

# „Ich möchte immer wieder ein Anderer sein...“

(Benno)

Gruppenarbeit mit Video, Animation und Darstellendem Spiel  
als Aktionsforschung in der KPPKJ Lahnhöhe (Marburg)

Von Dorothea Neidera und Hanswerner Kruse

1	Einleitung.....	2
2	Videoclips als Medium .....	3
3	Nutzung charakteristischer Möglichkeiten der Videoclips / Erreichung spezifischer erzieherisch-pflegerischer Ziele .....	6
4	„Ich möchte immer wieder ein Anderer sein...“ Benno als Beispiel .....	9
5	Unterstützung allgemeiner erzieherisch-pflegerischer Ziele im Rahmen der Gesamtbehandlung .....	11
6	Fazit ⇒Grenzbereich Erziehung / Pflege und Therapie .....	13



## 1. Einleitung

Videoclips mit Musik von Tic Tac Toe, in denen gut dreißigmal das Wort „Scheiße“ vorkommt, Filme, in denen als Monster verkleidete Kinder ihre Erzieherinnen erschrecken, wenn auch nur in deren simulierten Träumen, mit der Kamera festgehaltene Spiele, in denen gestylte Girlies und coole Machotypen mit (Schokoladen-) Zigaretten und (Malz-) Bier in der Hand den Geschlechterkampf ironisieren...

Hat das was mit Erziehung und Pflege in der Kinder- und Jugendpsychiatrie zu tun? Kann das gar ein sinn-voller und wichtiger pädagogisch-therapeutischer Beitrag zur Behandlung der Kinder und Jugendlichen sein?



Wir wollen im folgenden unser Projekt beschreiben, das sowohl den Kids der Marburger KPPKJ als auch uns Anleitenden eine Menge Spaß gemacht hat und mit dem wir, wenn auch nur in ersten Ansätzen, einen kleinen Beitrag zur Diagnostik oder Behandlung der mitspielenden Jungen und Mädchen geleistet haben. Viele unserer Ideen und gewonnenen Erfahrungen könnten jedoch, wie zu zeigen sein wird, in längerfristigeren oder komplexeren Projekten, noch zielgerichteter und für eine erfolgreiche Diagnostik und Behandlung der Kinder wesentlich wirkungsvoller eingesetzt werden.

Dieser Text versteht sich nicht als Lehrbeitrag zur psychiatrischen Krankenpflege. Vielmehr soll einerseits untersucht werden, wie bestimmte Ziele des Pflege- und Erziehungsdienstes in einer besonderen Gruppenarbeit realisiert wurden. Andererseits wird der Versuch beschrieben, ein eher pädagogisch-künstlerisches Medium – das schon andernorts<sup>1</sup> erfolgreich erprobt wurde – mit seinen spezifischen Möglichkeiten in der Kinder- und Jugendpsychiatrie zu erkunden.

Seit dem Frühjahr 2002 haben wir – Dorothea Neidera, Fachkraft für Erziehung und Pflege (KPPKJ Lahnhöhe) und Hanswerner Kruse, Diplom- und Theaterpädagoge (Fortbildungszentrum Gießen) – gemeinsam eine gruppenübergreifene Video- und Spielgruppe in der Marburger Kinder- und Jugendpsychiatrie angeboten. Gelegentlich nahm eine Praktikantin oder Erzieherin im Anerkennungsjahr teil. Insgesamt haben wir drei Durchgänge mit jeweils 4 – 6 zweistündigen Einheiten im Abstand von etwa zwei Wochen durchgeführt. Die Gruppen mit durchschnittlich fünf 10 – 14jährigen Kindern waren jedes Mal relativ konstant, obwohl gelegentlich Kinder aufgrund ihrer Entlassung ausstiegen und deshalb neue Kinder dazukamen. Die Gruppeninhalte d. h. die erstellten Video-Clips ermöglichten gleichsam naturgemäß die permanente bildhafte Dokumentation. Der Ablauf der Gruppen-Stunden und unsere Beobachtungen wurden von uns in schriftlichen Protokollen festgehalten, Fr. Neidera reflektierte ihre Erfahrungen des 1. Durchgangs in ihrer Abschlussarbeit (Hausaufgabe) zum Abschluss der Weiterbildung als Fachkraft für Erziehung und Pflege. Unsere Erfahrungen mit einzelnen Kindern und der Gruppenentwicklung wurden von ihr im multiprofessionellen Team weitergegeben und diskutiert.

# 1 Videoclips als Medium

## Gemeinsames Tun

Der Prozess der kinder- und jugendpsychiatrischen Krankenpflege und Erziehung wird als problemlösender Beziehungsprozess bezeichnet. Im Gegensatz zur herkömmlichen Krankenpflege fallen in der pflegerisch-erzieherischen Arbeit Problemlösungs- und Beziehungsprozess sehr häufig zusammen. Diese Tatsache resultiert aus der erweiterten Definition psychischer Krankheit<sup>2</sup>, durch die deutlich wird, *„dass ein Mensch, der krank, abweichend, irre, verrückt ist, in Beziehung zu Anderen, zu sich selbst, zu seinen Gefühlen, zu seinem Körper, den Anforderungen am Arbeitsplatz verfehlt handelt“*. Berücksichtigt man den Aspekt der gestörten Beziehung, so darf der Einzelne nicht mehr als isolierter Krankheitsträger wahrgenommen werden, vielmehr müssen auch andere Teile seines sozialen Geflechts berücksichtigt werden. *„Eine solche Sichtweise ermöglicht, dem Begriff ‚krank‘ eine breitere Bedeutung zu geben. Die Suche nach den kranken Anteilen in einem Menschen wird zur Suche nach den derzeitigen Möglichkeiten und Unmöglichkeiten, eine Beziehung zu sich, zu anderen oder zur Umwelt aufzunehmen“*.

Der psychiatrische Krankenpflege- und Erziehungsprozess lässt sich als Prozess der sozialen Interaktion beschreiben, in dem, auf dem Hintergrund der obigen Definition, die Beziehungsarbeit, die *„Suche nach den Möglichkeiten und Unmöglichkeiten“* der Beziehungsaufnahme, eine bedeutende Aufgaben für den Pflege- und Erziehungsdienste (PED) wird. Das wichtigste ‚Handwerkzeug‘ des Pflege- und Erziehungsdienstes ist dazu die bewusste Gestaltung dieser sozialen Interaktion im Gemeinsamen Tun<sup>3</sup>. Es lässt sich leichter, angstfreier und ungezwungener Kontakt zu Patientinnen und Patienten herstellen, während man gemeinsam etwas tut, sich in *„tätige Gemeinschaft“* (Bleuler) begibt. Es gelingt dann möglicherweise, den Umgang gleichberechtigter zu gestalten und über normale, gesunde, nicht an Krankheit gebundene Anteile in Beziehung zu treten. Allerdings werden nicht nur Fähigkeiten sondern auch Probleme der Kinder und Jugendliche durch gemeinsame Tätigkeit in unterschiedlichen Zusammenhängen deutlich. Eine besonders systematische und intensive Form des Gemeinsamen Tuns ist die soziale Gruppenarbeit.

