

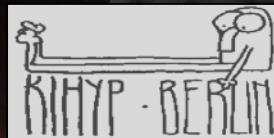
# Spielraum Therapie

## Die Kunst des richtigen Augenblickes

Was therapeutisches Spiel mit Milton Erickson verbindet



Hiltrud Bierbaum-Luttermann, Würzburg 2019





**Die Fähigkeit zu Spielen ist eine Ressource, die jeder Mensch mit auf die Welt bringt.**

# Verhaltens- forscher stellen fest:

Auch Tiere spielen gerne.

Neugier  
Spaß und Lust am Ausprobieren  
kommt bei Säugetieren  
und Vögeln vor.

## **Manchmal geht die Fähigkeit zu spielen verloren**

durch Mangel an Möglichkeiten, manchmal auch durch Traumata oder Deprivation.

# Nach Erik Erikson findet sich die kürzeste und beste Definition des Spiels in Platons Gesetzen



*„Er (Platon) erblickt im Bedürfnis  
aller jungen Geschöpfe ob Tier ob  
Mensch zu Springen und zu hüpfen,  
das Urbild des echten Spieltriebes.“*

*(Erikson, Kinderspiel und politische Phantasie, 1975)*

*Um wirklich Springen zu können muss man lernen den Boden als Sprungbrett zu benutzen, und sicher und elastisch zu landen. Es bedeutet, dass man den Spielraum, den natürliche Grenzen erlauben, prüft, die Schwerkraft überlistet – und ihr dennoch nicht entflieht.... (Platon)*

*Wo immer also das Spielerische obwaltet, gibt es stets ein Überraschungsmoment, dass bloße Wiederholung und Gewöhnung übersteigt ,..*

*(Platon in Erikson, 1975)*

„Spil“ althochdeutsch heißt übrigens Tanzbewegung ...  
Es hat also etwas mit Dynamik und Bewegung zu tun,  
Beweglichkeit in jedem Sinne...

# „If you want to grow you have to leave your comfort zone“, sagt dazu Paul Hammerschlag



- Das heißt, die neuen Elemente in sein Verhalten und die Persönlichkeit integrieren,
- sich etwas neuem Stellen,
- MotivA(c)tion entwickeln,
- sich was zu**MUT**en,
- sich be**TEIL**igen ,
- **NEU**gierig sein
- Autonom und in Aktion/Bezogenheit mit anderen.



# Bis in unser Immunsystem hinein gelten diese Prinzipien als Grundlage einer gesunden Homöostase



• Bindungssicherheit und Zugehörigkeit,

• Kontrolle und Gestaltungserleben

• wirken sich ebenso auf die Arbeit der Immunzellen  
aus wie Notwendigkeit von Bewegung und  
Herausforderungen.

# Gerd Steiner benennt folgende Charakteristiken von intrinsisch motiviertem Spiel



- Selbstvergessenheit, Absichtsfreiheit
- Funktionslust / etwas bewirken, Spuren hinterlassen
- Entdeckungen machen
- Unabgeschlossenheit  
(das Ergebnis ist am Anfang nicht feststehend, das Ende wird vom Spielenden entschieden)
- und die Einheit von Ziel und Tun  
(das Ergebnis an sich ist der Wert, nicht die Belohnung)

# Das nicht planbare offene Element , die Absichtsfreiheit findet sich auch bei Maturana, der Spiel und Evolution vergleicht



Die Evolution ähnelt eher einem wandernden Künstler, der auf der Welt spazieren geht und hier einen Faden, da eine Blechdose, dort ein Stück Holz aufhebt und diese derart zusammenstellt, wie ihre Struktur und die Umstände es erlauben, ohne einen weiteren Grund zu haben, als den, dass er sie so zusammenstellen kann.

Und so entstehen während seiner Wanderung die kompliziertesten Formen aus harmonisch verbundenen Teilen, Formen, die keinem Entwurf folgen, sondern einem natürlichen Driften entstammen.

# Bateson bezieht sich bei seinen Überlegungen zum Thema Spiel und Kommunikationsentwicklung auf die „Karte- und Territoriums-relation“ von Korzybski:

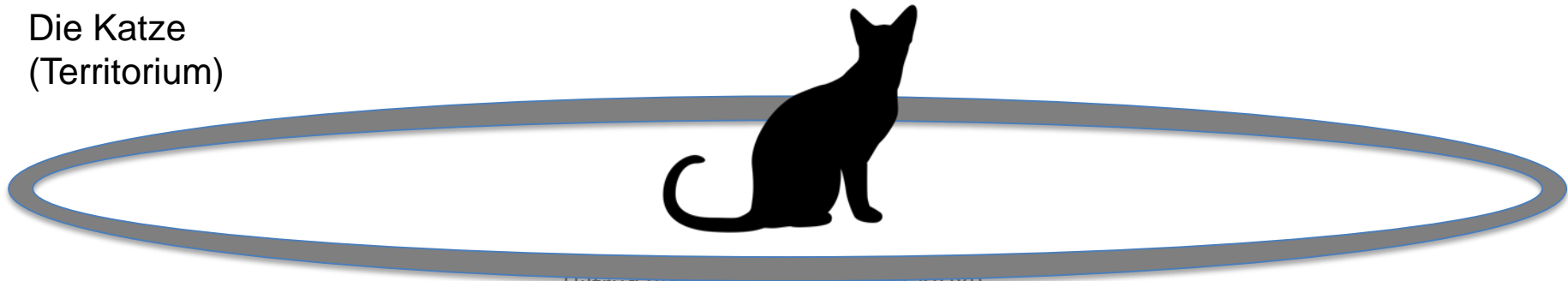


## „Das Wort Katze kann nicht kratzen“

Das Wort Katze  
(Karte)



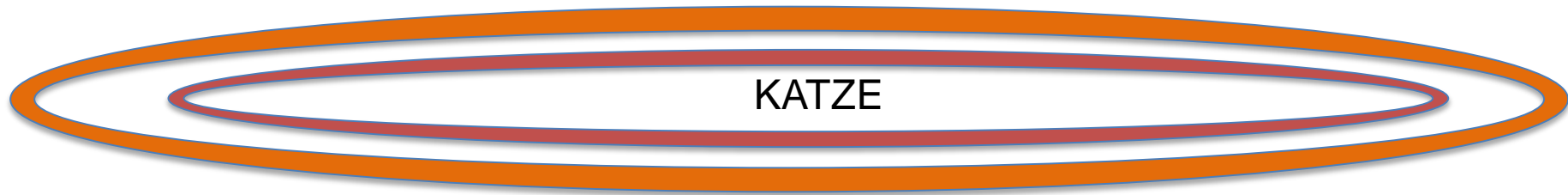
Die Katze  
(Territorium)



# Zu der Karte-Territoriumsrelation kommt die innere Repräsentanz

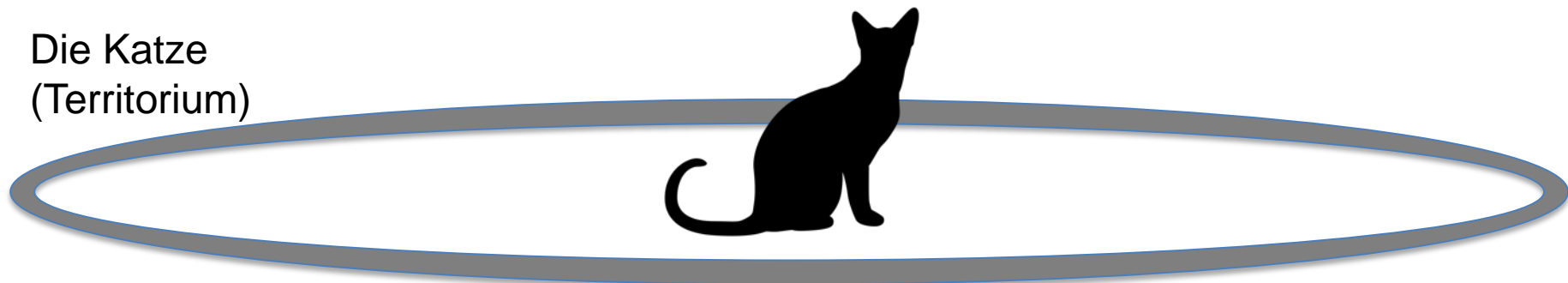


Das Wort Katze  
(Karte)



