

Anhang/Attachment zu Komplex-Analyse:

9 Gruppendynamische Kreativitäts-Spiele und Übungen, „Babylon-Spiele“ Programm für Trainingscamps und Seminare in Spiel-Therapie auf der Grundlage von Imaginations-Verfahren und Komplex-Analyse.

Verf. & ©: Kurt-Wilhelm Laufs, ©, 2009-03-04, Korr. 2009-03-15, 2009-11-12, 2009-11-16, rev. 2010-08-08, 2011-06-29, 2012-03-01, 2012-10-28, 2014-10-09 ©

Für den/die Fuzzy in Person gilt ohnehin: trotz Behandlung „ist“ er/sie besser geworden.

Kurt-Wilhelm Laufs

Inhalts-Überblick:

Zum Verständnis

Vorab: Fuzzy-Logik und Fuzzy-Logik der Fuzzy-Logik.

- 1.1: Absurd-surrealistische Kreativ-Spiele für Gruppen
- 1.2: Übung: Babylon-Spiel I
- 1.3: Übung: Babylon-Spiel II
- 1.4: Übung: Babylon-Spiel III
- 1.5: Übung: Babylon-Spiel IV
- 1.6: Übung: Babylon Spiel V
- 1.7: Übung: Babylon-Spiel VI
- 2.1: Grundlagen zu weiteren Kreativ-Spielen
Szenario-Items nach R. Desoille
Systematik der Szenario-Items
Reduzierte Item-Liste
- 2.2: Übung: Babylon-Spiel VII, „Drama“
(Kreativ-Spiel zur Entwicklung eines Bühnen-Stückes oder Kasperle-Theater)
- 2.3: Übung: Babylon-Spiel VIII, „Lied“
(Kreativ-Spiel zur Entwicklung eines Songs oder Gedicht-Textes)
- 2.4: Übung: Babylon-Spiel IX, „Story“
(Kreativ-Spiel zur Entwicklung einer Kurzgeschichte oder Erzählung)
- 3.: Formloser Auswertungs-Bogen

Warum „Babylon-Spiele“? Der Turmbau zu Babel hatte in der Antike das Problem von Sprach-Verwirrung erstmals reflektiert aufgezeigt. Ziel der folgenden Übungen ist daher, Flexibilität des Denkens und der Fuzzy-Logik in Klein-Gruppen zu üben, um empathischer mit Sprache umzugehen zu trainieren.

Zum Verständnis:

Wer diesen Teil ohne die vorangegangenen bearbeiten will, sei zum Verständnis kurz darauf hingewiesen:

Der Autor sieht Immanuel Kant mit „Kritik der reinen Vernunft“ bereits als frühen kognitiven Psychologen der Leib-Seele-Einheit und als Handlungs-Theoretiker. Sofern „Handlung“, „Handeln“ griechisch richtig mit „Pragma“ (*πράγμα*) übersetzt werden kann, ist Kant auch Pragmatiker, was ihm einige heutige Philosophen absprechen, während andere Philosophen den Empiriker Kant als Phänomenologen bezeichnen, was aber Kant heute sicher nicht störte.

Pragmatisch ist er auch in seiner praktischen Philosophie und Ethik der praktischen Vernunft.

Psychologische Gruppendynamik geht anders als die Soziologie mit ihren Dyaden weiterhin vom menschlichen Individuum aus und empirische Psychologie definiert sich als strukturelle und aktionale Wissenschaft, als die Wissenschaft, als die Erleben und Verhalten von Individuen in Bezug zu anderen Individuen, Gruppen und Kulturen in Raum und Zeit oder als Wissenschaft von Individuen mit Bezug zu anderen Individuen und ihren ideellen (kognitiven), sozialen und instrumentellen Handlungen (Aktionen) an Örtern und in Zeiten.

Was Strukturalismus sei, dem die hier vorgeschlagenen gruppen – dynamisch - aktionalen Kreativitäts-Spiele praktisch folgen, ergibt sich als Vorstellung nach der Lektüre.