## Gruppenpädagogik

Es gibt vielfältige, durch den Pflege- und Erziehungsdienste gestaltete soziale Gruppenarbeiten in der Kinder- und Jugendpsychiatrie. Bereits die Wohngruppe selbst mit ihren 6 – 10 Kindern oder Jugendlichen ist eine ‚echte‘ Kleingruppe mit zahlreichen Möglichkeiten des sozialen Lernens im Alltag. Darüber hinaus bieten die Pflege- und Erziehungsdienste in den fünf hessischen kinder- und jugendpsychiatrischen Einrichtungen äußerst unterschiedliche, zusätzliche Gruppenangebote wie von der PsychPV gefordert an oder sind daran beteiligt<sup>4</sup>: Spontane oder regelmäßige Kleingruppen innerhalb der Wohngruppe, spontane oder regelmäßige gruppenübergreifende Angebote, feste und offene Gruppen usw.<sup>5</sup>.

Für die Situation auf der Station 15 b in der Marburger KPPKJ kam die Analyse von Fr. Neidera<sup>6</sup> zu dem Ergebnis, dass es zu wenig regelmäßige, gruppenübergreifende Angebote des PED gibt, die sowohl an den Interessen und Fähigkeiten der Kinder anknüpfen als auch die Fertigkeiten der Betreuenden im Alltag herausfordern. Der aktuelle Anlass für die Videoarbeit – und damit für die spätere Gründung der Videogruppe – war eine Praxisaufgabe Fr. Neideras für den Lehrgang *„Umgang mit Konflikten – Soziale Interaktion“* des Fortbildungszentrums Gießen. In ihr setzte sie zum ersten Mal eine Videokamera ein, um kleine Rollenspiele der Kinder zum Thema Konflikte zu filmen: *„Ich war überrascht, wie kreativ die Kinder sich in dieses Spiel eingebracht haben und wie viel Spaß es ihnen gemacht hat. Plötzlich war der Außenseiter in der Gruppe völlig integriert, ohne dass ich mir das vorher als Ziel gesetzt habe. Ich entdeckte an meinen Patienten völlig neue Seiten, die bis dahin verborgen waren – die Lust am Darstellenden Spiel“*<sup>7</sup>.

## Medien

Medien wollen wir nach Wolf als „*Mittler in Kommunikationsprozessen*“ verstehen und seiner Unterscheidung in „*personale, Handlungs- und Sachmedien*“ folgen<sup>8</sup>:

Die *personalen Medien*, das sind wir selbst, unsere Mimik, Gestik, Bewegungen, Körpersprache – also letztlich die Art, wie wir selber handeln und anderen Menschen begegnen.

Die *Handlungsmedien* sind theatralische Elemente, Theaterspiel, Tanz, Pantomime u. a. Imaginationstechniken, die wir als Ausdruck und Kommunikationsmöglichkeiten gestalten können, also „*jene kommunikativen Systeme, die dann wirksam werden, wenn bewusstes, absichtsvolles Handeln zwischen Kommunikationspartnern ansetzt...*“.

Und die *Sachmedien* schließlich meint jene Medien, „*die unter dem eher missverständlichen Begriff ‚kreative Medien‘ bekannt geworden sind (...), jene Medien, die sowohl Aufforderungscharakter besitzen als auch soviel Potential zu persönlichem Ausdruck*“ wie Farben, Ton u. a. ‚künstlerische‘ Techniken und, vor allem, technische Medien!

Unser Ansatz Animation, Darstellendes Spiel und Video ist eine Synthese dieser drei Medienaspekte.

Medien sind in der pflegerisch-erzieherischen Arbeit kein Selbstzweck, sondern die Angebote sind – basierend auf der Pflege- und Behandlungsplanung – zielorientiert eingebunden in die Diagnostik und Behandlung der Patienten bzw. Patientinnen, oder sollten es zumindest sein, auch wenn Spiel und Spaß im Vordergrund stehen oder die Wahl der Medien durchaus von den Hobbys und Interessen der Betreuenden geleitet werden kann.

Dennoch haben die Medien gleichsam einen Doppelcharakter. Einerseits ist die Wahl des Mediums beliebig, um bestimmte diagnostische Absichten oder Behandlungsziele zu erreichen. Ob ein Kind an einer Sport-, Koch- oder Videogruppe teilnimmt ist zunächst egal, wenn es, beispielsweise als zusätzliche Maßnahme jenseits des Gruppenalltags, soziale Regeln lernen und Erfolgserlebnisse haben soll. Andererseits müssen die Maßnahmen natürlich an den Interessen, Fähigkeiten oder verborgenen, vielleicht noch zu entdeckenden Ressourcen der Kinder anknüpfen. Und außerdem ermöglicht natürlich jedes Medium als pflegerisch-erzieherische Maßnahme die Realisierung spezifischer Ziele, die eben nur oder besonders gut mit diesem Medium für Einzelne und mit der Gruppe zu erreichen sind!

### **Besonderheiten Videoclips – improvisierte und assoziative Bilderfolgen**

Videoclips ermöglichen die Sammlung von wenigen Sekunden langen Bildern, kurzen Szenen usw., die nicht unbedingt ein strenges Handlungsgerüst brauchen. Die meist assoziativen Bildfolgen werden durch Musik zusammengehalten, diese verbindet selbst große Ungereimtheiten oder verknüpft die abenteuerlichsten Schnitte. So entsteht das Stilmittel ‚Teppichmuster‘, ein flackern des Gewebe aus bunten Bildern<sup>9</sup>, das auch unsere Filme prägt und ihnen den Namen Clips gibt. Die Kids kennen und mögen in der Regel Musikvideos und Videoclips. Schnelle Schnitte, rasche Bildwechsel, assoziative Verknüpfungen usw. entsprechen den heute üblichen – durchaus nicht unbedingt zu goutierenden – kindlichen bzw. jugendlichen Sehgewohnheiten.

Die Aneignung von Technik, etwa der eigene Umgang der Kids mit der Videokamera, die Dokumentation ihrer Lebenswelt, die Realisierung von gemeinsam erstellten Drehbüchern und das Theaterspielen mit oder ohne Text steht nicht im Vordergrund unserer Gruppenstunden. Das Ziel ist auch nicht – in erster Linie – die öffentliche Vorführung der Videoclips, sondern die einzelnen Gruppeneinheiten haben zunächst ihren Sinn in sich selbst: Beim Verkleiden, Erkunden von Requisiten, Spielen kleiner, meist improvisierter Szenen, dem Aufnehmen dieser Situationen gibt es schon viel zum Lachen und Streiten, neue Einfälle werden geboren, manchmal geht alles durcheinander, aber dennoch sind die Kids erstaunlich lange konzentriert und geduldig. Jede Gruppenstunde hat ihren rituellen Beginn mit Spielen zum Warmwerden und Austoben, Erinnerungen an die letzte Einheit und einer Besprechung des jeweiligen Vorhabens. In den jeweiligen ersten Einheiten kommen noch Spiele zum Kennen lernen, kleinere Portraits (Standbilder) mit der Videokamera u. ä. dazu.

