

Eva Pattis Zoja

Nach Gewalt und Vernachlässigung: der symbolische Spielraum als sicherer Ort, an dem Bindung erlebt werden kann.

Wir Menschen sind soziale Wesen und wir brauchen einander um unser körperliches und seelisches Gleichgewicht aufrecht zu erhalten. Seele ist vielleicht nicht nur in unserem Inneren versteckt, Seele entsteht vielleicht gerade *zwischen* uns Menschen.

Expressive Sandarbeit, die Methode, die ich Ihnen vorstellen werde, hat mit einem solchen unsichtbaren Band zwischen den Menschen zu tun. Ehrenamtliche Mitarbeiter aus unterschiedlichen Berufen haben *Expressive Sandarbeit* in den letzten 10 Jahren zu einer effizienten psychosozialen Unterstützung für Kinder gemacht, die unter Verwahrlosung, Gewalt und Missbrauch leiden. *Expressive Sandarbeit* findet an Orten statt, wo kaum psychologische Betreuung vorhanden ist: chinesischen und rumänischen Waisenhäusern, Behelfssiedlungen in Afrika und Slums in Lateinamerika.

Pattis Zoja (2012) *Expressive Sandarbeit, Eine Methode psychologischer Intervention in Katastrophengebieten und extremen sozialen Notlagen*, Psychosozial Verlag.

2-10-2021

In Kolumbien begann das erste Projekt *Expressiver Sandarbeit* im Jahr 2008 in einem Stadtteil von Bogotá, der *el Bronx* genannt wird und in dem Drogen- und Waffenhandel, Auftragsmorde und Kinderpornographie zur Normalität gehören.

Der Bürgerkrieg, der seit 50 Jahren in Kolumbien herrscht, hat nicht nur zu Massakern geführt und zur Massenflucht von 2 Millionen Menschen; die jahrzehntelangen Kämpfe haben auch den Sozialverband verändert: Es ist eine Art Kriegsgewohnheit entstanden und rohe Gewalt wirkt bis in die Familien hinein. In von Armut geprägten *barrios* wird im kleinen ein ähnlicher Krieg geführt wie im grossen: Verfeindete Banden Jugendlicher terrorisieren die Bevölkerung und morden in endlosen Racheaktionen. In Barrio Norte, wo Sandarbeit im Jahre 2010 begonnen wurde, musste das Projekt nach einigen Monaten abgebrochen werden, weil der Fahrer des Kleinbusses, der die Kinder zum Sandspiel fuhr "versehentlich" angeschossen worden war. Die Sandarbeit konnte 2014 wieder aufgenommen werden, als kaum mehr Bandenmitglieder am Leben waren. Einige Kinder dieser minderjährigen Väter werden heute in einem unserer Projekte betreut. Sie leben in ständiger Angst, von den Feinden ihrer Väter verfolgt zu werden.

Expressive Sandarbeit ist eine kulturübergreifende, vorwiegend nonverbale Methode: Diese beruht auf der Sandspieltherapie, die in den 30 Jahren von der britischen Kinderärztin Magareth Lowenfeld (sie nannte ihre Erfindung: "Weltenspiel") und von Dora Kalff, einer Schülerin C.G. Jungs in den 60er Jahren entwickelt wurde. Ein Kind spielt in einer Sandkiste mit Sand und kleinen Spielfiguren. Margaret Lowenfeld war als erste Kindertherapeutin der Ansicht, Spiel sei an sich therapeutisch und brauche nicht interpretiert zu werden. Sie wurde von

Melanie Klein und von Donald Winnicott dafür kritisiert. Dass der Szenotest auf Margarith Lowenfeld zurückgeht, ist heute in Vergessenheit geraten.

Zwei theoretische Prämissen, die von einer finalistischen Betrachtungsweise psychischer Phänomene ausgehen, kommen in der Expressiven Sandarbeit zusammen. Zum Einen die "Tendenz der Psyche zur Selbstregulierung" C.G. Jungs, damit ist gemeint, dass die Psyche immer wieder emotional besetzte Bilder und ganze Bildprozesse hervorbringt, die zum Ziel haben, einem bestehendem psychischem Ungleichgewicht entgegenzuwirken. Diese bildhaften Prozesse kennen wir Erwachsene aus unseren Träumen, bei Kindern kommen sie auch tagsüber durch das imaginative Spiel zum Vorschein. Die zweite ausschlaggebende Prämisse stammt hingegen von John Bowlby: Die Primärbeziehung prägt nicht nur, sondern schafft geradezu die inneren Arbeitsmodelle, auf denen Beziehungsfähigkeit zu anderen Lebewesen und zur Außenwelt im Allgemeinen beruht.