Der jeweilige Veranstaltungs - Leiter, Psychologe, Pädagoge, Gruppen-Dynamiker behält immer auch das Individuum im Auge und richtet, wie Text-Beispiele zeigen, Fragen an die Teilnehmer zu individuellen Antwort-Möglichkeiten.

Die Übungen sind in der Reihenfolge so aufgebaut, dass sie zu sinnvoller Beschäftigung mit Literatur und eigenem selbst-verwirklichendem Schreiben in unserer zunehmenden Freizeit-Gesellschaft anregen können.

Der Verfasser, ©, 2009-03-11, rev. 2010-08-08 , 2011-06-29©

Fuzzy-Logik der Fuzzy-Logik und der Fuzzy-Logik.

Vorab: Wenn mit „Pragma“ etwa „Handlung“, „Aktion“ und pragmatische Strukturen anvisiert werden, *was ist dann Fuzzy-Logik?* Wer sie kennt, weiss Bescheid, wer sie noch nicht kennt, kann sie am schnellsten an Beispielen kennen lernen.

1.1 Denk-psychologische absurd-surrealistische Kreativ-Gruppen-Spiele.

In älteren PC-Programmen war sie noch im Service-Paket enthalten: eine Art *Silben-Zerhackung* von Wörtern, was gelegentlich mit *Pivot-Grammatik* beschrieben wird („Pivo“ heisst auch „Bier“), also eine Art (besoffener oder) *Klein-Kind Grammatik*, *entwicklungs-psychologisch relevant*, *zumal das Sprache-Lernen mit Silben-Lernen und Wörter-Bilden und sprachlichen Idiotismen im sozialisations-spezifischen Umfeld mit eigenen Konnotaten und Denotaten einhergeht* und *denk-psychologisch teilweise Systemgrenzen transzendiert* werden, was (auch je nach Schnelligkeit) *Faktoren von kreativer und fluider Intelligenz* sein können; z.B. von einem Sprachsystem in ein anderes um zu denken, vom mathematischen 12er System ins 10er System und umgekehrt usw., vom Bruchrechnen allgemein in spezifisches Bruchrechnen in der Musik, wo ein Ganzes, ein ganzer Takt z.B. auch $\frac{3}{4}$ sein können usw.

Auch *Palindrome* z.B. „OTTO“, „ANNA“ „RETSINAKANISTER“, „RENTNER“, „REITTIER“ die von verschiedenen Richtungen gelesen das gleiche Wort ergeben, können zur *Fuzzy-Logik* gezählt werden.

„Fuzzy-Logik“ können auch „Diagnosen“, „Träume“, *Dichtung*, *aus dem Zusammenhang gerissene Stochastiken*, *Vorurteile*, *Stereotype* usw. sein, oder die *modische Redewendung* „man geht / ich gehe davon aus, dass...“ („man“ als unpersönliches Fürwort, für das sich auch andere Pronomina einsetzen lassen), *wobei meist nicht deutlich wird, ob der Sprecher seine eigenen Gefühle und Meinungen von objektiven Fakten unterscheidet, aber vermischt!*

Der Sinn, dies mit einem gruppen-dynamischen Spiel zu verbinden, kann in einem *Denk-Flexibilitäts-Training* liegen, das die Teilnehmer eigene *starre Denk-Gewohnheiten bei Konnotaten und Denotaten, Fakten und Gefühlen reflektieren*

lässt, und in Selbst-Erfahrung zu erkennen, dass Fuzzy-Logik nicht objektiv ist.

Es sei darauf zu achten und die Teilnehmer darauf hinzuweisen, dass die Teilnehmer an diesem Spiel zueinander passen, wenigstens im sprachlichen Ausdruck und auf normaler und stabil-gesunder Intelligenz – Ebene. Mindest-Voraussetzung: Quadrieren, Wurzel-Ziehen.