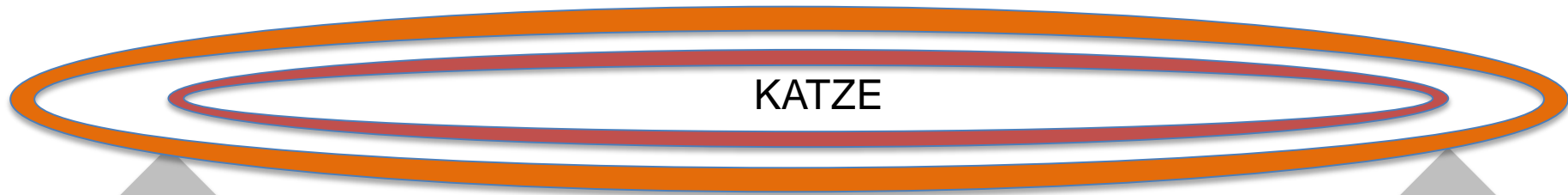
Individuelle Resonanz Bedeutungsstiftung/ Emotionen/ Bilder/  
Somatische Markierungen/Autobiographische Matrix

Die Katze  
(Territorium)



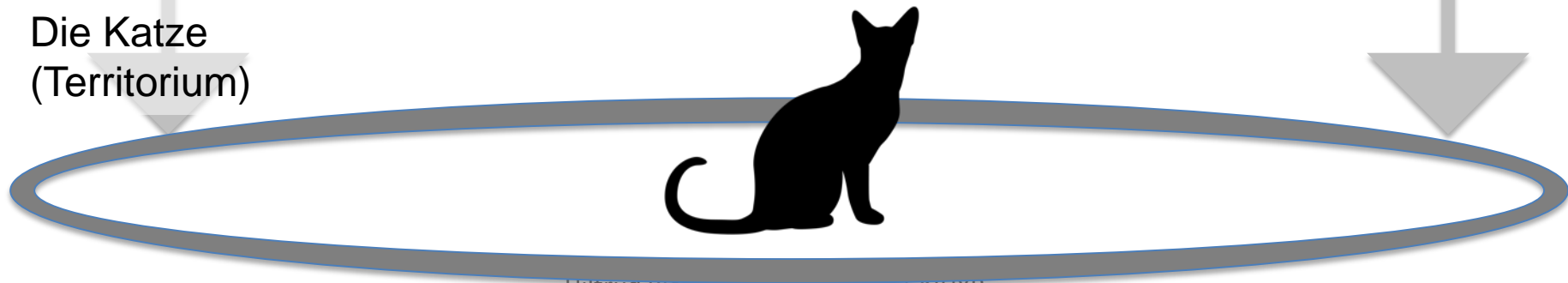
# Die individuelle Landkarte entsteht durch die Erfahrungen mit der real dinglichen und sozialen Welt

Das Wort Katze  
(Karte)

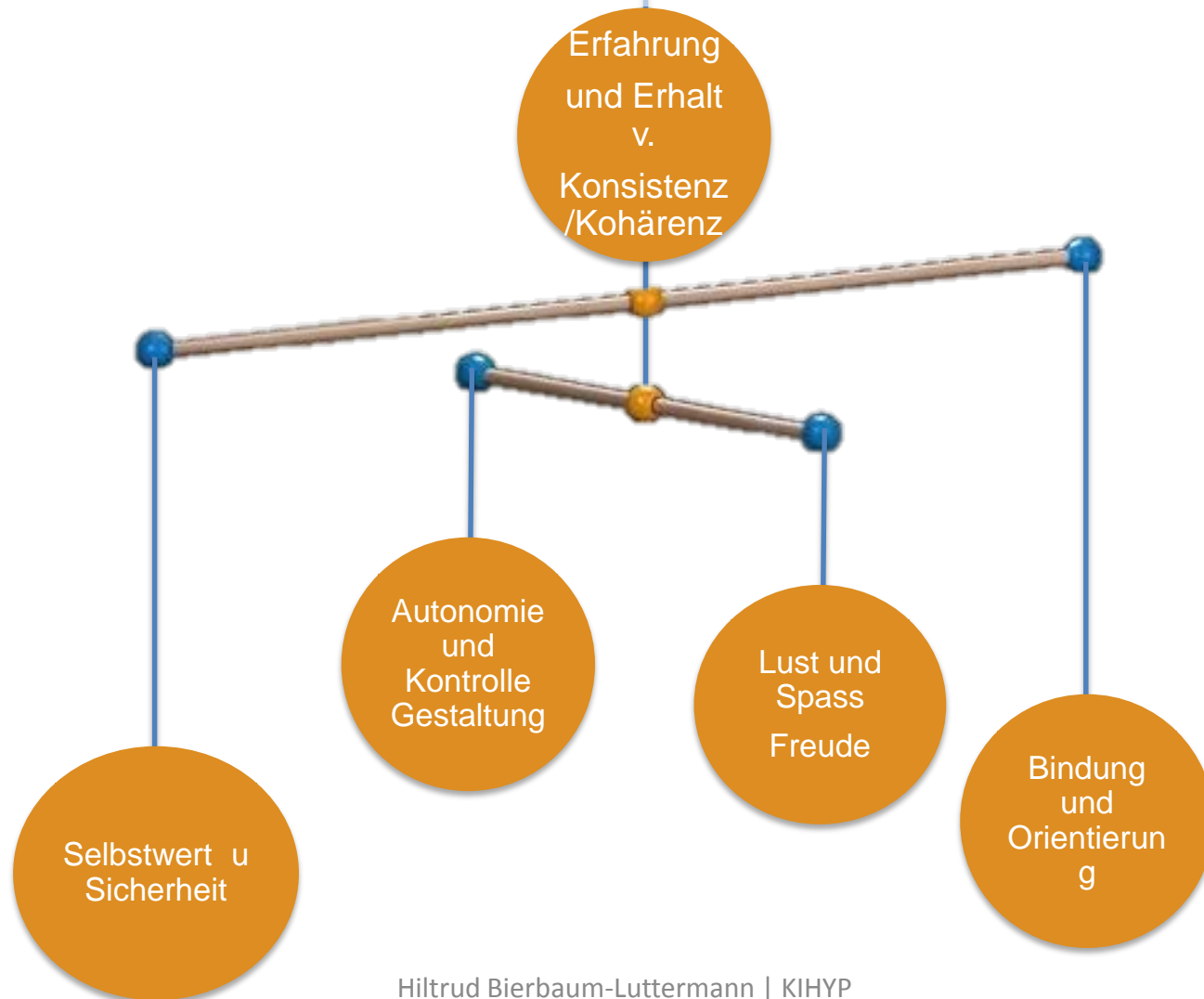


Individuelle Resonanz Bedeutungsstiftung/ Emotionen/ Bilder/  
Somatische Markierungen/Autobiographische Matrix

Die Katze  
(Territorium)



# Die Erfahrungen mit der Beantwortung der Grundbedürfnisse prägt die Landkarte



Es ist nicht immer möglich, das Territorium direkt oder überhaupt zu verändern,



wohl aber die innere Repräsentanz und die  
Bedeutungsstiftung  
durch den Raum dazwischen,  
der weder nur zur Karte , noch zum Territorium  
gehört,