Wenn es nun so ist, dass sich die Psyche "selbst zu regulieren" weiss, dann ist es logisch, dass die Art dieser Regulierung auf Bindung und Beziehung ausgerichtet ist. Und zwar deshalb, weil dies unserem biologischen Bedürfnis als Säugetiere entspricht. Um uns entwickeln zu können brauchen wir die Anderen. Wir können auch sagen: *Entwicklung* und *Beziehung* sind die beiden grossen Beweggründe unseres menschlichen Daseins. Dies führt zu einem wesentlicher Wirkfaktor der Sandarbeit: Sie findet in Gruppen statt. Dass Kinder und Erwachsene in einem grossen Raum zusammen sind, erzeugt ein Gefühl von Geborgenheit (also Angstverminderung) und dies fördert wiederum das explorative Spiel. Ein weiterer Vorteil der Gruppe besteht darin, dass z.B. ein sehr gehemmttes Kind sich erlauben kann erst einmal gar nichts zu tun, einige Sitzungen hindurch einfach nur dazustehen und zuzuschauen, was die anderen so tun. Die Gruppe signalisiert, dass

2-10-2021

nichts anderes von ihm erwartet wird. So wird dem Kind ein "sicherer Ort" angeboten - die Voraussetzung dafür, dass selbstregulierende, psychische Prozesse ablaufen können, worauf wiederum die Behandlung von Trauma basiert. Es könnte sogar sein, dass kollektive Traumata, wie wir sie aus Kriegsgebieten kennen, vor allem mittels einer Gruppe geheilt werden müssen. Wenn eine Dorfgemeinschaft wie in Kolumbien niedergemetzelt wird, dann ist nicht nur jeder einzelne Ueberlebende bis ins Tiefste psychisch verletzt, sondern auch die Gruppenseele. Das Vertrauen jedes Einzelnen in das menschliche Zusammensein ist zerbrochen. Wir werden sehen, wie diese Heilung einer ganzen Gemeinschaft immer wieder von den Kindern im Sandspiel dargestellt wird: einmal die Zerstörung und einmal die Heilung durch die Darstellung von gemeinsamem Essen und Feste feiern. Als wüssten die Kinder bereits, dass es Rituale braucht.

Was verstehen wir eigentlich unter dem Begriff Trauma? Mit einem traumatischem Erlebnis bezeichnen wir etwas, das die psychische Verarbeitungsfähigkeit eines bestimmten Menschen in einem bestimmten Moment (beispielsweise ein Kleinkind im Gegensatz zu einem Erwachsenen) überschritten hat: Die Psyche bringt dann Erlebensmodalitäten hervor, die vor neuen Verletzungen schützen (z.B. Apathie). Dies hat jedoch den Nachteil, dass das Individuum beziehungs-mässig auf Sparflamme lebt: Die Erlebnismöglichkeiten sind extrem eingeschränkt und es werden vor allem Situationen vermieden, in denen *Selbstwirksamkeit* erprobt werden könnte, also bei Kindern gerade das imaginative Spiel. Damit ergibt sich ein Teufelskreis. Trotz alledem - und allen Regelkreisen der Cortisolausschüttung zum trotz - gibt es eine dauernde, archetypisch angelegte Bereitschaft neue Erfahrungen in Richtung Beziehung zu machen. Mit anderen Worten: Da wir soziale Wesen sind,

2-10-2021

gibt etwas tief in uns die Suche nach einem Anderen niemals auf. Expressive Sandarbeit macht sich diese selbstregulierende Funktion der Psyche, die in Richtung Bindung weist, zunutze. Kinder spielen in einem Sandkasten in Begleitung ein und desselben ehrenamtlichen Begleiters. Diese Kinder fallen nach zwei Monaten durch verbesserte soziale Kompetenz auf. Niemand hat ihnen *gezeigt*, wie man mehr Selbstvertrauen erreichen kann, niemand hat sie *gelehrt*, dass es besser ist zu kooperieren als sich gegenseitig die Spielsachen wegzunehmen. Wo haben sie das gelernt? Beim eigenen Spiel im Sandkasten im Beisein einer Bezugsperson. Es braucht drei Faktoren, die über einen Zeitraum von mindestens drei Monaten konstant bleiben müssen: Das Angebot des imaginativen Spiels, das Dabeisein desselben Erwachsenen für jedes Kind und die Gruppe.