Die Teilnehmer seien darauf hingewiesen, objektive Tatsachen von Gefühlen, zwischen angenehmen und unangenehmen Gefühlen, zu unterscheiden.

„Gefühle“ unterscheiden sich grundsätzlich zwischen angenehm und unangenehm, appetent versus aversiv, „Empfindungen“ und „Wahrnehmungen“ sind im engeren Sinne keine Gefühle.

Die Teilnehmer werden darauf hingewiesen, sich in ihren Äusserungen keine Hemmungen aufzuerlegen, sei es noch so wichtig oder unwichtig, was ihnen in den Sinn kommt, und dies zu benennen.

Bei losen Gruppen seien die Teilnehmer auf Freiwilligkeit und Eigen-Verantwortlichkeit hingewiesen, sowie darauf, dass sie sich ohne „Muss“ äussern und gegebenenfalls von Äusserungen enthalten können.

Fuzzy-Logik (FL 1) der Fuzzy-Logik (FL 2) und Fuzzy-Logik (FL 3) usw. (FL 2...n) läse sich formalisiert

$$FL 1 : (FL 2 + FL 3... + FL n).$$

Daraus folgt, dass FL 1 grundsätzlich ein Thema sein kann, das differenziert oder „zerpflückt“ werden kann durch weitere FL 2...n.

Die Übungen brauchen mindestens 4 Teilnehmer oder 3 Gruppen mit 4 bis 6 Teilnehmern je Gruppe, da

$$FL : FL = 1$$

Invarianz von Erkenntnis deutlich macht.

Wer ohnehin alles absurd, Dada oder Fuzzy-Logik findet, kann mit diesen Methoden ohnehin keine Heuristik finden und bleibt bei der hermeneutischen Invarianz stecken.

Damit keine „Palaver-Theorie“ daraus wird, arbeitet man lieber „themenzentriert“ (vergleiche: Ruth Cohn, „Themenzentrierte Interaktion“) und gibt mit FL 1 ein Thema vor.

Selbst wenn FL 1 absurd ist, der mit Fakten und Gefühlen in weiterer Diskussion mit FL 2...n begegnet werden kann mit dem Ziel von Bewusstseins-Erweiterung und Erkenntnis und mit Erfahren von surrealen Absurditäten reflektierend Realität zu gewinnen bei Fuzzy-Sprach-Relativismen in Selbsterfahrung.

Es ist eine angenehme Diskussions-Atmosphäre zu bevorzugen vor zu tief gehendem „Dada“.

Zwischendurch und gegen Ende einer jeweiligen Sitzung stellt der Veranstaltungs-Leiter direktiv einfache Standard-Fragen nach angenehmer Befindlichkeit wie „Macht es Ihnen Freude?“, „Hat es Ihnen Freude gemacht?“, „Ist es angenehm?“, „War es angenehm?“.

(Fragen nach schlechter Befindlichkeit oder nach Spannungs-Zeichen an Teilnehmer sind besser zu vermeiden, ebenso offene Fragen im Gefühls-Bereich, z.B. „Wie fühlt man sich?“).

Und der Veranstalter selbst bricht besser ab als „his own chairman“, (R. Cohn), als sein „eigener Vorsitzender“, wenn er selbst kein gutes Gefühl bei der Arbeit mit einer jeweiligen Gruppe hat, wie dies und von jedem Teilnehmer als sein eigener „Vorsitz“ im Sinne von Eigenständigkeit und Eigen-Verantwortlichkeit zu erwarten ist.

[Wenn „Verantwortung“ und „Pflicht“ verdreht erscheinen, wenn freiwillig eigen-verantwortliche übernommene Pflichten (von z.B. Auftraggebern oder „Weisungs-Berechtigten“) in der Folge nicht der Eigen-Verantwortung entsprechen geht man lieber].