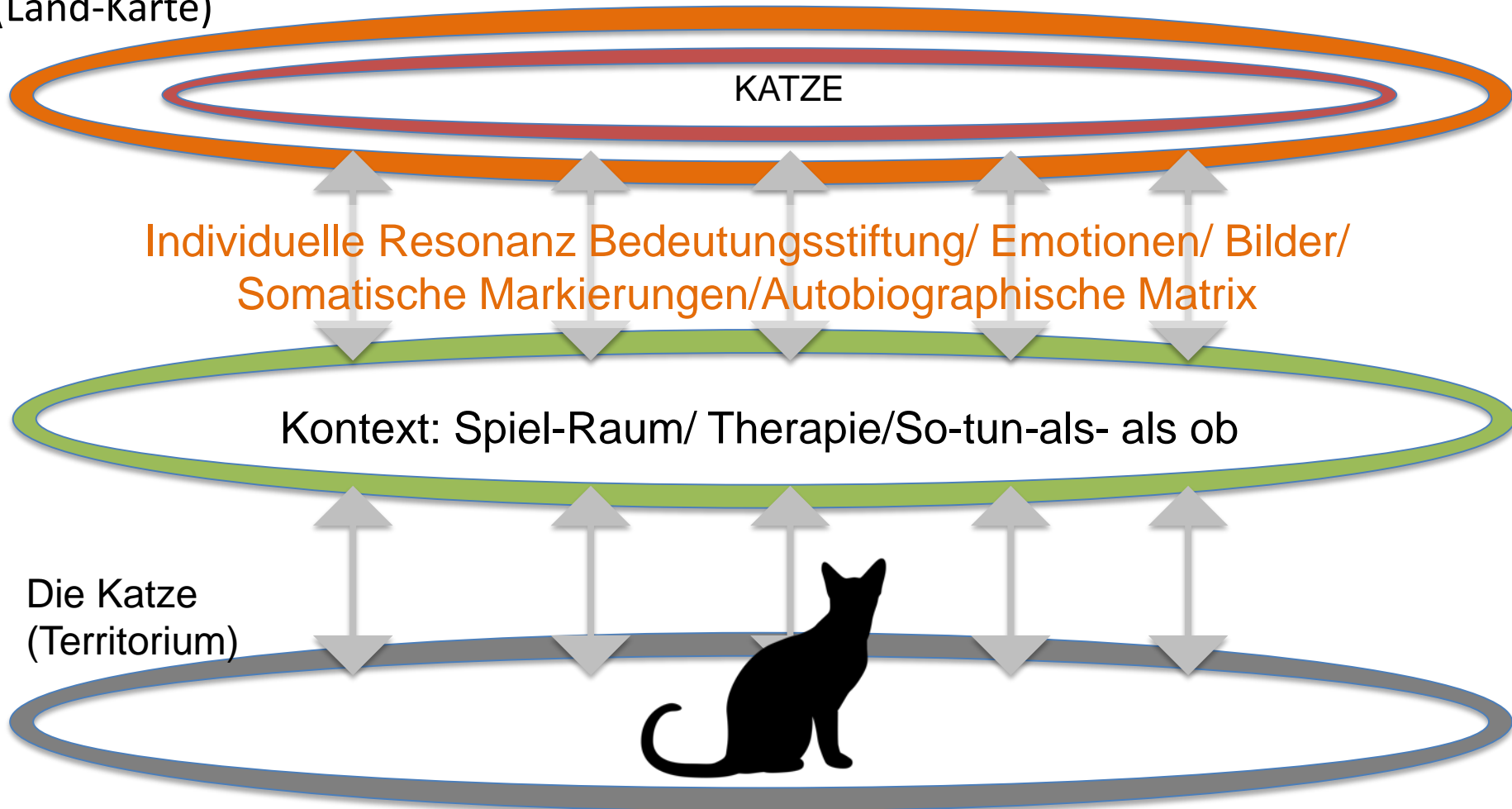
den **Spiel-Raum.**



„Sowohl im Spiel wie auch in der Therapie haben die Mitteilungen (und Handlungen) eine spezielle und besondere Beziehung zu einer konkreteren und fundamentaleren Welt.“ ( Bateson)



Das Wort Katze  
(Land-Karte)



**Durch die Kontextrahmung „Spiel“ verändert sich der Bezugsrahmen und die Bedeutung von Handlungen und im spielerischen Handeln dann auch die damit verbundenen Erfahrung.**



**Der „SO- TUN –ALS- OB“- Modus (Es ist nur Spiel)  
ist dem/den Spielenden bewusst**

Ich spiele eine Katze, die kratzt  
Ich streichele eine Katze...  
Ich verjage oder ärgere eine Katze...  
Ich töte eine Katze...

**So gesehen ist Spiel eine Form der Metakommunikation (Bateson)**

# Bateson beschäftigt sich hauptsächlich mit dem Kontextbezug von Spiel



Wenn dieser verleugnet wird, bzw. Karte und Landschaft...  
gleichgesetzt werden, die Grenzen verschwimmen, verliert  
das Spiel seine Unschuld.

Es entsteht eine Grauzone in der sich Kunst, Magie und  
Religion einengend und manipulativ auswirken können.

Dann wird aus Spiel Ernst, der Spielraum in die Realität  
verlagert, mit oft fatalen Auswirkungen.

Filme, Bücher, Horrorvisionen können solange Kribbeln und Nervenkitzel sein, wie das Spiel mit der Kontextaufhebung nicht umschlägt.

Das Buch „ES“ von Steven King, ein großartiges Buch für jeden Kindertherapeuten hat dies zum Thema. Wenn die Kontextrahmung wegfällt oder bewusst aufgelöst wird, kann Spiel suchtartige Züge annehmen und der Spiel-Zustand missbraucht werden...

Das passiert heute deutlich vermehrt im Internet, Zuletzt in Halle , wenn ein Egoshouter Spiel in grausame Wirklichkeit umgesetzt wird....

**Entwickler von Computerspielen, besonders Online-Spielen haben viel geforscht und getüffelt, um die sogenannte „Persuasive Technology“ für Spiele zu entwickeln**



Gregor Engelmeier- ein Spielentwickler- beschreibt

- Reputation
- Ludic Loops
- Continuity
- Peer Group Pressure

als Beispiele, wie genau die Kontrolle und Unabgeschlossenheit dem Spielenden genommen wird.

*Zitat:*

*Wir steuern euer Verhalten so, wie ihr eure Charaktere steuert, ihr seid die Spielfiguren in unserem Spiel*

*Und unser Spiel heißt  
Geld-machen*

# The MOMO Challenge

Es ist also sinnvoll, sich von Kindern und Jugendlichen erzählen und zeigen zu lassen, was sie spielen oder wem sie im Internet „folgen“, um ihre Interessen, Informationsquellen und das damit verbundene Beliefsystem zu verstehen und zu erweitern.

Dem Spiel im Internet fehlt in der Regel der Aspekt der Unabgeschlossenheit und Kontrollierbarkeit, da Inhalte und Verläufe vorgegeben sind und die Prozesse selten ein Ende haben, im Gegenteil

Fremdkontrolle, Datenklau und Manipulation sind die eigentliche Intention.

Diese kann bis zu Suizidaufforderungen gehen oder anderen hochmanipulativen Intrusionen, die Kindern schaden. Eine solche, die zu selbstschädigenden Verhaltensweisen aufruft, ist die sogenannte MOMO Challenge: So taucht seit 2018 die Horror-Figur MOMO plötzlich in YouTube-Filmen, Spielen und in WhatsApp-Kontakten auf und stiftet dazu an, zunehmend gefährlichere Dinge zu tun. Pädagogen, Psychologen und auch die Polizei ist alarmiert (Hombach, 2019).

# **Gerd E. Schäfer hat sich intensiv mit dem Spielprozess, und dessen dissipativen und autopoietischen Aspekten auseinandergesetzt**



Spiel ist ein Vorgang fernab vom Gleichgewicht (oder im labilen Gleichgewicht). Seine Strukturen sind wohl mit dissipativen Strukturen vergleichbar.

Spiel ist ein Gestaltungsprozess in der Zeit, bildet eine dynamische Zeitfigur.

Es muss daher zu einem Ende in Form eines neuen, dynamischen Gleichgewichts führen, oder es endet in Langeweile bzw. Destruktion.



# Im Spiel wird innere Welt mit äußerer Welt verbunden.

Diese Verbindung erfolgt komplex (vieldimensional) in  
Beziehungsnetzen.

Das bedeutet, es geht auf beiden Seiten  
(der inneren und der äußeren Welt)  
um den gesamten Kontext von Beziehungen  
und um die Beziehung dieser Kontexte zueinander.

Prof. Gerd.E. Schäfer, 2006

# Innere und äußere Muster überlagern sich und bilden Meta Muster: das Spiel, die Spielphantasien.



Es findet in einem Zwischenbereich statt, in dem die Realitätsprüfung so weit gelockert ist, dass subjektive und objektive Momente ineinander überfließen.

Die Muster, die das Spiel hervorbringt, befinden sich in einer dynamischen Bewegung.