Wie kann man sich das vorstellen? In einem großen Raum sind eine Gruppe Kinder und Erwachsene versammelt, jedes Kind sitzt oder steht vor einer Sandkiste und ist damit beschäftigt, seine eigene Welt zu erschaffen, der Erwachsene sitzt daneben. Es herrscht Stille. Mitten im Raum sind zahllose Miniaturfiguren und -objekte aufgestellt und nach Kategorien sortiert: Menschen, Tiere, Häuser, Autos, Bäume, Muscheln, Murmeln. Unzählige Male pendeln die Kinder zwischen den Spielsachen und ihren Sandkisten, holen sich ein kleines Tier, Soldaten, Bausteine, Spielzeugautos. Kein Kind stört das andere. Alle sind offenbar mit ihren eigenen Vorstellungen beschäftigt. Manche der Erwachsenen, die neben den Sandkisten sitzen, sind so zurückhaltend, dass man sie kaum bemerkt. Wenn man jedoch genau hinschaut, sieht man, wie sich ihre Gesichtsfarbe ändert. Es verrät, dass er oder sie tief berührt ist. Während der Sitzungen entsteht ein ganz besonderer psychischer Raum zwischen jedem Kind und "seinem" Erwachsenen. Wenn gesprochen wird, dann nur so leise, dass es die Anderen nicht stört. Die Kommunikation geht über die

2-10-2021

Körpersprache, meist über den Blickkontakt. Wenn das Kind den Blick des Betreuers sucht, erweist sich dieser als aufmerksamer Zeuge.

Und was tut nun der Erwachsene, von dem wir gehört haben, dass er keine psychologische Ausbildung hat? Oder besser gesagt, was tut er nicht? Er stellt keine Fragen, er kommentiert nicht. Er versucht zu beobachten, was im Spiel geschieht, was das Spielen mit dem Kind macht und was das Ganze emotional in ihm selber bewirkt. Er bemerkt natürlich die Änderungen in den Spielinhalten. Oft kommt es vor, dass über mehrere Sitzungen hinweg im Sandkasten immer wieder Konfrontationen und Kämpfe stattfinden. Schon vor der Sitzung ertappt sich der Begleiter mit dem Gedanken: "Heute wohl wieder Krieg..." Doch diesmal kommt das Kind *nicht* mit einer Handvoll Soldaten zum Sandkasten, sondern mit Fußballspielern, einem Schiedsrichter, und zwei Toren. Da staunt der Betreuer und nimmt nicht nur wahr, dass es sich nun um eine neue Ebene von Auseinandersetzung handelt, sondern - da er selbst Sitzung für Sitzung sozusagen mit im Krieg gewesen war - er wird diesmal durchatmen können.

Wie hängt dieses Spiel nun mit der Bindungstheorie zusammen?

Zur Illustration hier ein Beispiel: Ein Kind ist seit früher Kindheit *vermeidend* gebunden. Diesem Kind wird nun Sandarbeit angeboten: Es ist zwar überglücklich über die vielen Spielsachen und die eigene Sandkiste, doch mit dem Erwachsenen, der da "mitgeliefert wird", kann es gar nichts anfangen: "Der soll mich in Ruhe lassen", drückt seine Körpersprache aus. Das Kind beginnt in der ersten Sitzung mit dem Rücken zu ihm zu spielen. Auch *im* Sandkasten wird mit Hilfe der Spielfiguren die Vermeidung dargestellt, und gleichzeitig, ganz vorsichtig das Bedürfnis nach Bindung. Dies muss erst langsam erprobt werden: z.B. stellt das

2-10-2021

Kind eine Schweinemutter und ihre Jungen hin, dann eine Pferdemutter und ihre Fohlen und dazu ein Kleinkind in einem Sessel und einen Hund, der es anblickt.



Oder noch deutlicher: um zwei winzige Kinder in ihren Bettchen errichtet ein Junge in der letzten Minute einer Sitzung mit großer Geduld einen hohen Schutzzaun. Immer wieder fallen die Stäbchen um, weil das Kind sie nicht tief genug in den Sand steckt.