1.2: Babylon-Spiel I

Klein-Gruppen-Arbeit mit 3 (bis 12, evtl. mehr) Gruppen von je 4 Personen. Plenum.

Thema:

„Haben Tiere eine Seele?“

Material:

Notiz-Papier und Schreibgerät je Teilnehmer. 4 Namens-Kärtchen je Kleingruppe: „Herr/Frau Haben“, „Herr/Frau Tiere“, „Herr/Frau Eine“, „Herr/Frau Seele“, je Kleingruppen-Teilnehmer nach Los.

Schul-Tafel(n) und – oder - Tapetenrollen, Kreide, Filz-Schreiber, Stühle, Tische, Bänke.

Ziele:

(Selbst-) Erfahren von gruppen-dynamischen Funktionen der Gruppen-Vorteile von Suchen und Finden, Heben und Tragen, Bestimmen.

Entwickeln von semantischem Problem-Bewusstsein und Entscheidungs-Bewusstsein.

Aufgabe:

Diskutieren Sie etwa 10 Minuten lang in Ihrer jeweiligen Kleingruppe das Thema und reden Sie sich dabei mit den Rollen-Namen auf Ihren Namens-Kärtchen an! Schauspielern Sie ruhig bei der Diskussion!

Protokollieren Sie Ihre Diskussion!

Einigen Sie sich dann (in höchstens 10) Minuten auf ein Ergebnis in wenigstens einem ganzen Satz, den Sie im Plenum präsentieren!

(Beispiel: Für Antworten kämen informations-theoretisch nur „Ja“, +, oder „Nein“, -, wegen der „geschlossenen Fragestellung“, in Frage mit 4 Kombinations-Möglichkeiten:

+ +; + -; - +; - -.

Wenn die Teilnehmer-Gruppe sich bei gerader Zahl der Teilnehmer nicht einigen, kann als weiteres Ergebnis „weder noch“, +/- 0, vorkommen).

Das Team kann dabei Entscheidungs-Findungs-Problem-Bewusstsein lernen und hat entweder einen informellen Team-Leiter dessen Lösungs-Vorschlag zugestimmt wird, oder es kann sich nicht einigen.

Für das Beispiel hier hat sich das 1. Team darauf geeinigt, dass „Tiere haben keine Seele.“ als Gruppen-Ergebnis präsentiert wird, das 2. Team: „Selbst Tiere haben eine Seele.“; das 3. Team: „Wir wissen nicht, ob Tiere eine Seele haben, ja überhaupt, ob es so etwas wie Seele gibt.“).

Sofern von Interesse: Übersetzen Sie den Satz (die Sätze) des Diskussions-Ergebnisses je Teilnehmerin und Teilnehmer in eine Ihnen geläufige Fremd-Sprache.

Beispiele für Team-Ergebnis I.

„Dieren hebben er geen ziel.“ (NL);

„Animals have no soul.“ (GB);

„Des animeaux n'ont pas d'ame.“ (F);

„Bestiae animam non habeunt.“ (Lat.);

„κτηνοι θεν εχουν ψυχην“ (Gr.);

und/oder mögliche Rückübersetzung aus dem Griechischen:

„Tiere haben keinen Schmetterling“....

Zerpflücken Sie dann (schriftlich je Teilnehmerin und Teilnehmer für sich) den Ergebnis/Entscheidungs-Satz Ihres Teams, indem Sie nach Silben trennen und kombinieren Sie diese Silben beliebig (aber nicht unbedingt 256-mal, da zu aufwendig in etwa 5 Minuten)!

Beispiel für Team 1 Entscheidung:

„TIE-RE-HA-BEN-KEI-NE-SEE-LE“

(Dies ergäbe als 8-silbiger Ausdruck binär nach +/- 8-konfiguriert 256 kombinatorisch konfigurative Möglichkeiten).

