



# Tu' doch nicht der Puppe weh!

Gewaltphantasien im kindlichen Spiel

**Oft erschrecken Erwachsene, wenn sie Kindern zusehen, wie sie im Spiel Gewalt ausleben und etwa ihren Puppen im Spiel Leid zufügen. Warum dies jedoch wichtig für die kindliche Entwicklung ist und die unbedingte Notwendigkeit besteht, Aggressionen im kindlichen Spiel einen Raum zu geben, wird im folgenden Artikel aufgegriffen.**

---

Partrizia Bartl

„Im Spiel können Kinder Gefühle und Gedanken, die sie bewegen, spontan einbringen. Die eigenen Wünsche, Bedürfnisse, Interessen müssen nicht unterdrückt oder hintenangelassen werden, sie tragen im Gegenteil zur Spielsituation bei [...]. Im Spiel können die Kinder es wagen, auch einmal neue, ungewohnte, verbotene Verhaltensweisen zu zeigen und deren Wirkung auszuprobieren: z. B. Schreien, Schimpfen. Dies dient der psychischen Entlastung und der Entspannung“ (Hartmann et al. 1988, 24).

## **Im Spiel bewältigen und verarbeiten**

Das Spiel kann Kindern eine Möglichkeit bieten, alltäglich Erlebtes, für sie teilweise Unverständliches, Bedrohliches oder

# Bewältigung innerer Aggression

Bedrückendes zu verarbeiten. Für die Erzieherinnen oder Eltern ist dies oft schwer zu verstehen oder zu ertragen und wird nicht selten als brutal und wenig empathisch missverstanden. Vielfach hört man in solchen Situationen seitens der Erwachsenen Sätze wie: „Tu' doch deiner armen Puppe nicht weh. Da ist sie traurig und muss weinen.“ Kindern hilft es jedoch, Aggressionen und Gewalt, die sie beispielsweise einem kleineren Geschwisterkind aufgrund von Eifersucht gern antun würden, z. B. auf eine Puppe oder ein anderes Spielzeug zu projizieren, um so den inneren Frust abzureagieren.

Auch Dinge, die Kinder in den Nachrichten sehen, welche sie nicht verstehen oder sie belasten, müssen in irgendeiner kindlich adäquaten Form aufgegriffen werden. Denn einerseits ist es nicht immer leicht, Kinder vor solchen Einflüssen zu schützen, sie behütet aufwachsen zu lassen und vor allen negativen Einflüssen fernzuhalten, andererseits müssen Kinder im Laufe ihrer Entwicklung auch Verarbeitungsstrategien in Bezug auf Ängste und Bedrückendes entwickeln, um damit in weiterer Folge umgehen zu können.

## Das kindliche Spiel als Ventil

Kinder sind jedoch noch nicht in derselben Weise reflexionsfähig wie Erwachsene und so suchen sie intuitiv eine Verarbeitungsform, welche ihnen angemessen erscheint. Das kindliche Spiel fungiert diesbezüglich als eine Art Ventil.

Die Erzählung der Kinder- und Jugendpsychiaterin Lynn Ponton von der University of California in San Francisco hat mich in diesem Zusammenhang einerseits erschüttert und zugleich sehr berührt: „Mit zahnluckigem Lächeln winkt mir der zehnjährige Jonathan zum Abschied, im Arm sein Lieblingsstofftier, eine dreibeinige Giraffe. Niemand würde vermuten, dass dieses Kind gerade ein richtiges Gemetzel veranstaltet und während unserer gemeinsamen Therapiestunde vom höchsten Turm meiner Spielzeugburg Hunderte von Tieren und Soldaten in die Tiefe gestürzt hat. Einen Flugdrachen schleuderte er mit so viel Wucht gegen die steinerne Burg, dass ein sichtbarer Riss entstand, und dann legte er eine Feuersbrunst, in der alle, die den Eingeschlossenen zu Hilfe eilen wollten, jämmerlich zugrunde gingen. Während dieser intensiven Stunde kam kaum ein Wort über seine Lippen. Nur einmal, als eine Mutter ihr Neugeborenes aus dem Flammenmeer zu retten versuchte, flüsterte er: ‚Die Welt ist grausam.‘ In dieser Woche war Jonathan nur eines von mehreren Kindern, die Häuser in die Luft sprengten, Großbrände verursachten und

Flugzeuge abstürzen ließen. Jonathans Therapiesitzung in meiner psychiatrischen Praxis für Kinder und Jugendliche fand drei Tage nach dem 11. September 2001 statt“ (Ponton in Jones 2003, 9).

Diese Schilderung spiegelt jene Verarbeitungsstrategie wider, wie sie Kinder mit verstörenden Ereignissen und unverständlichen Geschehnissen anwenden: „Sie haben das Bedürfnis, sie im Spiel zu verarbeiten, bis sie ihnen weniger Furcht erregend erscheinen“ (Jones 2003, 29). Reagieren Erwachsene nun aber, indem sie ihrem Kind sagen, es solle auch zu seinen Puppen „lieb“ sein und mit seinen Spielsachen vorsichtig umgehen, so ist dies laut dem Kinderpsychologen Gerard Jones unangemessen, denn in seinem Buch „Kinder brauchen Monster“, hebt er die Relevanz von fiktiver Gewalt im Spiel hervor – vorausgesetzt, das Kind erfährt konstruktive Aufmerksamkeit seitens Erwachsener (vgl. Jones 2003).