Ein Kind ist während des Spiels ständig damit beschäftigt, "selbst etwas zu bewirken" und es bewirkt Dinge, die es in seiner oft feindlichen Umwelt niemals

hätte bewirken könnte. Daraus wächst Vertrauen in sich und in die Welt. Und irgendwann wird wie zufällig ein kurzer Blick auf den Erwachsenen geworfen: "Schaut der eigentlich zu, was ich mache?" Und etwas später wieder, fast ungewollt: "Oh, jetzt ist mir der Tunnel eingestürzt!!" Der Erwachsene *hat* zugeschaut und er hat das Einstürzen des Tunnels gesehen. Nach und nach wird die Präsenz des Erwachsenen vom Kind als Stütze "benutzt" und zwar gerade in dem Maß, wie es das Kind gerade nötig hat. Es kann selbst (natürlich unbewusst) regulieren, auf welcher Ebene es Bindung ausprobieren will: auf der symbolischen im Spiel oder auf der konkreten. Und man kann geradezu spüren, wie sich die beiden Ebenen aufschaukeln: *weil* ein Erwachsener dabei ist, kann das Spiel intensiver werden, weil das Spiel intensiver wird, muss der Erwachsene emotional weiter miteinbezogen werden, - das Kind blickt ihn öfter an - das Spiel differenziert sich weiter und das gemeinsame Mit Dabeisein wird stärker, wie bei einem guten *Atunement* im Säuglingsalter: beide erschaffen ein vorsprachliches, aktives *Miteinandersein*. Und diese für ein Kind völlig neue, noch *niemals dagewesene* Art des Miteinanders etabliert sich in seiner Psyche als neues, inneres Arbeitsmodell im Sinne von John Bowlby.

Dass dies im Kindesalter bis weit in die Pubertät hinein immer wieder möglich ist, dafür liefert *Expressive Sandarbeit* unzählige Beispiele. Wenn das Kind nur lange genug und regelmässig auf diese Weise spielen darf, dann erschaffen sich im Spiel spontan alle Phasen, die es in einer gesunden Entwicklung durchlaufen muss.

Man kann sie in den Spielsequenzen immer wieder ablesen. Alles wird gespielt: füttern, essen, pflegen, selbst "spielen", Freunde finden, kämpfen, erobern, besitzen, teilen usw. Es entsteht ein Erlebnis- und Gefühlsreichtum, von dem aus

2-10-2021

dann traumatische Erfahrungen an die Oberfläche treten und verarbeitet werden können. *Wann* es soweit ist, weiss die Psyche des Kindes selbst.

Nun zu einem weiteren Beispiel: Ein 9-jähriges Mädchen aus Kolumbien, ich nenne sie hier "Maria Fernanda" - hat in der zwölften Sitzung den Ort der Sandarbeit *selbst* dargestellt. Es war ihr wichtig, frühkindliches Umsorgtsein und Umsorgen zu spielen. 12 Kinderwägen und 12 Aerzte (gerade so viele, wie es in der Sandspielgruppe waren!) sind den Wänden entlang aufgestellt: in der Mitte ein runder Tisch mit den Milchfläschchen. Maria Fernanda zeigt, was das Projekt der Sandarbeit für sie bedeutet: Es ist festes Vertrauen da, dass alle Kinder ihren Platz haben, dass man sich um sie kümmert und sie respektiert. Es ist Nahrung im Ueberfluss da.



Wenn ein Kind mütterliche Fürsorge spielt, ist es keine Ersatzhandlung (*weil* es zuwenig Pflege hatte, spielt es das) sondern der Ausdruck dafür, dass sich eine fürsorgende, psychische Funktion *im* Kind aktiviert hat. Mit dem Neurowissenschaftler Jaak Panksepp könnte man sagen, unter den motivationalen, biologischen Systemen, wurde auf neuronaler Ebene das "CARE System" des Kindes aktiviert. Und dieses wirkt in Richtung psychischer Gesundheit. Aehnliches

2-10-2021

kann man von vielen Sandbildern sagen, z.B. solchen, in denen die Natur vorherrscht, in dem Harmonie unter Tieren dargestellt wird, oder Figuren einander versorgen.

Nun einige spezifische Ausführungen zur Darstellung von kollektivem Trauma: Ein 9-jähriges Mädchen aus dem Norden Kolumbiens hatte einen bewaffneten Überfall auf ihr Heimatdorf miterleben müssen und hat gesehen, wie Menschen und darunter auch kleine Kinder ums Leben kamen. Ihre eigene Familie wurde verschont, doch der Anführer der Guerillatruppe bot dem Vater des Mädchens eine Geldsumme an mit der Forderung, ihm die Tochter zur Ausbildung als Guerillakämpferin zu überlassen. In derselben Nacht floh die Familie nach Bogotá und lebt seither in *el bronx*. Das Mädchen war natürlich sehr ängstlich und litt unter Schlafstörungen. Es hatte über mehrere Sitzungen hindurch Sandbilder gemacht, in denen die Welt friedlich ist, Menschen und Tiere zusammenleben, fünf Kinder sitzen auf kleinen Stühlen, jedes Kind ist mit einer Milchflasche versorgt. Rechts ist ein Gebirge, unten ein kleiner See mit Enten. In der sechsten Sitzung kam dann etwas ganz Anderes und für den Betreuer völlig Unerwartetes: Krieg. Nur der rosa