Die Inspiration und Anstiftung zum Spiel vor der Kamera geschieht durch unsere Animation, unsere eigene Spiellust und unseren Fundus von Spielen, wird auch stark durch die Räume mit beeinflusst, in denen wir arbeiten. Besonders aber die mitgebrachten Verkleidungen und Requisiten aus der Sammlung des Fortbildungszentrums verführen die Kinder zu fantasievollen Improvisationen – in einem Clip säuberte Nadine\* mit einer (neuen) Klobürste akribisch alle Pflanzen im nahen KJP-Wäldchen, Daniel erfand mit der Hollywood-Filmklappe den *running gag*, sich immerzu Nase, Daumen usw. einzuklemmen. Auch die Situation selbst, etwa Lustlosigkeit, Langeweile, Öde können ironisch zum Thema gemacht werden: Die „Milchschnitte“ erlöste die gelangweilt herum hängenden Kinder, alle wurden agil und lebendig...



Der „Discoraum“ im Keller der KJP wurde eigentlich nur einmal zufällig zum Ausweichen genutzt, weil der Konferenzraum belegt war. Er wurde dann, zusammen mit dem Billardraum ein inspirierender Ort für zahlreiche Clips und ist mittlerweile der feste Ort der Videogruppe geworden. Die Kneipenatmosphäre dieses Raumes regt immer wieder Disco-Szenen an – einzelne Kids betreten meist wild gestylt mit Federboas, langen Ledermänteln, einzeln oder paarweise das Lokal, lernen sich kennen, haben aufregende Begegnungen oder handgreifliche Auseinandersetzungen, die oft durch die dann erscheinenden ‚Polizisten‘ geschlichtet werden müssen.

Der Verbindungskeller unter der KJP inspirierte zu einem Halloween-Film. Jedes Kind wählte oder brachte eine mehr oder weniger gruselige Maske bzw. Verkleidung mit und erschreckte damit zwei mitspielende Erzieherinnen, die – so die Lösung des Filmes – am Ende alles nur geträumt hatten.

Zu selbst gewählten Musikstücken, wie dem Bayern-Song der Toten Hosen oder dem Tic-Tac-Toe-Lied *„Ich find’ dich Scheiße“*, entwickelten wir mit den Kids kleine, zum Thema passende Miniszenen. Bilder auf dem Fußballplatz bzw. Mädchen-/Jungen-Begegnungen wurden mit simulierten Musik-Szenen (Play-Back) aus dem Rockmusikraum der Einrichtung verwoben. Zwei der wenigen Clips, die wir hinterher noch schneiden mussten.

Grob wird mit den Kids zu Beginn der ‚Dreharbeiten‘ eine Rahmenhandlung abgesprochen, am Anfang der jeweiligen Durchgänge gibt es noch starke Vorgaben und Animationen durch uns. Dabei ist auch das Mitspiel und Zusammenhalten der Szenen durch die Erzieherin besonders wichtig, mal als teilnehmende ‚Friseur‘, die allen Kinder seltsame Haare verpasst (der ‚Perückentrick‘ mit angehaltener Kamera), begehrte ‚Gangsterbraut‘ oder ganz normale Kneipenbesucherin, mal als ‚Erzieherin‘, die erschreckt wird oder sich über ‚alkoholische Getränke‘ (Malzbier) der Kinder mokiert. Das Spiel kam ziemlich ins Stocken, als sich die Erzieherin im Tic-Tac-Toe-Film mal zurückhielt, dessen Dreharbeiten sich etwas müde dahin schleppten: *„Ich glaube, die Ursache dafür war das Fehlen einer Erzieherin. Es reichte offenbar nicht aus, dass ich die Kinder aus dem Hintergrund motivierte und animierte. Als aktive ‚Zicke‘ hätte ich sie besser zusammen halten können...“* (Protokoll Neidera)

---

\* Für die Veröffentlichung außerhalb der Klinik Lahnhöhe wurden die Kindernamen geändert.

Wir arbeiten ohne Tonaufnahmen bzw. nehmen Sprache nicht bewusst auf. Gedreht wird mit Kameraschnitten d.h. die Szenen werden hintereinander mit der Videokamera aufgenommen ohne weiter nachbereitet werden zu müssen. Passende Musik vom Band hält später die Szenen zusammen und verstärkt entsprechende Stimmungen. Große Vorbereitungen oder Fachkenntnisse sind also für die Videoarbeit nicht nötig, der technische Aufwand kann sich in Grenzen halten. Auch sind große schauspielerische Leistungen der Kids nicht per se erforderlich, weil im Film Ausdruck und Spannung nur für kurze Zeit gehalten werden müssen: Deshalb sind insgesamt relativ schnelle Erfolgserlebnisse möglich!

Mit der Zeit entwickeln die Kinder viele eigene, oft überzogene Spielideen und Fantasien, die sie auch in der Zeit zwischen den Gruppenstunden auf der Station und zu Hause beschäftigen.

Wenn die Filme auch ohne großen technischen Aufwand und mit wenig Nachbereitung produziert werden, so müssen doch die größten Fehler – wie Kameragewackel oder wilde Schwenks – vermieden werden. Auch ein Minimum an Spannung – beispielsweise durch nicht zu lange Aufnahmen und die Beachtung einer minimalen Dramaturgie: Beginn / Höhepunkt / Ende – ist wünschenswert. Die Clips sollen schließlich auch von einem Publikum außerhalb der Video-Gruppe angesehen und bewundert werden.

Diese Art Filme zu machen basiert darauf, assoziative auch traumhafte Bilderketten zu schaffen, die wie oben beschrieben, durch Musik zusammengehalten werden. Dadurch sind gerade in diesen ‚nicht-realistischen‘ Filmen aktuelle Themen der Kids bildhaft sichtbar (Mann und Frau werden, Umgang mit Konflikten, Gewalt und Drogen u.v.a.), die im Stationsalltag, in besonderen Gruppenstunden oder von anderen an der Behandlung beteiligten Berufsgruppen – etwa der Psychotherapeuten – wieder aufgegriffen werden können.

## 2 Nutzung charakteristischer Möglichkeiten der Videoclips / Erreichung spezifischer erzieherisch-pflegerischer Ziele

### Vielfältige spezifische Ziele

Möglich sind visuelle Kontrolle und vor allem unmittelbare Erfolgserlebnisse der Kids schon während der Arbeit und zum Gruppenschluss beim gemeinsamen Ansehen der entstandenen Clips; in letzter Zeit häufig als Ritual beim gemeinsamen Essen. Weitere Erfolgserlebnisse werden darüber hinaus besonders durch ‚öffentliche‘ Vorführungen möglich. Die Ergebnisse sind in der Wohngruppe bisher immer nicht-mitspielenden Kindern, Betreuenden und anderen an der Behandlung Beteiligten gezeigt worden, was jedes Mal die Einigung der Kinder voraussetzte, ob sie ihr Werk wirklich zeigen wollten. Insgesamt ermöglichen die Videos auch das einfache Wiederanknüpfen an die Gruppenstunden sowohl in den folgenden Einheiten als auch im Alltag.