# **Dieser Raum ist die Schnittmenge von Spiel, Kunst, Systemischen Interventionen, Hypnose/Hypnotherapie und der damit verbundenen Trance :**

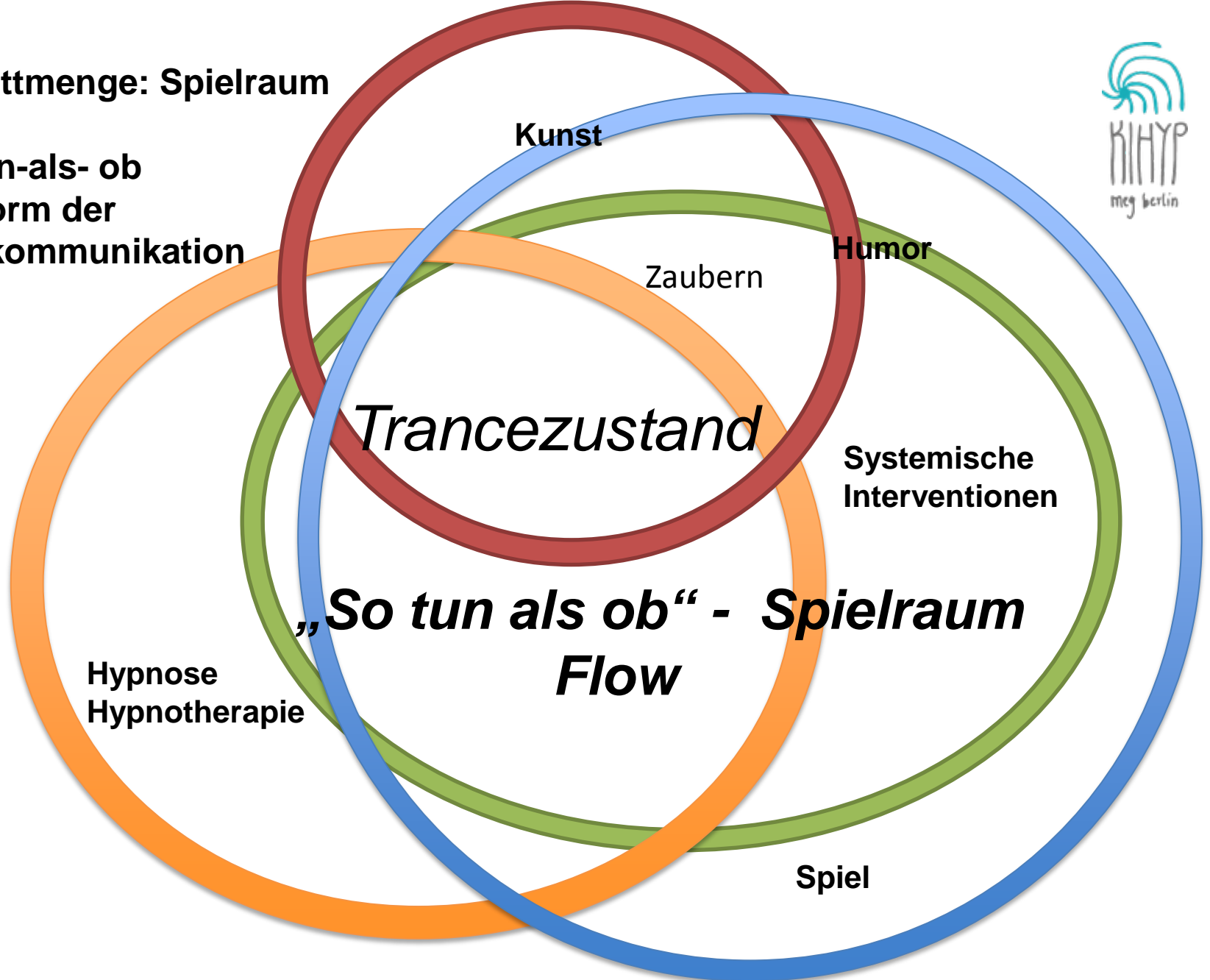
Die therapeutische Trance ist ein Zeitabschnitt, während dem die Beschränkungen der eigenen gewohnten Bezugsrahmen und Überzeugungen vorübergehend aufgehoben werden, so dass der Betreffende für andere Assoziationsmuster und psychische Funktionsweisen empfänglich ist, die ihn einer Problemlösung näherbringen.