Da aus Wurzel acht (N = 8 Fuzzy-Silben) als Ergebnis vier Rest vier entsteht, kann man die Silben auch in quadratischen Matrizen anordnen, was das Kombinatorik-Problem angeht, zum Beispiel:

	TIE-	RE	.
	HA-	BEN	.
Rest:	KEI-	NE	.
	SEE-	LE	.

Da 8 nahe 9 liegt, könnte man noch eine drei Quadrat-Matrix mit einer Lücke (X) annehmen und die Lücke im System „wandern lassen“:

TIE-RE-HA-	X	X	X
BEN-KEI-NE	X	X	X
SEE-LE X	X	X	X

Zählen Sie die Anzahl der Schrift-Zeichen Ihres Satzes, ziehen Sie daraus die Wurzel und schreiben die Schriftzeichen ähnlich

wie beim Kreuzwort-Rätsel in eine quadratische Matrix (mit Rest ausserhalb der Matrix), (in etwa 5 Minuten)!
(Beispiel für obigen Satz, N = 20 Buchstaben als 4 x 4 Rest 4:

T	I	E	R
E	H	A	B
E	N	K	E
I	N	E	S

Rest: EELE) (Vier-Quadrat, Rest vier)

(Eine analoge Prozedur können Sie auch mit der Silben-Kombination veranstalten, sowie, ähnlich dem Palindrom, Ihre Kombinationen von links nach rechts und von rechts nach links lesen, die Matrix sogar von oben nach unten und von unten nach oben usw.).

Alle Teilnehmer machen ihre Ergebnisse im Plenum bekannt (auf Tafeln, alten Tapeten usw.) und diskutieren darüber, und versuchen sich im Plenum nach etwa 10 Minuten auf eine gemeinsame Entscheidung des Themas zu einigen, wie zuvor in den Kleingruppen.

Danach kann, je nach Zeit, noch beliebig über die verschiedenen Gruppen-Ergebnisse diskutiert werden und eine analoge Entscheidungs-Findung für das Silben-Experiment herbeigeführt werden, die dann nochmals mit der Themen-Entscheidung verglichen werden kann. Vielleicht finden die Teilnehmer ja noch ein neues Palindrom...

Gesamt-Zeit: wenigstens etwa 45-50 Minuten.

1.3: Babylon-Spiel II

Thema:
 „Die Schraube ist eine Mutter“. (Pro- und Contra), Ja/Nein-Diskussion:

Durchführung: Analog Babylon-Spiel I.

Teilnehmer: Kleingruppen mit 5 Personen und Plenum.
Diskussions-, Rollen: „Herr/Frau Die“, „Herr/Frau Schraube“, „Herr/Frau Ist“, „Herr/Frau Eine“, „Herr/Frau Mutter“.

Material: Wie bei Babylon-Spiel I

Ziele:

Selbsterfahrung analog zu Babylon-Spiel I, und neben grammatisch-semantischem Konnotations-Bewusstsein auch Erkenntnis von möglicher Denotations-Vielfalt am Themen-Beispiel zwischen Biologie und Technik, (biologisches Wesen „Mutter“ oder Flach-Sechs-Kant mit Innen-Bohrung und Gewinde „Mutter“).

Erfahren der Unmöglichkeit logischer Umkehr-Schlüsse.

Erfahrung dass ungerade Teilnehmer-Zahl bei Abstimmung Entscheidungen erleichtern kann, ohne dass ein Versuchsleiter für Entscheidungen benötigt wird.

Zeit(en): etwa 45-50 Minuten

1.4: Babylon-Spiel III

Thema:
 „Wo bleibt die Seele der Mutter?“

Aufgaben/Durchführung:

Ziele:

Zeiten:

analog Babylon-Spiel I und II

Teilnehmer/Rollen: 6 je Gruppe.

1.5: Babylon-Spiel IV

FL I : FL II + FL III

Berücksichtigen Sie erneut Kapitel 1; 1.1.

Nutzen Sie Diskussions-Ergebnisse der Babylon-Spiele I bis III!