Marco beispielsweise waren Clips und Videogruppe so wichtig, dass er sich zum Abschied aus der Klinik noch einmal eine öffentliche Vorführung wünschte. Oder ein Mädchen, das vor der Premiere eines Films entlassen wurde, durfte den Film schon in der Videogruppe mit anschauen. Tendenziell könnten die Kids auch die kopierten Videos als Erinnerung mitnehmen, allerdings stehen dem schwierig zu lösende rechtliche Probleme im Wege. Eine Lösung sind derzeit aus dem Film digital kopierte Szenenfotos (wie in diesem Text), auf denen nur die jeweiligen Kinder bzw. die verfremdete Gesamtgruppe zu sehen sind.



Ein besonders großer Erfolg war die öffentliche Vorführung des ‚Gruselfilms‘:

„Am Halloween-Tag wurden alle Mitarbeiter der Station einschließlich Therapeuten zu einer großen öffentlichen Vorführung geladen. Die im Video mitwirkenden Kinder waren sehr aufgeregt, vor allem wegen der eventuellen Kritik von Seiten des Personals (...). Nach der Vorführung kaschierten unsere Kinder viel Lob und Applaus und waren sehr zufrieden. Das Video gehörte seit dem Tag fast zu einem abendlichen Ritual, es wurde allen bis dahin abwesenden Mitarbeitern gezeigt und war eine Woche lang fester Bestandteil des abendlichen Programms“ (Protokoll Neidera).



Viele Jungen sind an Technik, Fernsehen, Videospiele usw. interessiert, Mädchen an Verkleiden, Schminken aber auch an Fernsehen. Sie lassen sich in diesem Alter leicht zur Gruppenteilnahme motivieren. Das eher passive Verhältnis von Kindern und Jugendlichen zum Fernsehen und zu Videospiele, kann im medienpädagogischen Sinne<sup>10</sup> in ein aktives verwandelt werden. Die Kids erlangen Medienkompetenz, werden selbst zu Handelnden und tragen beispielsweise selbständig zur Durchschaubarkeit von Horror- und Gewaltfilmen bei oder ‚entlarven‘ durch ironische Übertreibung die starren Rollenbilder und Glücksversprechungen von Daily Soaps und Werbung ohne dabei ihre eigene Faszination am Trivialen verleugnen zu müssen. Auch Nachahmung ist Erkenntnistätigkeit<sup>11</sup> und sie ermöglicht Distanznahme durch Übertreibung und Ironie. Hartwig<sup>12</sup> fand für diese Form ästhetischer Gestaltung den Begriff „*Verarschen als Erkenntnisprinzip*“, das „*eine Bereitschaft zur Übernahme, Nachahmung und Benutzung bereits vorhandener Mittel und eine Form des Genusses (ermöglicht), die gerade in der spielerischen Nachahmung liegt*“. Distanzierung von Medienklischees und überzogenen Posen der Erwachsenen können so bereits im vor-sprachlichen Bereich geschehen, nicht erst durch verbal-begriffliche Formulierungsarbeit.

Gerade Theaterspiel, Videoarbeit und eben unser Ansatz Animation, Darstellendes Spiel und Video ermöglichen als Synthese personaler, Handlungs- und technischer Medien“ (Wolf) bildhaften Ausdruck und visuelle Kommunikation. Die Kids können auf nonverbalen, körpersprachlichen, bildhaften Ebenen die ganze Palette ihrer vorpubertären Themen und Probleme sichtbar machen und zum Ausdruck bringen, ohne dass sie unmittelbar bearbeitet werden müssen – aber durchaus in anderen Zusammenhängen und auch von anderen Berufsgruppen wieder aufgegriffen werden können. Jedoch steht in unserer Gruppe immer die Arbeit an einem gemeinsamen dritten, dem Thema, der Aufgabe, der theatralischen / videoclipmäßigen Form im Vordergrund. Bereits die Auswahl von Verkleidungen, Requisiten, Rollen durch die Kids ist Gestaltung, schon dadurch schaffen sie gleichsam eine Vor-Form. Und Gestaltung bzw. verdichtende Formgebung wiederum ermöglicht Distanz, Nicht-Überwältigung, vielleicht sogar etwas heilenden Abstand zu bestimmten Themen und Problemen.

Unsere Gruppe bietet die Gelegenheit zur pädagogischen Arbeit an Identität<sup>13</sup> – eröffnet also Möglichkeiten spielerisch zu erkunden, wer bin ich, wer bin ich nicht, wie bin ich als ein Anderer oder eine Andere, oder wie werde ich demnächst als Jungendlicher oder Jugendliche, als Mann oder Frau sein? Aber auch Chancen, sich in Andere hineinzusetzen, einmal die Erzieherin zu sein oder als Junge mal ein Mädchen zu sein oder die Erkundung weiterer realer oder phantasierter Rollen wird durch unser Amalgam von Animation, Darstellendem Spiel und Video gut möglich.

Das wurde auch von den Kids erkannt und bisher reichlich eingebracht bzw. genutzt, ohne dass wir diese Thematik besonders forciert hätten.

Für die Zehn- bis Vierzehnjährigen, die sich noch „in einem lebhaften Entwicklungsprozess befinden“ sind u. a. „Beziehungsaufnahme über Spiel...“ durch den PED notwendig, so die PsychPV<sup>14</sup>. **Spiel und spielerische Prozesse** sind neben dem spannenden Selbstzweck bzw. Eigenwert des Spieles weiterhin wichtige Formen zur Weltaneignung und Verarbeitung ihrer Erfahrungen. Im ‚Spielraum‘, der durch die Kamera konstruiert wird, dürfen sie eine Menge Dinge tun, die im Alltag nicht erlaubt oder unmöglich sind, die nur die Größeren dürfen oder die überhaupt verboten sind – beispielsweise Grimassen schneiden, Stinkefinger zeigen, sich schminken, legale Drogen konsumieren (Malzbier, Kaugummizigaretten). Oder die Kids können auf gleicher Ebene mit den Erzieherinnen sein, sie mal erschrecken (als Monster im Halloween-Film) oder als Gangsterbraut hin- und herscheuchen. Dabei werden jedoch auch klare Grenzen gesetzt, sexualisiertes Verhalten wird ebenso wenig geduldet wie ‚wirkliches Wehtun‘. Eher unerwünschte Verhaltensweisen der Kids, die Rollen als Zicke oder Störenfried, finden im Film zur Form und daher oft noch einen angemessenen, gleichsam ‚sublimierten‘ Platz: „*Die Idee für das Tic-Tac-Toe-Video kam von unseren Mädchen, die so gerne mal richtig zickig sein und sie im Film ausleben wollten*“ (Protokoll Neidera). Auch die augenblickliche Befindlichkeit wird zur Gestaltungsmöglichkeit, zunächst Denise, dann Daniel gaben muffige, schlecht gelaunte, lustlose Bedienungen im Disco-Keller bis sie so richtig Spaß am Spielen bekamen...