*Milton H. Erickson/Ernest L. Rossi*

# Einfacher gesagt, Spiel ist eigentlich eine Veränderung von Netzwerken im „Zwischenraum“ in Trance

**Schnittmenge: Spielraum**

**So-tun-als-ob  
als Form der  
Metakommunikation**



# Spiel im therapeutischen Raum

# Bezugssystem Außenwelt

# Bezugssystem Außenwelt

## Therapie als Bezugsrahmen



# Bezugssystem Außenwelt

Therapie als Bezugsrahmen

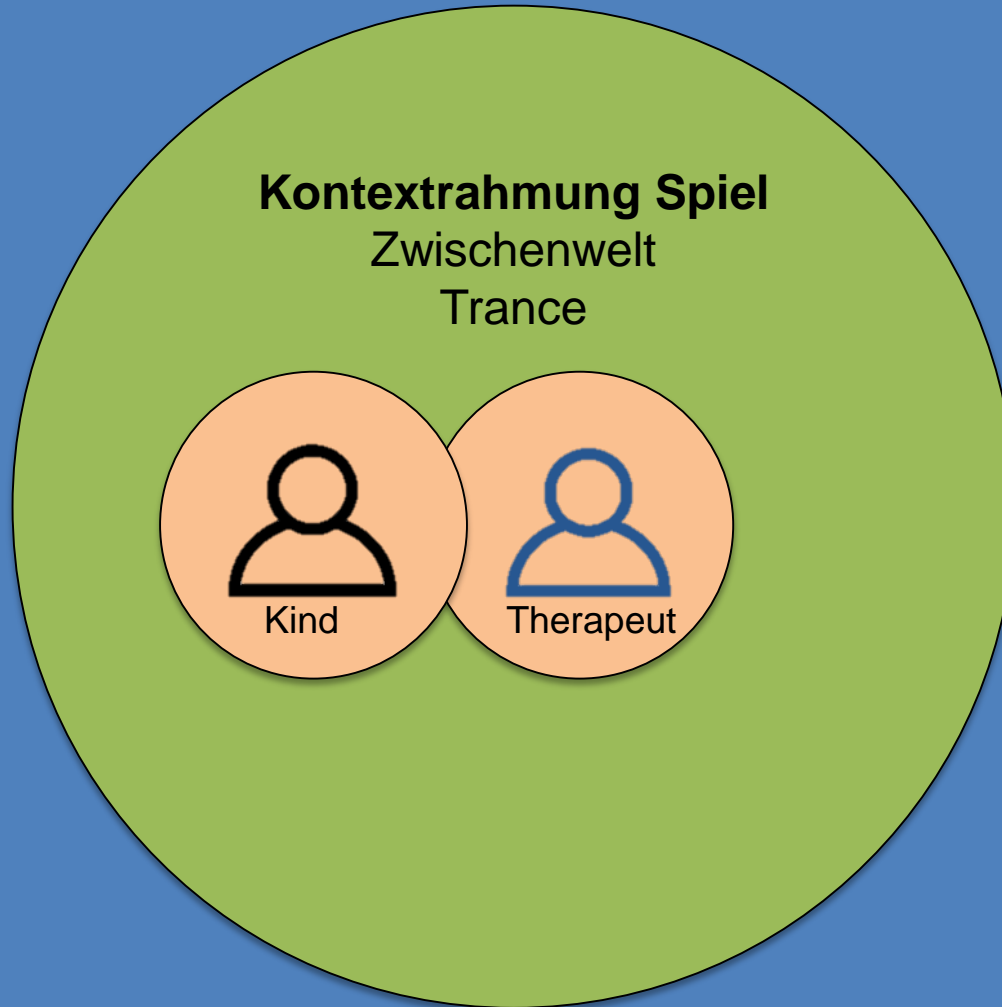
Kontextrahmung Spiel


Zwischenwelt

Trance

# Bezugssystem Außenwelt

## Therapie als Bezugsrahmen



 Inneres  
Bezugssystem

# „Psychotherapie geschieht dort, wo sich zwei Bereiche des Spielens überschneiden:



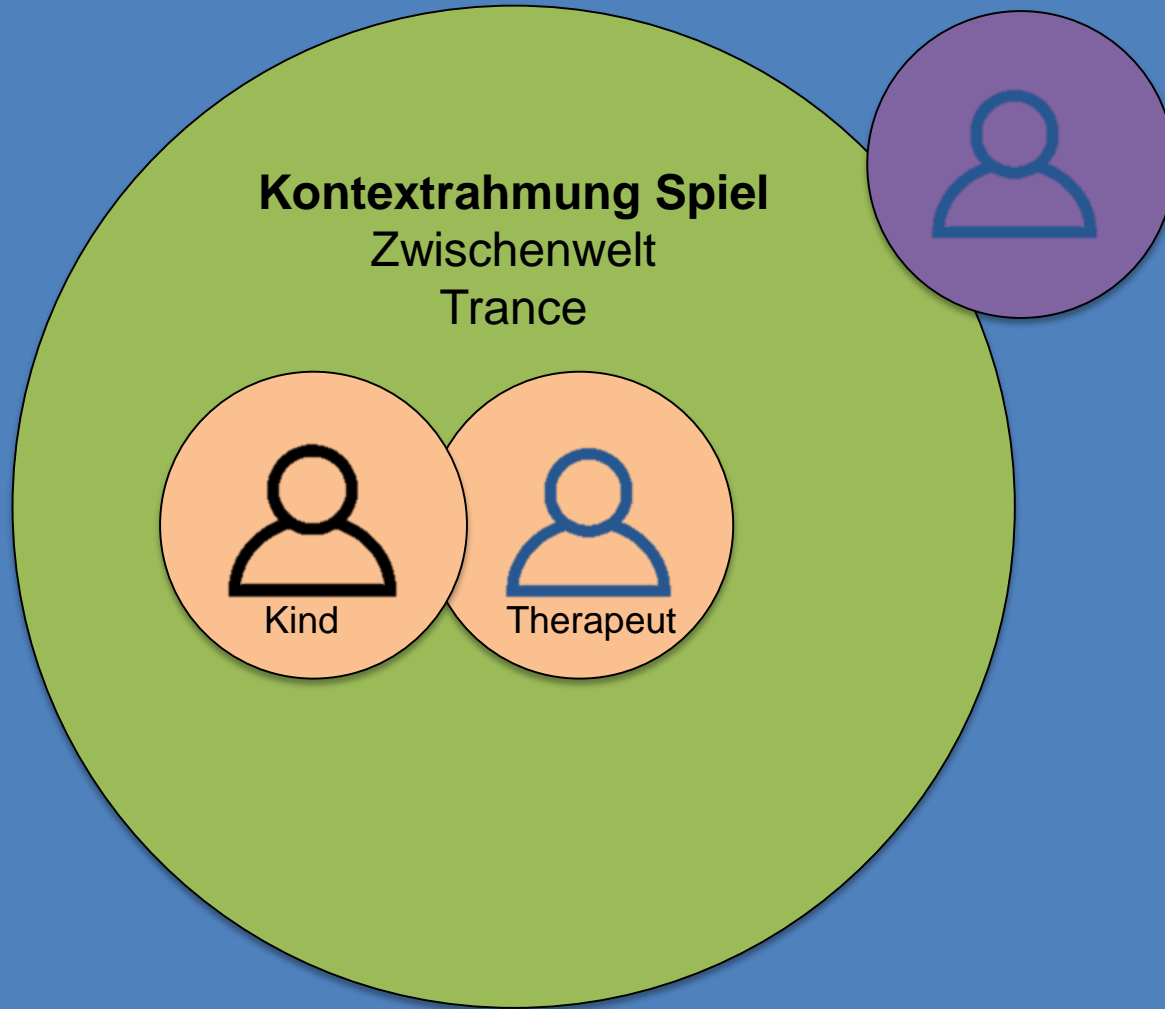
Der des Patienten und der des Therapeuten

Psychotherapie hat mit zwei Menschen zu tun,  
die miteinander spielen.“

Winnicott, 1971

# Bezugssystem Außenwelt

## Therapie als Bezugsrahmen



Inneres Bezugssystem

Hiltrud Bierbaum-Luttermann | KIHYP  
Berlin

Meta Ebene 2 Komplementäre Beziehungsgestaltung

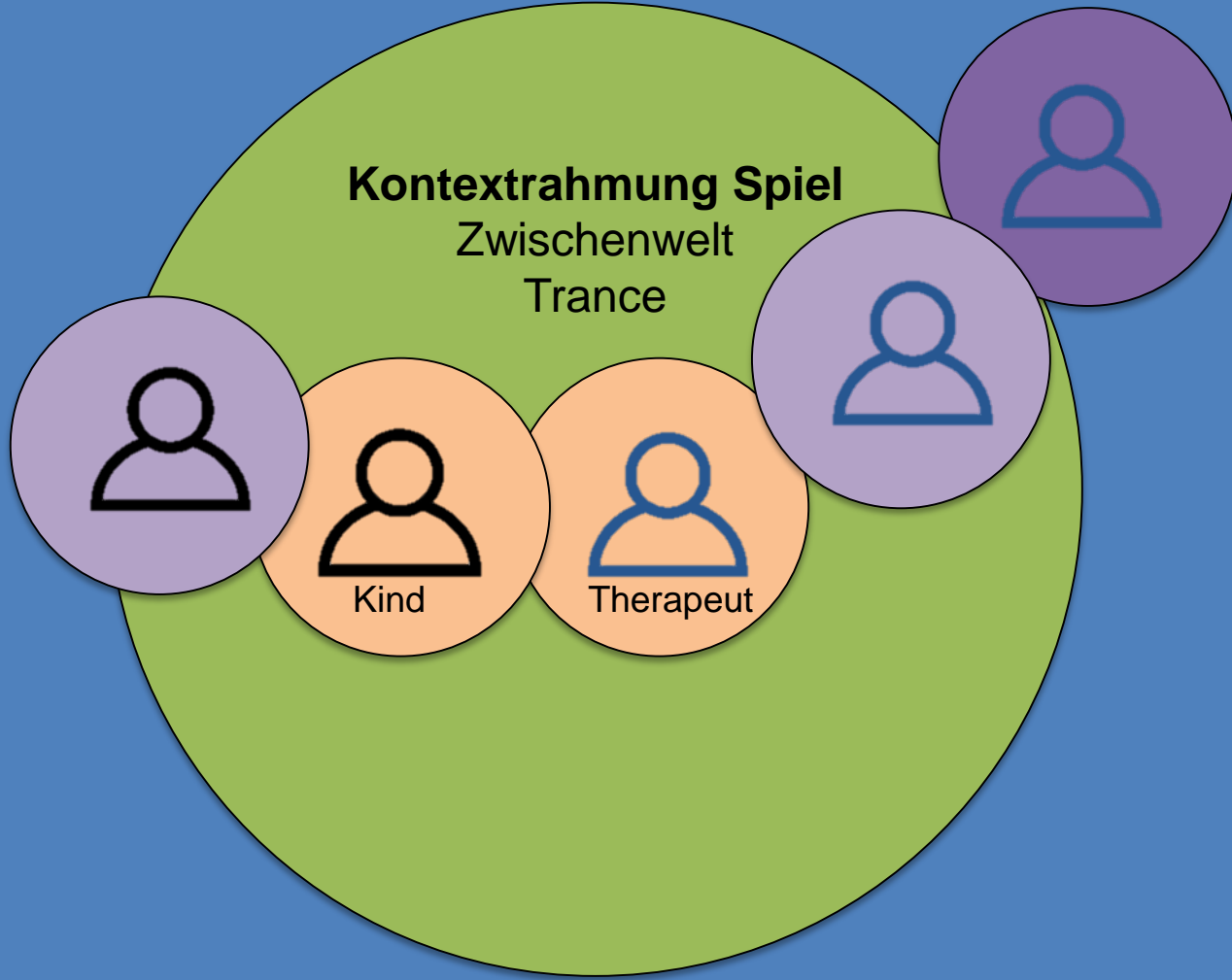
# Komplementäre Beziehungsgestaltung im Spiel geschieht durch:



- Aktive Muster/ Skripte / Konstrukte erkennen
- Motive erschließen
- Unterliegende Bedürfnisse wahrnehmen und sich im Kontakt darauf beziehen

