem Sechsjährigen z.B. spontan immer wieder die Vorverlagerung des Clusters /gr/ zu /dr/ beobachtet werden (z.B. „drün“). Die nötige Lautdifferenzierung wird nun auch über Mittel des Puppenspiels angeregt, weil der Junge eher an „Action“ als an puren Spielaktionen mit Bildern interessiert ist.

So muss er nun beim Drachenfüttern helfen. Der hungrige grüne Drache soll nur Bildkarten zu fressen bekommen, die mit /gr/ beginnen (grün, grau usw.). Die mit /dr/ (drei, Drehstuhl usw.) beginnenden spuckt er sofort wieder aus. Wenn er dann knurrt und unzufrieden ist, wird er dadurch gleich wieder „gefährlicher“. Nebenbei probiert der Junge mutig aus, ob er dem Drachen auch mal eine Karte direkt in den Rachen legen kann, ohne dass der Drache gleich „zuschnappt“. Die lange, dünne, dunkelrote Drachenzunge eignet sich übrigens hervorragend dafür, verschiedene Artikulationspositionen in ihrer Abfolge zu markieren – wenn der Drache es zulässt.

Bei Kindern sehr beliebt ist eine Drachen-Verfolgungsjagd zum Gruppenraum am Stundenende. Kinder wollen ihre Kräfte messen, sie suchen nach Grenzen und fordern das immer wieder heraus. Zur persönlichen Sicherheit klären manche von ihnen schon im Vorfeld des Verfolgungswettrennens, dass sie nicht „gefangen“ oder „gebissen“ werden wollen. Ich spiele die Situation oft so, dass der Drache den Kindern bis zum Gruppenraum dicht hinterher fliegt, an der Glasscheibe aber vor den vielen Kindern und den Erzieherinnen zurückschreckt, kehrt macht und in Richtung Therapieraum zurückfliegt. Auch vergisst der Drache, dass er die Kinder fangen will oder „eine gegrillte Prinzessin“ sucht, sobald er gekitzelt wird. So wird er den Kindern sympathisch und schließlich zu ihrem persönlichen Freund.

Fallbeispiel Joris

Joris, ein Junge mit Down-Syndrom (10;8 Jahre alt), besucht die 4. Klasse einer niedersächsischen Förderschule mit Schwerpunkt geistige Entwicklung. Seit Juli 2010 gehört er zu meinen Klienten mit einer Behandlungsfrequenz von 1 bis 2 Förderstunden pro Woche. Er ist ein wacher, lerneifriger Junge mit Stärken im Kontextverständnis, sozialpragmatischen Handeln und einem ausgeprägten eigenen Willen und Ordnungssinn. Joris interessiert sich für Fotos, Kategorisierungskartenspiele und Memory, Bilderbücher, Videos und Computerspiele, die er immer gezielt aussucht. Inhalte wiederholt und übt er in eigenen Variationen.

Als Ritual hat er für sich etabliert, dass er eine Decke bekommt und auf seinem Sitzsackthron zusammen mit dem Therapeuten ein Buch liest oder Bildkarten zuordnet. Joris verfügt über ein solides Grundvokabular an Gebärden, die er unter Anleitung zu 1-2-Begriff-Äußerungen zusammensetzt. Er imitiert Geräusche, benennt gebärdend und lautierend. Erkennen und Umsetzen artikulatorischer Produktionsprinzipien fallen Joris weiterhin sehr schwer. Nasalisierung, Plosivierungen und Endlautelisionen sind symptomatisch (z.B. „dein“ für „weint“). Auf Einzellaut- und Kurzwortebene (ja, nein, Papa etc.) gelangen Joris zwar einige deutlichere

Annäherungen, aber er bringt Laute noch nicht bewusst zu Silben zusammen. So artikuliert er „Oma“, kann aber nicht zu „Opa“ differenzieren.

Joris spielt mit dem Affen

Im Herbst-Winter 2012/2013 habe ich in der Behandlung von Joris über den Verlauf von 12 Stunden intensiv mit den Handpuppen „frecher Affe“ und der Bauernhofgruppe des Kinderbuches „Mein Haus ist zu eng und zu klein“ von Julia Donaldson und Axel Scheffler gearbeitet. Der lautierende Handpuppenaffe benahm sich von Anfang an daneben, warf Bildkarten durcheinander und die Decke weg, versuchte aber auch immer wieder, bei den Zuordnungsspielen mitzumachen und richtige Lösungen zu finden. Joris ging von Anfang an auf den Affen ein, fragte gebärdend nach ihm, holte ihn zum Spielen aus seiner Wohnkiste, spielte ihn selber, ging sehr liebevoll mit ihm um und ermahnte ihn sprechend und gebärdend.