Das Spiel hat hier einerseits also eine psychisch entlastende Funktion, andererseits wird eine Art Probehandeln ermöglicht. Die Kids können mit Rollen und Beziehungen spielen, herumprobieren, experimentieren – ohne dass ihr Handeln schon Konsequenzen hat. Im Spielraum, nach Winnicott<sup>15</sup> im ‚Intermediären Raum‘, können Gefühle, Fantasien usw. ausgelebt werden, ohne dass diese Realität sind. Die ‚kleinen‘ Jungen dürfen mit den ‚großen‘ Mädchen tanzen und flirten, im Gruppenalltag nicht so angesehene kleine Jungen führen als ‚Polizisten‘ die Größeren ab. Die Kids dürfen omnipotent sein und ‚die Mädchen‘, gar die Erzieherinnen aus der Hand ‚böser Räuber‘ retten. Die filmische Auflösung erfolgt i. d. R. darüber, dass die Kinder geträumt haben und wieder aufwachen, verzaubert wurden oder sich durch ein Werbeprodukt kurzzeitig verwandelten. Die Kinder erkennen Grenzen oder lernen sie zu erkennen, unterscheiden zwischen Realität und Fiktion im Spiel bzw. im Clip oder lernen diesen Unterschied. Diese Differenzierungsfähigkeit ist allerdings auch die Voraussetzung zum Mitmachen in der Gruppe, sie darf nicht zu stark durch ihre Krankheit beeinträchtigt sein.

Bei Martin kamen die zentralen Aspekt des Spiels – so tun als ob und doch ist das Spiel nicht die Wirklichkeit – so richtig bilderbuchhaft heraus, als er in einem Clip im Billardraum den Gangsterboss spielte und nur mit dem Finger zu schnippen brauchte, damit das von der Erzieherin gespielte ‚Weibchen‘ kuschte und für ihn herum sprang. Einerseits war er hinterher mächtig stolz auf seine Rolle, die übrigens durch seine ‚Verhaftung‘ abrupt aufgelöst wurde (*Die Gerechtigkeit siegt!*), andererseits war ihm die im Spiel gewährte Nähe und Macht hinterher dann doch etwas unbehaglich...

Die meist bildhaft deutlich werdenden Wünsche und Fantasien, die Wahl gewisser Requisiten, Verkleidungen und Rollen, bieten später die Möglichkeiten zu Gesprächen mit dem PED oder anderen Berufsgruppen oder zur Weiterbearbeitung mit anderen Medien – bei uns stehen jedoch Spiel und Formgebung (Gestaltung) im Vordergrund!

Kinder, die überhaupt schwer spielen können, erlauben sich im Freiraum, den die Kamera schafft, durchaus einen Ort zum Albernsein, Verwandeln oder Träumen. Und das Medium ist so stark bzw. kann so bewusst eingesetzt werden, dass auch zurückhaltende Kinder ihren wichtigen Platz finden, ‚mickrige‘ Patienten glänzen können. Krankheitsbedingte Probleme können für Momente in den Hintergrund treten, der als depressiv beschriebene Thomas lebte auf, sozial auffällige Kinder spielten mit und hielten fast alle Regeln ein, ADHS-Kids wie Marco oder Robert, sonst eher laut und wuselig, brachten Konzentration auf und waren nicht auffälliger als andere Kinder. Der Teufelskreis von Störung, sozialer Auffälligkeit, Ausgrenzung kann durchbrochen werden, alter-



native Erfahrungen – etwa im Sinne von Unterscheidungslernen – und neue Quasirollen werden für Momente möglich.



### 3 „Ich möchte immer wieder ein Anderer sein...“ Benno als Beispiel

Sehr deutlich werden können die oben skizzierten allgemeinen Möglichkeiten unserer Arbeit am Beispiel Benno. Dazu schrieb Fr. Neidera „Meine Erfahrungen mit einem Bezugspatienten in der Video- Gruppenarbeit“<sup>16</sup>:

„...Im Folgenden möchte ich mich etwas mit meinem Bezugskind befassen und meiner Wahrnehmung des Kindes in der Gruppensituation. Benno wird schon seit Dezember 2001 wegen Störung des Sozialverhaltens und der Emotionen auf unserer Station behandelt. Er war das erste Kind auf der Station, das mich auf die ausgehängte Einladung zum Videoprojekt angesprochen hatte. Da Benno früher schon ähnliche Aktionen als Gelegenheit zum Weglaufen nutzte, hatte ich Bedenken, ob ihn nicht nur wieder seine Abenteuerlust dazu treibt, diesen etwas lockeren Rahmen für eine erneute Entweichung zu nutzen. In Gesprächen konnte mich Benno aber sachlich überzeugen, dass er tatsächlich viel Lust und Interesse am Darstellenden Spiel hat.

Zu Bennos Vorgeschichte ist wichtig zu wissen, dass seine leibliche Mutter tödlich verunglückte, als er zwei Jahre alt war, sein Vater ist unbekannt. Mit drei Jahren wurde er zusammen mit seiner jüngeren Schwester adoptiert, hatte aber große Schwierigkeiten gehabt sich in der neuen Familie einzuleben. Es gab immer Erziehungsprobleme mit ihm, dazu kam noch ein Anfallsleiden. Er musste sehr oft ins Krankenhaus, fühlte sich dadurch nur noch mehr verlassen und abgeschoben. Er log, klaute und lief ständig von zu Hause weg. Mit sieben Jahren wurde er zum ersten Mal in einer KJP behandelt, kam dann in eine Jugendhilfeeinrichtung und war zwischendurch öfters noch in einer kinder- und jugendpsychiatrischen Behandlung gewesen.

Auf unserer Station sucht er zu den Kindern meist nur negative Kontakte, er provoziert, beklaut, beschimpft die anderen, oft ohne Grund, macht sich in der Gruppe unbeliebt, stört gemeinsame Aktivitäten, sprengt jeden Rahmen. Er übernahm von Anfang an die Rolle des Außenseiters in der Gruppe, bemühte sich nicht um gute Beziehungen, schafft es nicht, sich friedlich über einen längeren Zeitraum am Gruppengeschehen zu beteiligen, ohne die anderen Kinder dabei zu ärgern. Im Einzelkontakt zeigt Benno einige Fähigkeiten, er sucht die Beziehung zu mir als seine Bezugsperson, fasst Vertrauen, ist offener als in der Gruppe und kann sich mitteilen.

Mit einer Gruppensituation war Benno bis jetzt also ziemlich überfordert, er muss in der Gruppe die Bezugspersonen mit anderen teilen, versucht deshalb solche Gruppensituationen zu boykottieren um wieder Einzelzuwendung zu bekommen. Aus diesen Gründen war ich etwas überrascht und skeptisch, dass Benno sich freiwillig an einer Gruppenaktivität in einer für ihn neuen Gruppenkonstellation beteiligen wollte.

Schon im Verlauf des ersten Treffens der Videogruppe, entdeckte ich an Benno für mich völlig neue Seiten – seine große Lust am Verkleiden und am Darstellenden Spiel. Dies schien ihm so wichtig zu sein, dass er sich ohne größere Konflikte an den Aktionen beteiligen konnte, sehr motiviert war und sich in die Gruppe gut integrieren ließ. Er konnte sich trotz vieler Reize gut konzentrieren und hatte viel Ausdauer. Von den anderen Kindern wurde er zwar noch etwas ausgegrenzt aber geduldet.

Während der zweiten Einheit zeigte er ein gutes schauspielerisches Talent, viel Humor und hatte noch längere Aufmerksamkeitsphasen. Zu Beginn war er zwar noch etwas unruhig und distanzlos, aß unsere “Requisiten”, die Milchschnitten, heimlich auf, ließ sich aber immer wieder in die Gruppe einbinden. Beim letzten Standbild wurde er von der Gruppe schon so gut akzeptiert, dass ein Kind bei dem Gruppenbild sogar seinen Arm um Benno legte, was vorher nicht denkbar gewesen wäre.