# Bezugssystem Außenwelt

## Therapie als Bezugsrahmen



Inneres Bezugssystem

Hiltrud Bierbaum-Luttermann | KIHYP  
Berlin



Meta Ebene 1  
Betrachterebene



Meta Ebene 2  
Komplementäre  
Beziehungsgestaltung

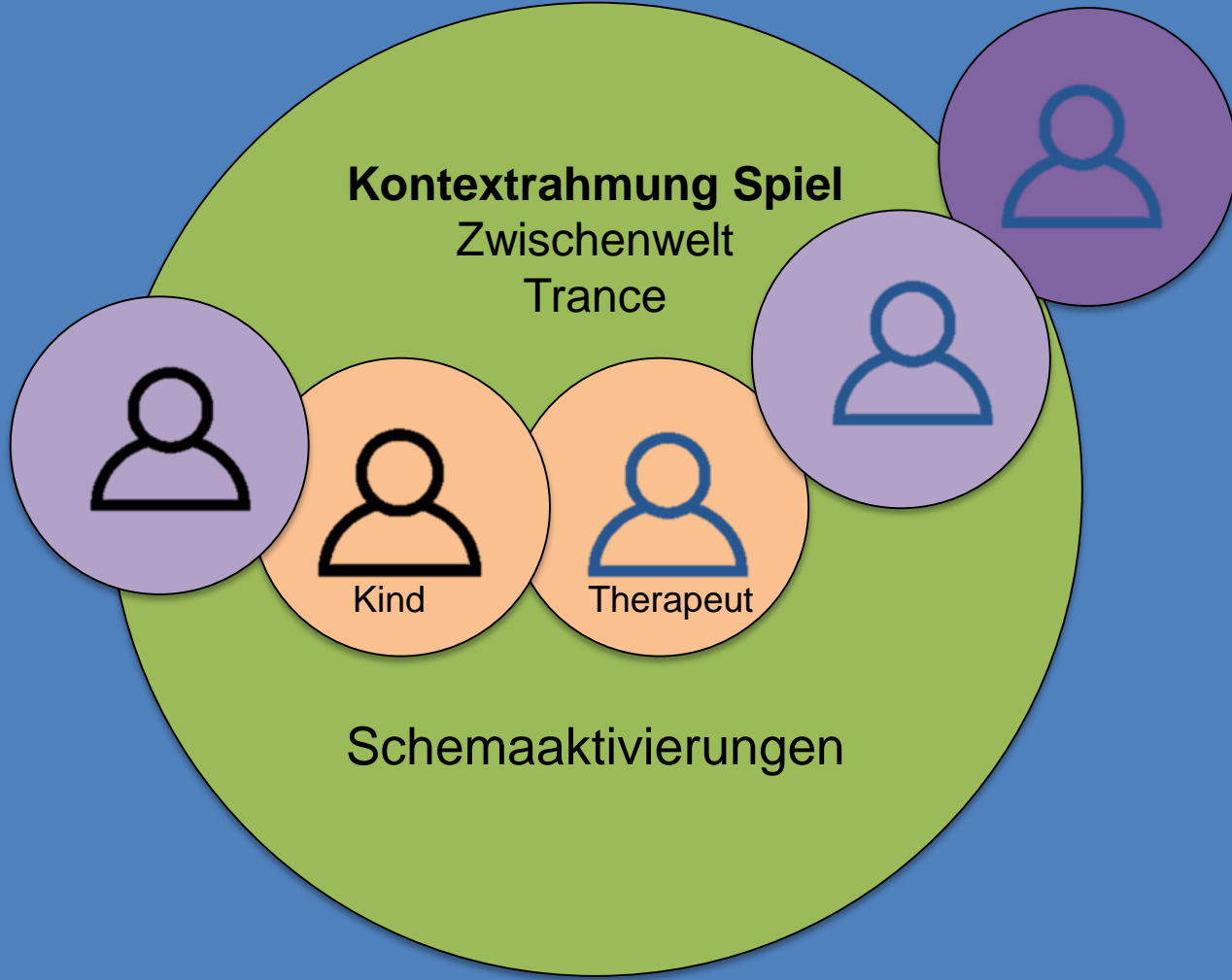
Das sogenannte „eingekleidete“ Spiel ,  
in dem Kind und Therapeutin als Personen  
Rollen übernehmen,  
ist bezüglich der Metakommunikation  
herausfordernder als mit Symbolen und Figuren  
zu spielen.

Eine hilfreiche Variante bietet das  
„Intermediäre Spiel“ nach Hildegard Pruckner.

Die Regie bleibt in der Hand des Kindes bei der  
Ausgestaltung aller Figuren.

# Bezugssystem Außenwelt

## Therapie als Bezugsrahmen



Inneres Bezugssystem

Hiltrud Bierbaum-Luttermann | KIHYP  
Berlin

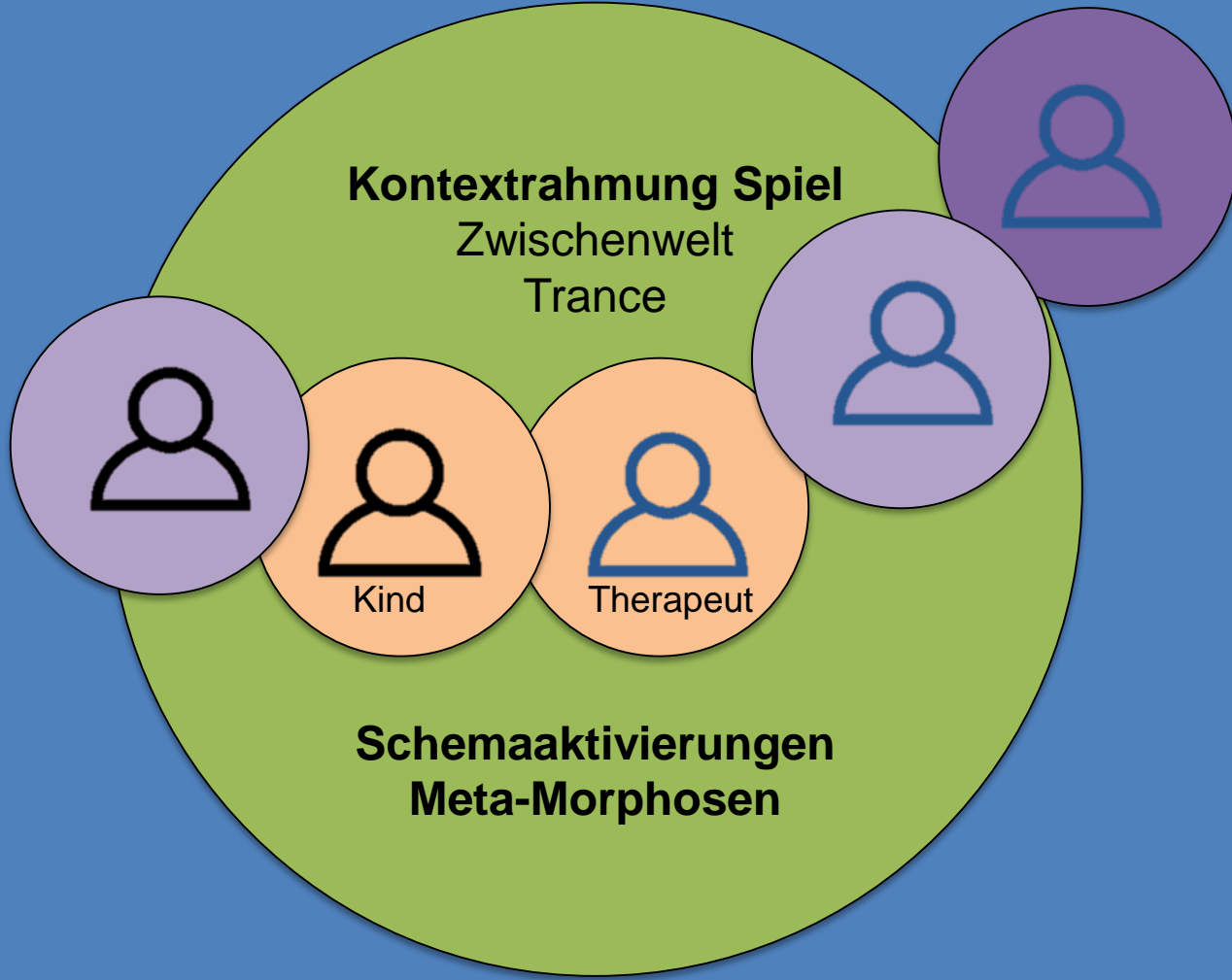
Meta Ebene 1

Meta Ebene 2



# Bezugssystem Außenwelt

## Therapie als Bezugsrahmen



Inneres Bezugssystem

Hiltrud Bierbaum-Luttermann | KIHYP  
Berlin

Meta Ebene 1

Meta Ebene 2

# Hypnotherapeutische Grundhaltung:

**Neugierig sein...**

**und „das Pferd in Bewegung halten“...**

Siehe die Geschichte vom Pferd das sich verlaufen hatte in Rosen, Sidney (2009): *Die Lehrgeschichten von Milton H. Erickson* (10. Auflage). Iskopress.