Für Joris war es wichtig, dass der Affe, wenn er wieder einmal zu viel Quatsch gemacht hatte, für ein paar Minuten auf einen Stuhl kam und aus der Entfernung zuschauen musste. Joris akzeptierte den Affen gleichermaßen als Spielpartner, der mit ihm um die Wette Wattekügelchen aus einem Rohrschoss. Hier übernahm ich als Therapeut das Pusten für den Affen. Über das Rollenvorbild

des Affen gelang es Joris, sich besser und länger an Abmachungen im Stundenverlauf („Erst machen wir das, später das...“) zu halten. Es half ihm, Lehrer zu sein für seinen Partner in Tiergestalt.

Oma küsst Opa

Im liebevoll und lustig gestalteten Kinderbuch von Donaldson und Scheffler geht es um Oma Agathe, die meint, ihr Haus sei zu eng und zu klein, obwohl sie definitiv ausreichend Platz hat. Der vorbeikommende Opa rät ihr, verschiedene Bauernhoftiere in ihr Haus zu holen, um so das Problem zu lösen. Natürlich verschlimmert sich das von den Tieren verursachte Chaos immer weiter, so dass Opa der Oma am Ende vorschlägt, alle Tiere wieder vor die Tür zu setzen. Nachdem sie das getan, ihr Haus wieder aufgeräumt und gereinigt hat, erkennt Oma Agathe, dass sie wirklich ein sehr schön großes Haus besitzt.

Diese Bilderbuchhandlung habe ich Joris auf seinem Sitzsackthron über die Stunden verteilt in Abschnitten vorgelesen bzw. erzählt und danach/parallel mit den entsprechenden Handpuppen vorgespielt. Auch hier bestand Joris darauf, dass ich die Figuren aus ihrer Kiste im Therapieschrank hole und ihm besondere Details wie das Eierlegen des Huhns im Haus immer wieder vorspiele. Joris stieg voll in die Handlung ein und initiierte eigenes



Joris zeigt dem roten Teufel ein Kinderbild

Der Teufel klaut Joris das Bild aus der Hand



Der Teufel wirft das Bild einfach weg



Joris und der Teufel sind dicke Freunde geworden



Nachspielen bestimmter Szenen. Zusätzlich entwarf er eine Liebesbeziehung mit intensiven Dauerküssen zwischen dem Opa und der Oma. In den Folgestunden erfand er ein Suchspiel über drei Etagen im großen Puppenhaus, in das Oma, Opa und das Huhn integriert werden sollten, später ein Einkaufsszenario. Zum einen zeigte er sich dabei sehr skriptaktiv, übernahm zum anderen nach Eingewöhnungsphase und Modellieren durch den Therapeuten auch einige vorgeschlagene Spielelemente. Am Ende der Spieleinheit legte sich Joris zusammen mit den Handpuppen auf dem Sitzsack schlafen bzw. sorgte dafür, dass sie zurückgepackt wurden in ihre Kiste im Schrank. Das logopädische Ziel der Erweiterns und Erinnerns von Spielskripten wurde erreicht.

Der rote Teufel

Im Schuljahr 2013/14 kam als neue Figur der „Rote Teufel“ dazu. Er will sich zur Freude von Joris nie die Nase putzen, und wenn doch, schnaubt er in alles mögliche, nur nicht in ein angebotenes Taschentuch. Er nimmt Joris die geliebten Listening Skills-Fotokarten weg, so dass der die Karten der Reihe nach zurückfordern muss, indem er auf seinem Activity Pad „Gib mir“ drückt und dazu noch eine Gebärde produziert. Der „Rote Teufel“ spricht nicht, macht aber viele kratzende Geräusche, die Joris gern imitiert.

In einer der letzten Logopädiestunden nahm er schließlich dem Therapeuten den Teufel von der Hand und begann sein eigenes rollengerechtes Spiel mit der Puppe. Klar, dass er am Ende auch mit ihm unter der Decke auf dem Sitzsack „kuscheln“ durfte. Indem Joris über Computer (Activity Pad) dem Teufel gezielte Anweisungen gibt („Hol das Buch“ / „Bring weg das Buch“ usw.), erweitert er im Rahmen der Unterstützten Kommunikation (UK) seinen lautsprachlichen Ausdruck auf zwei linguistische Kerneinheiten (Verb und Objekt).