Auf der Station erzählte Benno viel und gerne von der Videogruppe, wirkte dabei nicht wie sonst – wie der typische Außenseiter, sondern er stand im Mittelpunkt, fühlte sich plötzlich wichtig und unentbehrlich.

Bei dem letzten Treffen hatte er anfangs einen Konflikt mit Thomas wegen Perücken und Spielzeugpistolen gehabt, konnte diesen aber selbst lösen und mit Thomas ein Kompromiss schließen. Im späteren Reflektionsgespräch teilte Benno mir mit, er brauche so viele Perücken, weil er immer wieder ein Anderer werden möchte, er verändere sich doch so gerne, und dazu müsste er mehrere Auswahlmöglichkeiten haben. Benno spielte Als-ob-Realität – er Selbst sein und doch ein Anderer (...)

Benno spielte seine Rollen sehr gut und bekam diesmal von den anderen Kindern viel Anerkennung. Auch als es auf der Station zu einer Vorführung kam, konnte man Benno durch Lob und Bewunderung seinen schauspielerischen Fähigkeiten überzeugen, dass er ein wertvolles Mitglied der Gruppe ist. Benno konnte von der Videogruppe profitieren. Er musste nicht wie sonst auf der Station, sich in seinen negativen Rollen präsentieren und verfangen. Er konnte sich im Spiel ausleben, sich in eine Gruppe integrieren und hatte eine Aktivität entdeckt, die ihm Spaß machte.

An diesen Fähigkeiten können wir auch im alltäglichen Gruppengeschehen und in sonstigen Konfliktsituationen auf der Station anknüpfen (beispielsweise Verhalten schauspielerisch widerspiegeln, Musik- oder Bewegungsspiele zur Entspannung oder zum Zusammenhalt der Gruppe einsetzen, als Deeskalation usw.) und Benno situationsgerecht fördern...“



## 4 Unterstützung allgemeiner erzieherisch-pflegerischer Ziele im Rahmen der Gesamtbehandlung

### Den Alltag einfärben

Der Alltag in der Kinder- und Jugendpsychiatrie bietet vielfältige Lern- Entwicklungs- und Behandlungsmöglichkeiten. Aber der Pflege- und Erziehungsdienst, die „Spezialisten für das Allgemeine“, wirken auch der „Verödung des Alltagslebens“<sup>17</sup> entgegen, das nicht nur aus Essen und Trinken, Waschen und Kleiden, Ämtchen ausüben und Regeln einhalten, Hausaufgaben und Trainingsprogrammen besteht. Kinder brauchen sinnliche Anregungen für ihre Entwicklung und wollen etwas erleben. Wie Eltern mit ihren Kindern schaffen auch die Betreuenden im Alltag besondere Situationen und magische Momente – sie feiern Geburtstage oder Abschiede, gehen Kegeln oder Schwimmen, zu McDonalds essen, spielen Fußball oder fordern die Pflege des Esels im Stall nebenan. Auch viele besondere gruppenpädagogische Maßnahmen des PED tragen zu dieser Zäsur des Alltags bei und halten ihn lebendig. Hier haben die Kids die Möglichkeit zu erfahren, dass das Besondere nicht immer teuer und aufwändig sein muss, aktiv mit beeinflusst werden kann und auch nicht gefährlich ist (im Gegensatz zu risikoreichen Spielen oder schädigenden Drogen).

Deshalb ist auch die Videogruppe Teil des Alltags in der Kinder- und Jugendpsychiatrie oder reicht weit in den Alltag hinein (Beispiel Benno), selbst wenn zu ihr ein externer Pädagoge als Animator kommt. In diesen alltäglichen und dennoch besonderen Situationen verhalten sich die Kids oft anders, der Umgang mit ihnen fällt leichter und ihnen fällt es leichter, einfach mal mitzuspielen! Eine Praktikantin beobachtete, *„Die Kinder, die in der Gruppe eher zurückhaltend sind, blühten meiner Meinung nach in der Videogruppe richtig auf. Sie konnten äußern was sie wollten oder was ihnen nicht so gut gefiel, sie konnten sogar führende Positionen übernehmen(...) Kevin, der in der Gruppe eher zurückhaltend und ruhig ist, konnte sich sehr gut einbringen, hatte gute Ideen und war sehr offen gegenüber seinen Mitpatienten“* (Protokoll).

### Allgemeine Ziele

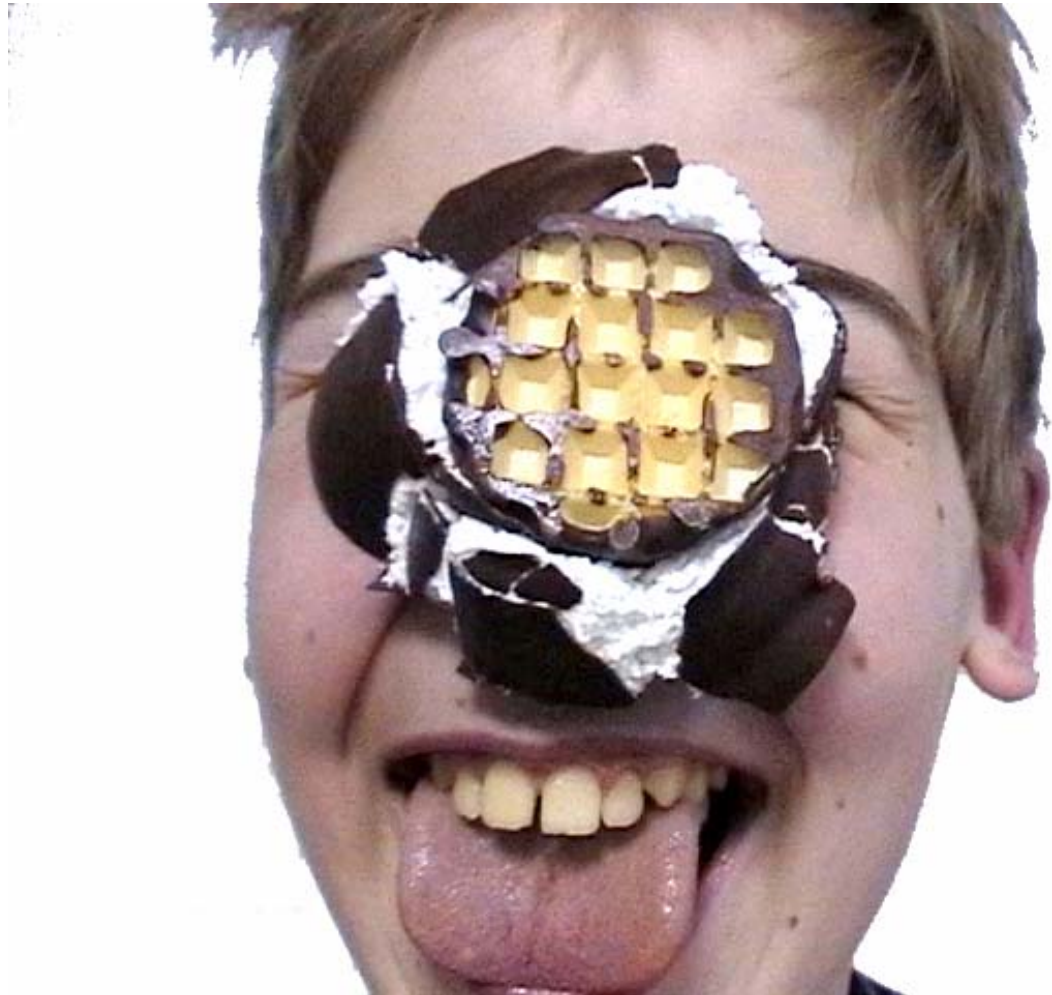
Die allgemeinen Ziele der Behandlung, die der PED mit seiner Arbeit verfolgen kann, leiten sich aus dem – vom Fortbildungszentrum des LWV Hessen entwickelten<sup>18</sup> – Handlungsrahmen psychiatrischer Krankenpflege und Erziehung in der KJP ab. Psychiatrische Krankenpflege und Erziehung umfasst alle patientenbezogenen pflegerisch-erzieherischen Maßnahmen. Sie hat im Allgemeinen die Aufgabe, Patienten so zu pflegen, unterstützen und zu fördern, dass die Aktivitäten des täglichen Lebens selbständig ausgeübt werden können. Dazu stehen dem Pflege- und Erziehungsdienst fünf eigenständige Handlungsfelder zur Verfügung. Die Kinder und Jugendlichen sollen unterstützt werden