- Wertfreie Wahrnehmung, dem Patienten in seinem Weltbild begegnen und folgen,
  - Anstöße zur Selbstentwicklung und Selbstorganisation einweben,
  - Fehlendes ausgleichen und sich Verletzungen heilsam zuwenden
- sind Beispiele der Verbindung von (therapeutischem) Spiel mit erickson'schen Prinzipien und Herangehensweisen

# Es geht nicht vorrangig um Tools sondern um die Einstellung und Haltung



- Die Ressourcen und Motive in dem, was der Klient oder Patient anbietet erkennen und beleben
- Das Verhalten des Kindes als Angebot, oder „Geschenk“ wahrnehmen
- Es anregen mit sich in Kontakt zu gehen

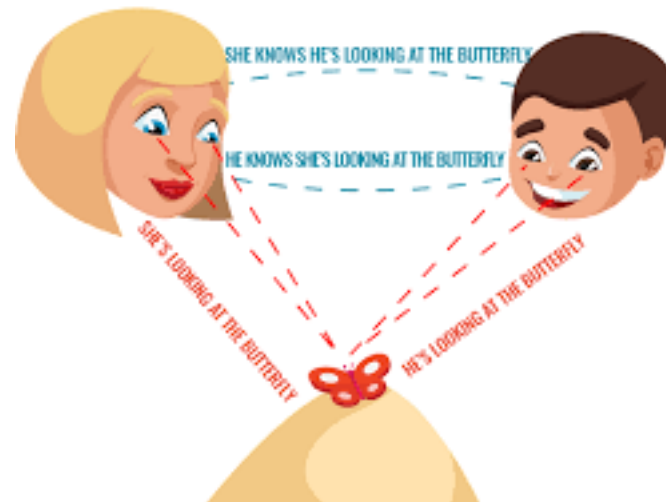
## Zusammenfassend ist hypnotherapeutisches Spiel:

- Bedürfnisorientiert
- Ressourcen- und entwicklungsorientiert
- Interaktiv und dialogisch
- Unabgeschlossen bzw. ergebnisoffen
- Systemisch im intra- und interpersonellen Kontext (Teilarbeit/ Skulpturen ect.)
- Markiert durch den Zustand von Trancephänomenen, eine besondere Form der Aufmerksamkeit und Fokussierung
- Die Deutungshoheit bleibt beim Betroffenen !

# Die komplexe Herausforderung an den so therapeutisch arbeitenden Menschen wird sehr viel einfacher durch



- Sich lösen von Fremdaufträgen und Ergebniserwartungen
- Joint Attention als Grundhaltung
- Neugierig sein, beobachten, wahrnehmen
- Utilisieren: Mit dem arbeiten was kommt.....
- Perspektivwechsel, kleine Timeouts
- Zirkuläres Fragen
- Intermediäres Spielen (Hildegard Prückner)
- Einführen einer zusätzlichen Spielebene
- Videoaufnahmen und Supervision, Improtheater, Spielen



# Direkte Hypnose oder mentales Stärken kann man einweben in Sport und Bewegungsspiele sowie Brett- und Regelspiele



- Tischtennis,
- Bogenschießen,
- Billiard,
- Balancieren
- Klettern
- Zur Selbstregulation, z.B. wenn man verliert
- Geduldspanne ausdehnen u.ä.



# **Spiel als indirekte Methode respektiert das Autonomiebedürfnis und die individuelle Weltsicht bzw. Umsetzung der Angebote seitens des Kindes durch**



- Füllen von metaphorischen Bildern oder Protagonisten im Spiel mit eigener Bedeutung
- Wählen eigener Ausdrucksformen
- Assoziatives Fokussieren

## **Seitens des Therapeuten:**

Utilisieren von unwillkürlichen und willkürlichen Mustern, Skripten und

- „Stellvertretern“ (dynamischen, statischen)
- Rollenwechsel
- Metapositionen im Spiel durch Mentoren ect.
- Dissoziation in der Spielhandlung (Teilekonzepte)
- Musterunterbrechungen, „freundliches Stören“
- „Change History“ Ansätzen

# Im Großen und Ganzen lässt sich der Spielprozess in drei Phasen einteilen:



- Orientierungs- und (Motiv-)Suchphase
- Handlungs- und Vertiefungsphase
- Stabilisierungs- und Integrationsphase

## Orientierungs- und (Motiv)-Suchphase

- Veränderung des Bezugsrahmens
- Rapport aufbauen...
- Rahmung und Grenzen definieren,
- „Einkreisen“ von Themen/beiläufiges Kommentieren (Motivsuche) „Motive sind intelligente Bedürfnisse“ (*Julius Kuhl*)
- Aktivierung und Erkennen von „Ich-nahen Empfindungen“/ Spielthemen/ inneren Skripten, Schemata
- Prozessdiagnostik

# Es gibt Spielmuster, die auf Blockaden oder verletzte Grundbedürfnisse hinweisen.

Dazu gehören:

- Persistierendes Spiel ohne Entwicklung
- Oberflächenspiel
- Spielmuster mit „Tilgungen“ sind kurz/ wechselhaft
- Mosaikhaftes Spiel
- Fehlende Metakommunikation

# Die Handlungs- und Vertiefungsphase im Spielprozess umfasst



- Kontextualisierung
- Metamorphose- und
- Integrationsprozesse

## **Kontextualisierung oder Kontexterweiterung , das bedeutet das Herstellen eines situativen Umfeldes, in dem das Spiel stattfindet.**

Es wird etwas aufgebaut, ein Rahmen abgesteckt, ausgesucht, „was mitmacht“ und was nicht.

Für ein Sportspiel, wird der Raum, Entfernungen ect. festgelegt.  
Es wird gebastelt, verworfen und ausprobiert.

Das zugewandte Begleiten des Prozesses fördert das „Ankommen“ des Kindes in seinem Spiel.

Das geschieht in dieser Spielform auch interaktiv: Es werden Vorschläge gemacht, manchmal Regeln ausgehandelt oder „Teile“ als Stellvertreter etabliert.

Helferfiguren , Mentoren, oder Metafiguren werden ggf. angeboten.

# Wesentliches Element der zweiten Phase für die Erweiterung der „Landkarte“ sind die Metamorphosen- und Integrationsprozesse



Heilsame Veränderungen finden häufig im Zustand einer affektiv-kognitiven Inkongruenzerfahrungen statt. (Schmidtchen)

(Arousel.. Musterunterbrechungen, Reframing, Überraschungen, Verunsicherungen),

Diese erfordern und erlauben eine Neuordnung, Erweiterung und Modifikation des Handlungs- und Erlebnisspektrums.

Die Wahrnehmung und Kommunikation mit und die Neubewertung und Integration von abgelehnten oder unbewusster Anteilen der Person oder eines Systems sowie deren Ressourcen werden zugänglich.

# Nutzen transderivationaler Phänomene (Rossi) bedeutet im Grunde das Anwenden des Milton-Modells



- Verallgemeinern, Verzerren, Trancelogik durch eine Metafigur (Sonne, Joda, jemand Verstorbenes...)
- Einweben von metaphorischen oder gleichnis-artigen Geschichten
- Erzählen von „Anderen“ , die auch...
- Assoziatives Fokussieren
- Parallelgeschichten



# In der Arbeit mit Teilen oder States finden im Spiel ebenso wie in der Arbeit mit Symbolen oder Handpuppen Metamorphosen und die unterschiedlichen Stufen der Integration statt

- Explorieren von Motiven und entsprechenden Teilen, die oft durch Figuren oder bestimmte Elemente Ausdruck finden,
- Kennenlernen und in Kontakt gehen, die Biografie und Intentionen der Protagonisten erfragen,
- Akzeptieren, woher sie kommen, wie sie sich entwickelt haben, Zusammenfinden, kooperieren und integrieren.

# Oft finden Nachbeelterungsprozesse (Re-Parenting) im Spiel mit „Teilen“ statt



Change History,  
(ähnlich der Februarman-Geschichte  
von Milton Erickson)

Transderivational Vorgehen  
(über die Bande spielen)

Metaposition im Spiel  
(Good Parent Messages)

# In der Stabilisierungs- und Integrationsphase findet der Transfer in die „Landkarte“ statt



- Anker, Symbole ,Rituale,
- Wiederholungen , Future Pacing
- Wirkung von Good Parent Messages vertiefen
- Transfer der Integration von „Teilen“ und neuen Mustern in die reale Außenwelt

In den Spielräumen liegt die Freiheit, sagte Victor Frankl, im Spiel die Möglichkeit des Andersseins, sagte Paul Watzlawik...