## Im Spiel experimentieren

Das uns brutal erscheinende Spiel eröffnet dem Kind „die Möglichkeit, mit einer Rolle zu experimentieren, die es in Wirklichkeit niemals spielen wird. Um die Grenzen der Wirklichkeit akzeptieren zu können, ist es wichtig, erst einmal in einem ungefährlichen und kontrollierbaren Kontext zu erfordern, was unmöglich, zu gefährlich oder auch verboten ist. Mit der Wut zu spielen ist eine wertvolle Möglichkeit, ihre Macht zu verringern. In der Phantasie böse und destruktiv zu sein ist eine unverzichtbare Kompensation für die Wildheit, die wir alle auf dem Weg zum ‚zivilisierten‘ Menschen ablegen müssen“ (Jones 2003, 27f.).

Kinder müssen einen Weg der Bewältigung ihrer inneren Aggressionen finden, jedoch muss dem ganzen auch Raum gegeben werden und vor allem muss seitens der Erwachsenen adäquat und angemessen reagiert werden. Gewaltphantasien haben immer einen Ursprung, einen Grund, eine Wurzel, und eine spielerische Auseinandersetzung mit fiktiver Gewalt ist für die psychologische Entwicklung von Kindern von enormer Relevanz.

## Verunsichernde Ereignisse ausspielen

Wenn wir als Erwachsene fiktiver Gewalt von Seiten eines Kindes begegnen, irritiert uns dies vielleicht, denn wir Erwachsenen versuchen, erschütternde wie auch beängstigende Bilder möglicherweise eher zu verdrängen. Aber so wie es uns Erwachsenen Erleichterung verschafft, über etwas zu reden und



## Gut und Böse verstehen

es „ab- beziehungsweise auszureden“, so kann es Kindern helfen, ein beängstigendes, verunsicherndes Ereignis abzuhandeln, sozusagen „auszuspielen“.

Dazu schreibt Jones: „Es verstört uns, zu erleben, wie unsere Kinder sich auf eine Weise amüsieren, die uns unerträglich ist. Wir fürchten, sie verherrlichen oder akzeptieren Gräuel, die wir uns verzweifelt aus der Wirklichkeit zu verbannen wünschen. Unsere Kinder, finden wir, sollen dieselbe Zurückhaltung, denselben Ernst und Pazifismus, dasselbe Mitgefühl empfinden wie wir Erwachsenen. Die Kinder aber können und sollen unsere erwachsenen Reaktionen nicht nachahmen. Spiel, Phantasie und emotionale Vorstellungskraft sind wichtige Instrumente für Entwicklungsarbeit in Kindheit und Jugend“ (Jones 2003, 29).

Die Ambivalenz von Gut und Böse muss von Kindern erst verstanden werden und wir müssen ihnen die Möglichkeit geben, im Spiel damit experimentieren zu dürfen, denn sie müssen dies auf ihre eigene Weise tun. Es gilt, einen Rahmen zu schaffen, in dem das Kind auch einmal „aggressiv und böse“ sein darf.

### Handeln erproben

Das Spiel bietet laut Edeltraud Wiebe „die Möglichkeit, Erfahrungen und Gefühle auf spielerische Weise und auf ungefährlicher Ebene zum Ausdruck zu bringen und zu verarbeiten. Zugleich kann das eigene Handeln auf der ungefährlichen Spielebene, nämlich dem intermediären Bereich, erprobt werden. Das Kind kann Grenzen austesten, Macht erproben, Gewalt und Zorn zum Ausdruck bringen, ohne dass es Konsequenzen in seiner realen Beziehung zu den Bezugspersonen in Form von Liebesentzug, Strafe oder Abwertung seiner Person befürchten muss. Gespielte Aggression kann genossen werden, weil sie erleichtert. Deshalb wird auch dieses Spiel

von Spannung und Entspannung geprägt sein. Dadurch wird es zur lustvollen Tätigkeit im Hier und Jetzt. Körperliche Abreaktionen können helfen, die Spannung des Zorns zu mildern und mit den starken affektiven Gefühlen sachlicher umzugehen“ (Wiebe 2010, 155).

Es können auch Aggressionsspiele, in geregelter Maß, zum Austoben dienen. Nämlich solche Spiele, in denen etwas zerstört oder angegriffen wird wie z. B. Stoßen, Werfen, Treten, Ziehen, Reißen, Bauen und Umwerfen, Ballspiele, Sägen, Hämmern usw. können helfen, aufgestaute Gefühle zu kanalisieren. Denn Gefühle wie etwa Zorn setzen Energie und Kräfte frei, die einer Kanalisierung bedürfen. Bewegungsspiele wie Ballspiele, Seil-, Fang- und Laufspiele bieten diesen angestauten Kräften ein Ventil (vgl. Wiebe 2010).

**Prof. Mag. Patrizia Bartl**, BEd, Dozentin am Institut für Elementar- und Primärpädagogik an der „Pädagogischen Hochschule Tirol“.

**Kontakt**  
[www.ph-tirol.ac.at](http://www.ph-tirol.ac.at)

### Literatur

Hartmann, Waltraut / Neugebauer, Reinhilde / Rieß, Andrea: **Spiel und elementares Lernen**. Österreichischer Bundesverlag 1988  
Jones, Gerard: **Kinder brauchen Monster**. Vom Umgang mit Gewaltphantasien. Ullstein 2003  
Ponton, Lynn: **In Jones, Gerard: Kinder brauchen Monster**. Vom Umgang mit Gewaltphantasien. Ullstein 2003  
Wiebe, Edeltraud: **Das Spiel als Basiselement der Elementarpädagogik**. In: Krenz, Armin (Hrsg.): **Kindorientierte Elementarpädagogik**. Vandenhoeck & Ruprecht 2010