1. den eigenen Körper wahrzunehmen und zu pflegen sowie Aktivitäten des täglichen Lebens selbständig auszuüben
2. Beziehungen zu sich selbst, insbesondere zu den eigenen Gefühlen und zu anderen Menschen zu entwickeln und zu pflegen
3. die Stationsgruppe als Lern- und Übungsfeld für soziale Beziehungen und soziale Regelungen des Zusammenlebens zu nutzen
4. Lebenspraktische Fähigkeiten und Fertigkeiten anzueignen oder zu erhalten
5. und die Wirkung und Nebenwirkungen von Medikamenten zu kontrollieren<sup>19</sup>.

In der Videogruppe lassen sich viele Aspekte des Gruppengeschehens diesen Handlungsfeldern zuordnen: Wer in der Gruppe mitmachen will muss sich halbwegs sauber anziehen, die Haare waschen, sollte nicht schlecht riechen – muss also für ausreichende Hygiene sorgen. Des Weiteren können Bewegung und Entspannung, sich Beschäftigen (sinnvolle Freizeitgestaltung), sich als Junge oder Mädchen fühlen (Geschlechterrollen), Kommunikation, Sinn finden durch für-etwas-

wichtig-sein sowie weitere Aktivitäten des täglichen Lebens<sup>20</sup> gefördert und realisiert werden (zu 1).

Die Beziehung zu sich selbst, zum eigenen Körper und zu den eigenen Gefühlen aber auch zu den anderen Gruppenmitgliedern (zu 2) ist wesentlicher Inhalt der Gruppe. Gefühle werden immer wieder in den Clips dargestellt, spielen aber auch während der Dreharbeiten untereinander eine Rolle. Selbst- und Fremdwahrnehmung können durch das Video-Feed-Back, aber auch die Rückmeldungen der anderen Kinder deutlich werden: Medium und Gruppe wirken als Spiegel.



Die Kids lernen Gruppenfähigkeit – soziales Lernen und Identitätsfindung im pädagogischen Sinn werden gefördert (zu 3). Alle Kinder müssen die technischen, gestalterischen und sozialen Regeln halbwegs einhalten, sonst funktioniert das Ganze nicht, es entsteht kein gemeinsamer Film. Andererseits können sich alle Kinder aber auch individuell in das Gesamtprodukt einbringen, ihr Anteil geht nicht im Gesamten unter, sie bleiben wirklich sichtbar! Im Sinne von Krappmann<sup>21</sup> entsteht personale und soziale Identität bzw. kann gefördert werden: Die leisen Kindern werden ermuntert sich zu zeigen, die wilden werden etwas gebremst, lernen Rücksichtnahme. Ständige Konfliktlösungen sind nötig, welche Ideen werden verwirklicht, wer nutzt welche Requisiten und Verkleidungen, wer ist jetzt dran, wer muss sich mal zurückhalten? Das wirkt auch im Gruppenalltag nach. Die Kinder beschäftigen sich dort weiterhin mit ihren Erfahrungen, geben manchmal mächtig an, sind also stolz auf ‚ihren‘ Film, aber sie schmieden häufig auch sogleich Pläne für die weitere Arbeit oder bereiten die nächste Einheit vor. Für den Bayern-Film brachten fast alle Kinder Fußballtrikots mit, zum Tic-Tac-Toe-Film besorgten die Mädchen natürlich jede Menge Schminke und angemessene Girly-Kleider.

Ansonsten wird den Kindern auch unaufhörlich ‚Ambiguitätstoleranz‘ abverlangt – die Realisierung ihrer Ideen und Vorstellungen sind nie ganz und schon gar nicht in der gewünschten Fülle zu erreichen. Sie haben auch bei Abweichungen von ihren Ansprüchen und Vorstellungen Erfolgser-

lebnisse. Dann und wann erleiden sie aber auch Frustrationen, die bearbeitet werden müssen: „Bei der öffentlichen Vorführung (des Halloween-Clips) brach Johannes in Tränen aus, weil die Kinder ihn nicht schrecklich und gruselig genug fanden. Er wollte keine Witzfigur sein und das Pflegepersonal musste ihn trösten...“ (Protokoll Neidera)

Im Rahmen der Videoarbeit entsteht eine echte Kleingruppe<sup>22</sup>: Die Kinder lernen sich näher aber auch anders als im Gruppenalltag kennen, vielleicht auch weil die Videogruppe kleiner als die Wohngruppe ist, gemeinsame Normen und Werte werden ausgehandelt (durch die ständigen Anforderungen Konflikte zu lösen), alle haben gemeinsame Ziele (jeweils einen Clip zu erstellen), Gefühle spielen eine wichtige Rolle (es gibt viel zum Freuen, Bewundern und Streiten), die Qualität der Beziehung ist für das Ergebnis entscheidend (zu viele Streitereien gefährden den gemeinsamen Film), schließlich entsteht ein Wir-Gefühl (die Kids haben was Gemeinsames erlebt, haben ein repräsentatives Produkt erstellt, werden stolz auf ‚ihre‘ Gruppe).

Die grundsätzlich komplementäre Situation – von Erziehenden vs. zu Erziehenden, Betreuenden vs. Kranken – wird vorübergehend in eine symmetrische verwandelt. Das stärkt das Selbstwertgefühl der Kinder und verschafft ihnen weitere Erfolgserlebnisse.

In all diesen Prozessen werden natürlich die lebenspraktischen Fähigkeiten und Fertigkeiten der Kinder gefördert (zu 4) und letztlich lassen sich auch die die Wirkung und Nebenwirkungen von Medikamenten beobachten und kontrollieren (zu 5).