Resümee und Ausblick

Puppenspiel in der Therapie kann zu einem wesentlichen Element ganzheitlich orientierter, zeitgemäßer Logopädie werden. Es verbindet Kunst mit Pädagogik, Pädagogik mit Psychologie, mit Logopädie und Therapie. Es öffnet Welten und macht in seiner spielerischen Ernsthaftigkeit großen Spaß, denn es erlaubt, Dinge neu zu betrachten, von den Kindern zu lernen, selber zu kreieren.

Puppenspiel wirft ein neues Licht auf das „wissenschaftliche Störungsbild“ eines Menschen in der Logopädie, denn es bietet über Archetypen und Symbole ungewohnte Blickwinkel und Rollenverschiebungen. Puppenspiel versteht sich als Einladung an die Logopädinnen und Logopäden zum freien Agieren über die Grenzen von Verbal- und Schriftsprache hinaus.

Der Umgang mit „Drache, Rennschnecke und Co.“ erfordert Mut und macht gleichzeitig Mut, eigene Wege zu gehen. Über die Auseinandersetzung mit Puppen und Figuren wird das Kind in seiner Eigenart bestätigt. Im freien Spiel mit einem fiktiven Partner kommt es möglicherweise zu einem anderen oder freieren Ausdruck, als es klassisch-vorstrukturierte Therapiesequenzen in der jeweiligen Situation zulassen würden. Das Kind kann selber integrativ wirken, indem es der Puppe seine ganz individuelle Welt beschreibt oder durch die Puppe den Menschen seiner Umwelt sein Denken und Fühlen mitteilt.

Puppenspiel bietet multikulturell offene Formen an, die Menschen jeglichen Alters und jeglicher Herkunft emotional ansprechen. Es weckt den Forschergeist in uns und wird, solange sich Menschen gegenseitig Geschichten erzählen, kulturell immer von großer Bedeutung bleiben.

LITERATUR

- Engelken, M. (2001). Rudi und das kleine Stottern. *Forum Logopädie* 15 (4), 27-29
- Gauda, G. (2007). *Theorie und Praxis des Therapeutischen Puppenspiels*. Norderstedt: Books on Demand

Weiterführende Literatur

- Astell-Burt, C. (1981). *Puppetry for mentally handicapped people*. London: Souvenir Press
- Cole, N.A. (1993). *Lend them a hand*. Toronto: Selbstverlag
- Engler, L. & Fijan, C. (1973). *Making puppets come alive*. New York: Taplinger Pub.
- Gauda, G. & Zirnsak, A. (2014). *Wege aus dem Labyrinth. Figurenspiel mit autistischen Kindern*. Norderstedt: Books on Demand
- Lange, H. (2013). „Wenn Opa seine Oma küsst.“ Puppenspielerfahrungen in der Logopädie. *Leben mit Down-Syndrom* 73, 45-47
- Schubert, L.C. (2007). *A manual of hand puppet manipulation*. Charlemagne Press
- Tilroe, N. (1998). *Movement in puppetry performance*. R.T. Enterprises, Touching Hands Publications.

Aus- und Fortbildung

- Figurentheater Kolleg Bochum
www.figurentheater-kolleg.de
- Frankfurter Institut für Gestaltung und Kommunikation
www.puppenspiel-therapie.de
- Hof Leberherz
www.hof-leberherz.de

DOI dieses Beitrags (www.doi.org)

10.2443/skv-s-2014-53020140405

Autor

Herbert Lange MSc.
Horner Str. 7
28203 Bremen
langelogo@yahoo.de

SUMMARY. Dragon, Turbo Snail & Friends – Use of Puppets in Speech Therapy – Report based on personal experience

Throughout history, puppets have enchanted human audiences from all cultural backgrounds. The following article highlights what puppetry has to offer in terms of therapy beyond traditional or scientifically established approaches. Carefully used, puppets can foster speech-language development and pragmatic skills, for example in children with developmental delays. The “breathing hand” that makes an inanimate object (a puppet) come to life, creates a natural, direct dynamic bond between individuals. This bond is grounded on movement, rhythm and emotion and functions on both the non-verbal and verbal level. Puppets allow for exploring archetypes and perspectives. Embedded in a framework of ritual and play, they facilitate new and often surprising solutions to any given situation. The author encourages speech-language pathologists to try out puppetry in order to deepen their understanding of a client’s specific needs and stimulate ways of self-expression.

KEYWORDS: Puppetry – puppets – role play – psychodrama – speech-language pathology – therapy