2-10-2021

Tüll, den das Mädchen auf den Sand bebreitet hatte, und auf dem die Kriegsszene stattfand, war vielleicht ein Versuch das Schlimme abzumildern. Auf einem Jeep kämpften Soldaten. Die Glaskugeln im untern Bildbereich seien Bomben, sagte das Kind. Oben rechts im Bild stellten ähnliche Glaskugeln hingegen Wasser dar: dort ist ein Ort der Resilienz, ein Brunnen, Blumen und vier Katzen. Oben links steht ein Haus, das an die friedliche Welt erinnert und am Boden eine Schar weisser Vögel. Die fünf Stühle, auf denen im vorigen Bild kleine Kinder mit Milchflaschen saßen, sind hier leer.



Selbstregulierung der Psyche bedeutet auch, dass das Kind von selbst gewusst hat, wann und wie die traumatische Erfahrung darzustellen und zu verarbeiten. In der folgenden Sitzung scheint es dem Kind notwendig, sich zu schützen, es sind viele Fahrzeuge da, so als wolle man rasch wegkommen von einer Situation. Dieses Sandbild wirkt wie eine Atempause, bevor die Verarbeitung des Traumas fortgeführt wird. Im folgendem Bild findet der Kampf in der Urzeit statt, so als wären damals Brutalität und Unmenschlichkeit leichter zu verkraften. Die

2-10-2021

Dinosaurier kämpfen gegeneinander. Aber auch in dieser Szene gibt es einen geschützten Bereich, ein Gehege mit kleinen Schweinchen, ein Ort der Resilienz.

Das Thema Gewalt in der Urzeit geht in der nächsten Sandarbeit weiter, ein Brontosaurier überwältigt eine junge Frau. Man kann sich vorstellen, dass das Kind



bereits erfahren hat, wie brutal gerade mit Mädchen und Frauen umgegangen wird.

Im nächsten Bild wird es um nichts einfacher. Das Leben in der Bronx wird detailliert gestaltet:

aufeinandergehäufte Häuser und Wohnungen. Unten sind Raubtiere, die laut Kind Menschenkadaver fressen; auf der Strasse eines solchen



Stadtviertels ist ein Kind tatsächlich Freiwild. Es folgten weitere Versuche des Mädchens, ein friedliches Leben darzustellen. Nach mehreren Bildern von reichlichem gemeinsamem Essen kommt plötzlich erneut eine Darstellung des Krieges. Diesmal ist die Szene nicht mehr

2-10-2021

mit rosa Tüll unterlegt. Häuser und Menschen befinden sich unter Soldaten und Panzerfahrzeugen.

Das Kriegsgeschehen und die mütterliche Fürsorge (Mutter mit Kinderwagen) sind nahe beieinander. Trauma *und* dessen Bewältigung. Darauf folgten eine Reihe Sandarbeiten, in denen Essen und harmonisches Zusammensein überwiegen. Dem Kind geht es heute gut.

Was können wir für die Kindertherapie lernen? Das imaginative und symbolische Spiel *ist* bereits Ausdruck der Selbstregulierung der Psyche. Wenn man das Kind nur **lange genug** spielen lässt und dem symbolischen Prozess Vertrauensvorschuss gewährt, ohne den Inhalt zu kennen, wird man beobachten können, wie neben dem Trauma immer auch Resilienz dargestellt wird und wie diese sich im Leben des Kindes verwirklicht. Die Funktion des Erwachsenen beschränkt sich darauf, emotionaler Resonanzkasten zu sein, wofür wahrscheinlich die Mehrzahl aller Menschen eine natürliche Begabung haben, wenn sie bereit sind, sich darauf einzulassen und nicht zu intervenieren. Daraus ergibt sich die Wirksamkeit der ehrenamtlichen Begleiter und die geringen Kosten der Projekte.