Das Beispiel Benno macht deutlich, dass in wenigen Einheiten mit geringer Vorbereitung und wenig Aufwand relativ viele Ziele auf der Ebene dieser 5 Handlungsfelder unterstützt werden können.

## 5 Fazit ⇒ Grenzbereich Erziehung / Pflege und Therapie

Natürlich bewegt sich unsere Arbeit mit Video, Animation und Darstellendem Spiel im Grenzgebiet von Erziehung / Pflege und Therapie, wobei natürlich schon die Gruppe an sich als Soziotherapie im Sinne der PsychPV aufgefasst werden kann: „Als Soziotherapie werden (...) alle handlungsorientierten Einflussnahmen auf die Wechselwirkung zwischen der Erkrankung des Patienten und seinem Umfeld verstanden“<sup>23</sup>.

Grundsätzlich sind alle Maßnahmen des PEDs Teil der Diagnose und Gesamtbehandlung der Patientinnen und Patienten. Der Schwerpunkt der beschriebenen Gruppe liegt im bewussten Gemeinsamen Tun und in der gruppenpädagogischen Arbeit an Form und Gestaltung durch Animation, Darstellendes Spiel und Video. Dadurch können die oben skizzierten Ziele erreicht oder vielmehr: unterstützt werden.

Die Videoclips liefern kein per se verwertbares Diagnosematerial – aber sichtbar werdende Fähigkeiten und Probleme der Kinder, ihre Verhaltensweisen, ihr Rollenverhalten in der Gruppe, ihre Entwicklungen und ihre Themen können und sollten auch im Alltag und von allen an der Behandlung beteiligten Berufsgruppen zur Kenntnis genommen und ggfs. aufgegriffen werden.

Da in der von uns beschriebenen Gruppenarbeit ganz offensichtlich keine scharfe Demarkationslinie zwischen Erziehung / Pflege und Therapie gezogen werden kann, sind bei zukünftigen Projekten weiterhin gemeinsame Planung, Information und Kooperation aller Berufsgruppen zwingend notwendig!

- 
- <sup>1</sup> Vergl. KRUSE, Darstellendes Spiel und Video in: KLOSTERKÖTTER-PRISOR, Grenzüberschreitungen: Theater, Theaterpädagogik, Therapie, Remscheid 1994  
KRUSE, Animation, Darstellendes Spiel und Video in: THEUNISSEN, Kunst, ästhetische Praxis und geistige Behinderung, Bad Heilbr 1997
- <sup>2</sup> DÖRNER/PLOG, Irren ist menschlich, 1. Auflage der Neuausgabe Bonn 1996, S.35
- <sup>3</sup> Diese Überlegungen wurden im Fortbildungszentrum des LWV Hessen aus dem Curriculum Fachkrankenpflege heraus entwickelt (vergl. <sup>17</sup>). Das Konzept wird für so bedeutsam gehalten, dass der vierwöchiger Basislehrgang für psychiatrische Krankenpflege und Erziehung darauf aufbaut: „Die besondere Bedeutung der Alltagsgestaltung und des gemeinsamen Tuns für einen gelingenden Behandlungsalltag“
- <sup>4</sup> z.B. „Gruppenbezogene Behandlung und Betreuung / Durchführung von Stations-, Gruppenversammlungen“, „gruppenpädagogische Aktivitäten innerhalb und außerhalb der Station, Projektarbeit“, „Anleitung, Mitwirkung und Aufsicht bei kreativen Freizeitaktivitäten; Beobachtung gruppenspezifischer Prozesse“ zitiert nach KUNZE/KALTENBACH (Hrsg.), Psychiatrie-Personalverordnung – Textausgabe mit Materialien und Erläuterungen für die Praxis (4. erweiterte Auflage) 1992/2003, S. 102
- <sup>5</sup> KRUSE, Dynamik und Milieu der Stationsgruppe: Gruppenpädagogische Ansätze in KUCHENBECKER, Pädagogisch-pflegerische Praxis in der Kinder- und Jugendpsychiatrie, Dortmund 2002
- <sup>6</sup> NEIDERA, „Video, Animation und Darstellendes Spiel in der Klinik Lahnhöhe“, Unveröffentlichte Hausarbeit (Marburg/Gießen 2002)“
- <sup>7</sup> Ebd. S. 7
- <sup>8</sup> WOLF, Die Medien das sind wir selbst, Reinbeck 1989  
folgt der von PETZOLD („Gestaltpädagogik – Konzepte der integrativen Erziehung, München 1977) beeinflussten gestaltpädagogischen Medienpädagogik
- <sup>9</sup> PERINCIOLI/RENTMEISTER, Computer und Kreativität. Köln 1990
- <sup>10</sup> BAAKE u.a. (Hrsg.), Medienkompetenz – Modelle und Projekte, Bonn (Bundeszentrale für politische Bildung) 1999
- <sup>11</sup> RUMPF, Belebungsversuche, Weinheim 1987 macht - Piagets Untersuchungen folgend - sehr deutlich, dass mimetisches Lernen der Kleinkinder zugunsten rationalerer, erwachsenerer Formen des Lernens aufgegeben werden muss und nur bei besonderen Menschen wie Künstlern „überleben“ darf.
- <sup>12</sup> HARTWIG, Jugendkultur – ästhetische Praxis in der Pubertät, Reinbeck 1980 (S. 123 – 125)
- <sup>13</sup> Im Sinne von KRAPPMANN, Soziologische Dimensionen der Identität, Stuttgart 1975
- <sup>14</sup> KUNZE/KALTENBACH 1992/2003
- <sup>15</sup> WINNICOTT Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart 1989
- <sup>16</sup> NEIDERA a.a.O.
- <sup>17</sup> BUNDESREGIERUNG f. Jugend, Familie, Frauen und Gesundheit, Achter Jugendbericht, Bonn 1990
- <sup>18</sup> Fortbildungszentrum LWV Hessen/G. Meier u. a. 1989ff: Ständig überarbeitete Materialien zur Weiterbildung Fachkrankenpflege Psychiatrie  
Zusammenfassende Darstellung von STURM u. a. S.252ff. in PROJEKTGRUPPE 1997: Die Kunst der patientenorientierten Pflege, Frankfurt 1997
- <sup>19</sup> Die Regelaufgaben des Pflege- und Erziehungsdienstes in der stationären Kinder- und Jugendpsychiatrie nach der PsychPV (zit. n. KUNZE 1994 S.72ff) lassen sich diesen Handlungsfeldern weitgehend zuordnen
- <sup>20</sup> Vergl. KUCHENBECKER, Der Aufnahmesituation und der geplante Pflege- und Erziehungsprozess in: KUCHENBECKER 2002 a.a.O.  
sowie beispielsweise JUCHLI., Pflege. Praxis und Theorie der Gesundheits- und Krankenpflege, Stuttgart 1994
- <sup>21</sup> KRAPPMANN a.a.O.
- <sup>22</sup> KRUSE a.a.O., siehe auch DECHMANN, Birgit 1981: Soziologie im Alltag, Weinheim 11. überarbeitete, neu ausgestattete Ausgabe (2001)
- <sup>23</sup> zit. n. KUNZE a.a.O. S.88