Und es ist wunderbar wenn wir von Kindern und Erwachsenen in diesen Raum eingeladen werden oder sie sich von uns dahin einladen lassen und es zu diesen dynamischen Tanzbewegungen kommt in denen so viel Kraft für Veränderung liegt.

Vielen Dank für Ihr  
Interesse und Ihre  
Aufmerksamkeit

Und runter vom Stuhl...

Zum Vertiefen  
und weiterlesen.

Erscheint  
demnächst....



E-Book Inside

FACHBUCH • Hypnotherapie

REIHE

Hiltrud Bierbaum-Luttermann & Siegfried Mrochen

# Klinische Hypnose und Hypnotherapie mit Kindern und Jugendlichen

Junfermann  
Lesung bis 1999



## Literatur

Armbruster, Meinrad, Brock, Inés, Joachim, Daniel, Thiemann, Janet & Wuschig, Ilona (2015): *Selbermachen! Mit Empowerment aus der Krise* (2. Auflage).

Herder.

Bateson, Gregory: *Ökologie des Geistes : anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1983. Retzlaff

Bierbaum-Luttermann, Hiltrud (2011): Einige Grundlagen der Kinderhypnose. In: Mrochen, Siegfried, Holtz, Karl L & Trenkle, Bernhard (Hrsg.) (2014), *Die Pupille des Bettnässers: Hypnotherapeutische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen* (8. Auflage). Carl Auer.

Bierbaum-Luttermann, Hiltrud & Mrochen, Siegfried (2017): „Null Bock“ und schwarze Löcher – Zugang zu verborgenen Teilen gewinnen. In: Brächter, Wiltrud (Hrsg.), *Der singende Pantomime: Ego-State-Therapie und Telearbeit mit Kindern und Jugendlichen*. Carl Auer, S. 86–104.

Bongartz, Walter & Bongartz, Bärbel (2000): *Hypnose-therapie* (2. Auflage). Hogrefe.

Borg-Laufs, Michael (Hrsg.) (2007): *Lehrbuch der Verhaltenstherapie mit Kindern und Jugendlichen*. Band 2: Diagnostik und Interventionen (2. Auflage). DGVT Verlag, S. 365–385.

Brächter, Wiltrud (2016): *Geschichten im Sand: Grundlagen und Praxis einer narrativen systemischen Spieltherapie* (2. Auflage). Carl Auer.

Csikszentmihalyi, M. (1978): Intrinsic rewards and emergent motivation. In: Lepper, M. R. & Green, D. (Hrsg.) (2015), *The hidden costs of reward. New perspectives on the psychology of human motivation*. Taylor & Francis, S. 205–216.

Elmenthaler Saurer, Dorothea (2002): Therapeutische Interventionen im Bereich der pädiatrischen Onkologie und Hämatologie. In: Holtz, K. L., Mrochen, S., Trenkle, B. & Nemetscheck, P. (Hrsg.) (2016), *Neugierig aufs Großwerden. Praxis der Hypnotherapie mit Kindern und Jugendlichen*. Carl Auer, S. 357–370.

Engelmeier, Gregor (2019): Computerspiele: „Unser Spiel heißt Geld machen, und ihr seid darin nur eine Zahl“. *Der Tagesspiegel*, 02.01.2019. Einzusehen unter <https://www.tagesspiegel.de/berlin/computerspiele-unser-spiel-heisst-geld-machen-und-ihr-seid-darin-nur-eine-zahl/23808444.html> (letzter Aufruf am 09.10.2019).

Erickson, Milton H. & Rossi, Ernest L. (2008): *Hypnotherapie* (9. Auflage). Klett-Cotta.

Grawe, Klaus (2004): *Neuropsychotherapie*. Göttingen: Hogrefe.



Hammerschlag, Carl A. (2003): *Die tanzenden Heiler: Lehrjahre eines Arztes bei den Indianern*. Carl Auer.

Heine, Helme (2009): *Ein Fall für Freunde: Geschichten aus Mullewapp*. Deutscher Taschenbuch Verlag.

Holtz, Karl L., Mrochen, S., Nemetschek, Peter & Trenkle, Bernhard (2000): *Neugierig aufs Großwerden. Praxis der Hypnotherapie mit Kindern und Jugendlichen*. Carl Auer.

Hombach, Stella (2019): Momo-Challenge: Der Horror für Eltern. *Zeit online*, 07.03.2019. Einzusehen unter <https://www.zeit.de/digital/internet/2019-03/momo-challenge-horrorfigur-internet-videos-kinder-suizid> (letzter Aufruf am 09.10.2019).

Jonas, A. D. & Daniels, A. (1996): *Was Alltagsgespräche verraten: verstehen Sie limbisch?* (3. Auflage). Huttenscher Verlag.

Kuhl, Julius (2012): *Bilderwelten: Wie funktionieren intelligente Bedürfnisse*. (DVD) Auditorium Netzwerk.

Mills, Joyce C., Crowley, Richard J. & Tholen, Elke (2011): *Therapeutische Metaphern für Kinder und das Kind in uns* (4. Auflage). Carl Auer.

Mrochen, Siegfried, Holtz, Karl L & Trenkle, Bernhard (Hrsg.) (2014): *Die Pupille des Bettnässers: Hypnotherapeutische Arbeit mit Kindern und Jugendlichen* (8. Auflage). Carl Auer.

- Nauen, Anna & Rieder, Lisa (2012): *Martin E. P. Seligman und die Positive Psychologie*. Grin.
- Nemetschek, Peter Systemische Familientherapie mit Kinder, Jugendlichen und Eltern : Lebensfluss-Modelle und analoge Methoden. Stuttgart: Klett-Cotta, 2013.
- Neumeyer, Anna-Elisabeth (2016): *Die Angst vergeht, der Zauber bleibt: Therapeutisches Zaubern® in Arztpraxen und Krankenhäusern*. Mabuse-Verlag.
- nifbe (Hrsg.) (2011): *Bildung braucht Beziehung: Selbstkompetenz stärken – Begabungen entfalten*. Herder.
- Oaklander, Violet (2016): *Gestalttherapie mit Kindern und Jugendlichen* (17. Auflage). Klett-Cotta.
- Piaget, Jean (2009): *Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde* (6. Auflage). Klett-Cotta.
- Pruckner, Hildegard (2001): *Das Spiel ist der Königsweg der Kinder: Psychodrama, Soziometrie und Rollenspiel mit Kindern*. inScenario.
- Revenstorf, Dirk & Peter, Burkhard (2015): *Hypnose in Psychotherapie, Psychosomatik und Medizin: Manual für die Praxis*. Springer.

Retzlaff, Rüdiger, *Spiel-Räume : Lehrbuch der systemischen Therapie mit Kindern und Jugendlichen*. Stuttgart: Klett-Cotta, 2015.

Rosen, Sidney (2009): *Die Lehrgeschichten von Milton H. Erickson* (10. Auflage). Iskopress.

Rosenberg, Jack Lee & Kitaen Morse, Beverly (o. J.): *Integrative Body Psychotherapy: Sustaining Love and Sexuality in Long Term Intimate Relationships*. Einzusehen unter:

[http://www.ibponline.org/resources/Couples\\_Therapy.pdf](http://www.ibponline.org/resources/Couples_Therapy.pdf) (letzter Aufruf am 11.09.2019).

Rosenberg, Marshall B. (2016): *Gewaltfreie Kommunikation: Eine Sprache des Lebens* (12. Auflage). Junfermann.

Schäfer, Gerd, Vorlesung Spiel

[https://www.hf.uni-koeln.de/data/eso/File/Schaefer/Vorlesung\\_Spiel.pdf](https://www.hf.uni-koeln.de/data/eso/File/Schaefer/Vorlesung_Spiel.pdf)

Schmidt, Gunther (2018): *Einführung in die hypnosystemische Therapie und Beratung* (8. Auflage). Carl Auer.

Schmidtchen, St. (2001): *Allgemeine Psychotherapie für Kinder, Jugendliche und Familien*. Kohlhammer.

Seligman, Martin E. P. (2005): *Der Glücks-Faktor: Warum Optimisten länger leben* (12. Auflage). Bastei Lübbe.

Steiner, Gerhard (2008): *Lernen. 20 Szenarien aus dem Alltag* (4. Auflage). Huber.

Watzlawick, Paul, Beavin, Janet & Jackson, Don (2016): *Menschliche Kommunikation: Formen, Störungen, Paradoxien* (13. Auflage). Hogrefe, S. 231–241.