Diskutieren Sie die Silben-Fuzzys und die Buchstaben-Matrizen des zweiten und dritten gegen die des ersten Babylon-Spiels!

Einigen Sie sich auf eine Gesamt-Bedeutung des Ergebnisses!

Wenn Sie keine Einigung erzielen, spielen Sie das „Pennäler-Spiel“ des „Schiffchen-Versenken“ mit den Silben Ihrer jeweiligen Gruppen, anstelle von „Schiffchen“ die Fuzzy-Silben auf kariertem Rechenpapier!

1.6: Babylon-Spiel V

Thema:

„Mit Lebensmitteln spielt man nicht.“

Durchführung usw.:

analog „Babylon-Spiel“ I, II, III der Abschnitte 1.1, 1.2, 1.3

Erörtern Sie das obige typisch deutsche Tabu-Thema!

1.7 Babylon-Spiel VI

FL I : FL II + FL II - FL V = I

Durchführung usw.:

analog 1.5, Babylon-Spiel IV

Struktur siehe Kapitel 1; 1.1

Benutzen Sie FL V für den Versuch, ein Invarianz-Problem zu konstruieren, um obige „Formel“ gegen I gehen zu lassen. Wählen sie dementsprechend Ihre Fuzzy-Silben usw. aus! Es macht nichts, wenn Sie der Aufgaben-Stellung infolge „kein“ Ergebnis erzielen, denn das könnte auch schon ein Ergebnis sein.
Ziele: Wie zuvor und Frustrations-Toleranz.

Material: Wie zuvor und Mathematik-Lexikon mit Gruppen- und Mengen-Theorie

2. Grundlagen zu weiteren Kreativitäts-Spielen

2.1 Vorweg:

Welche Systematik eignet sich zum Beispiel zum Geschichten-Erfinden?

Grundsätzlich jedes durchdachte Konzept.

Der Verfasser hatte in seiner Publikation „Paraplexis“ (Laufs, K.-W., 1989) „Phantasie-Thesen“, teilweise zuvor in Literatur-Zeitschriften (nicht Syn-Thesen, mögl. Korrekturfehler), publiziert, (θεση, θεσις, neugriechisch auch „Setzen“, „Ordnung“, „Anordnung“). Dabei wurden verschiedene reale Fälle und auch nach Zeitungs- und Zeitschriften-Material in der ersten Hälfte von Paraplexis fuzzy-logisch als spiegelnd-katalysatorische Kurz-Geschichten verarbeitet, (in der 2. Hälfte von „Paraplexis“ sind Fallgeschichten, zu denen wegen spezieller Problematik psychologische Interventionen erfunden worden waren, als „Fallerfindungen“ bezeichnet worden).

Für psychologisches und literarisches Arbeiten brauchbar erscheint dem Verfasser die Systematik des französischen Ingenieurs Robert Desoille, Sohn eines französischen Generals, die seit den 1920er Jahren, zunächst mit einem Therapie-Ziel, Mystifikationen anzugehen durch phantasmische Phantasien in Entspannung, noch Anlehnung an Sigmund Freud und den französischen Neo-Marxisten Pulitzer macht, während in seiner „Theorie und Praxis des gelenkten Wachtraums“ (französisch: „Théorie et Pratique du Rêve Éveillé Dirigé“, Desoille, R., Genf, 1961) nur noch ein Bezug zu Ivan Pavlov übrig bleibt und Desoille seine Methode als „reziproke Hemmung“ (ähnlich: „Systematische Desensibilisierung“, Joseph Wolpe, 1962) verstanden haben will, weshalb man ihn nicht in die C.G. Jung Richtung der Psychoanalyse hinein definieren muss, auch wenn Jung-Analytiker im frankophonen Raum mit der sehr viel effizienteren Desoille Methode (R.E.D.) begleitend ihre psychoanalytischen Kurz-Therapien durchsetzen, (wegen der französischen Grammatik kommt dort die Jung Theorie von Persönlichkeit mit dem „alter Ego“ besser an als die Ich-Theorie