Nun ein letztes Beispiel, in dem die Bindungsthematik als solche dargestellt ist, und bei dem man sehen kann, wie sich frühes Kindheitserleben im symbolischen Spiel verändert. Ein sechsjähriger Junge aus Soacha hatte mit seiner Mutter und den drei Geschwistern zwei Jahre lang auf der Strasse gelebt. Zur Zeit des Projektes lebte der Junge zwar in einer Wohnung und ging zur Schule, doch er hatte auch einen Stiefvater, der ihn misshandelte. Während der Sandarbeit gab es Momente, in denen der Junge wie eingefroren dastand und vor sich hin starrte. In einer seiner Sandarbeiten sieht man einen Kinderwagen: Es sitzt kein Baby drinnen, sondern

2-10-2021

ein weißliches Dinosaurierjunges. Das Eingefrorensein des Kindes ist hier vielleicht durch ein solches Reptiliendasein dargestellt, mit dem er sich vor weiteren Verletzungen schützt. Das Spiel entwickelte sich weiter: In einer der folgenden Sitzungen setzte der Junge zuerst wieder das Dinosaurierbaby in den Kinderwagen, dann nimmt er es heraus, legt es neben dem Kinderwagen auf den Boden und setzt ein Menschenbaby hinein. Man sieht den kleinen Dino noch am Boden neben dem Kinderwagen. Hat der Junge eine neue Form von Selbstwahrnehmung erreicht? Darf er sich erstmals wie ein richtiges Baby fühlen und auch die Welt um sich besser wahrnehmen? Ein Tiger ist jetzt sehr nahe am Kinderwagen; von der Kuh hat der Junge gesagt, sie beiße und vor allem: keine Mutterfigur weit und breit. Man kann sich vorstellen, welchen Preis es das Kind gekostet hat, sich vom Dinosaurierdasein zum Baby zu entwickeln: seit er gefühlsmässig wahrnimmt, wird ihm die Aggressivität seiner Umwelt, die Gefahr, die von ihr ausgeht, deutlicher bewusst. Doch in der Schule machte das Kind in dieser Phase grosse Fortschritte: Die Lehrerin sagte, es starre kaum mehr abwesend in den Raum, es könne sich jetzt konzentrieren. Das Abschalten der Gefühle und somit der Präsenz schien also nicht mehr (in diesem Maße) nötig zu sein.

Warum sollen sich Beziehungsmodelle gerade durch das imaginative Spiel ändern? Wann kann die kindliche Psyche eine Alternative zu dem in der frühesten Kindheit entstandenem Bindungsstil hervorbringen?

Winnicott und sein Konzept eines Uebergangsobjekts helfen an dieser Stelle weiter: Für das kleine Kind ist die Kuschedecke bereits auf vorsprachlicher Ebene ein

funktioneller Dialogpartner. Ein weiteres Konzept liefert Jaak Panksepp, der seit 20 Jahren das Spielverhalten von Säugetieren untersucht. Panksepp hat gezeigt, dass Spiel nicht nur affektregulierend wirkt, sondern vor allem auf die Entwicklung sozialer Kompetenz ausgerichtet ist. Die unglücklichen, spieldeprivierten Ratten waren nicht nur allgemein in der Entwicklung zurückgeblieben, herausragend war ihre soziale Unfähigkeit. Da das menschliche Gehirn aber - wie er selber sagt - ein symbolisches Organ ist und der Mensch ein kulturelles Wesen, können wir sagen: Beziehungslernen und auch das Nachholen von Beziehungsdefiziten laufen beim Menschen *gerade* auf metaphorischer, imaginativer und symbolischer Ebene ab. Und bei Kindern ist diese Ebene das Spiel. Glücklicherweise sind wir Menschen nicht nur in irreversiblen, biologischen Prägungen gefangen. Unsere frühkindlichen Prägungen sind - *gerade* weil wir *bildhaft* repräsentieren und erleben können - veränderbar. Eine "Wiedergutmachung" von schiefgelaufenen Primärbeziehungen ist möglich, weil eine symbolerzeugende Funktion der Psyche von selbst immer wieder versucht das durchzusetzen, was bisher schlecht gelungen ist. Im Kindesalter geschieht dies spontan durch das Spiel. Spiel allein genügt nicht, Beziehungsangebot allein genügt auch nicht (dies versuchen Adoptivletern häufig ohne Erfolg): Es braucht beides. Richtungsweisend ist dabei das Spiel, es gibt Inhalt, Geschwindigkeit und Rhythmus an. Das feinfühliges Beziehungsangebot wirkt *nur* in den Momenten heilend, in denen das Kind es selbst gesucht hat: Alle andere Zeit ist Warten auf diesen Augenblick.