von Sigmund Freud, da die Präpositionen „je“ und „moi“ wie im Englischen „I“ und „me“ synonym verwandt werden und Ego besonders im Lateinischen und Griechischen mit der normalen Verb-Endungs-Bildung der Person eher eine „egoistische oder egoistische Emphase sein kann; so dass die Freud Theorie typisch deutscher Grammatik folgt, in der es für die Ich-Form höchstens noch den veralteten Ersatz des „mich dünkt“ und „mir deucht“ als „Alter-Ego-Parallelen“ gibt).

Es folgt eine kurze Liste von deutsch formulierten Items, (räumlich, dinglich, szenisch-zeitlich) in vergleichbarer Anlehnung möglichst sinngemäss an Desoille, die ihm zufolge (1961) im Zusammenhange der lerntheoretischen reziproken Hemmung (Gegen-Konditionierung) stehen, Ängste abzubauen und die hier dazu dienen sollen, kreativ mit den „Szenario“-Items ein Drama, (Kasperle-) Theater-Stück, (ein Gedicht) oder einen Song-Text und eine Geschichte zu entfalten:

Item-Liste/Szenario:

A. Szenische Bewegungs-Richtungen:

1. Spaziergang durch eine Landschaft,
2. Bergbesteigen,
3. Bergabstieg,

B. Dinge (mit psychoanalytischer Symbolik):

4. Säbel, (Zauberstab)
5. Schwert,
6. Degen
7. Gefäss, (Schatz-Kiste)
8. Topf,
9. Vase

C. Szenen:

10. Hinabtauchen auf den Meeresgrund,
11. Hinabsteigen in einen Brunnen,
Szenen an:
12. See,
13. Fluss,
14. Meeres-Küste

D. „Personen“, Fabelwesen, Dinge:

15. Eltern-Bilder/Vater-Mutter-Vorstellungen,
16. Zauberin,
17. Fee,
18. Königin, (Kanzlerin), (Polizistin),
19. Hexe,
20. Zauberer,
21. weiser Alter,
22. König, (Präsident), (Polizist),
23. Heiland,
24. schlafende Schöne im Walde,
25. Adam und Eva,
26. „Der kleine Prinz“, (Kasperle)
27. „Die Schöne und das Biest“,
28. Drachen, (Krokodil),
29. unerreichbar verschlossener Tresor

E. Sonstiges:

30. Blick in einen Spiegel,
31. Spiegelung im Wasser,
32. eine Maske,
33. Porträt eines Mannes,
34. Porträt einer Frau,
35. ein ausgetretener Pfad,
36. ein Biest, (Teufel), (Räuber), (Fuchs),
(Wolf), usw.
37. Heil-Erde, (Lehm),
38. Labyrinth,
39. Pyramide,
40. drei Pfeile,
41. magische Flüssigkeiten.

Eigene Zusätze des Verfassers zwischen A und E wurden in Klammern gesetzt, (auch für Handpuppen-Spiel mit Kindern und Jugendlichen). Und hier noch Frage-Möglichkeiten möglichst an jeden Teilnehmer der Klein-Gruppe durch den Veranstaltungs-Leiter (Versuchs-Leiter) als „Regie-Hinweis“ gegen Ende einer gruppen-dynamischen Sitzung:

Entspanntheits-Frage: Waren Sie entspannt?

Gefühls-Fragen: War es angenehm? – Hat es Freude gemacht?

Zeit-Fragen: Wie lange hat es Ihrem persönlichen Eindruck nach gedauert? – Wie lange meinen Sie, hat es tatsächlich gedauert?

Örter-Fragen: (Wissen Sie, wo Sie sich hier befinden?) – Hat Ihnen die Arbeit in diesem Raum/in diesem Umfeld behagt?

Alters-Fragen: Wie alt fühlen Sie sich jetzt und wie alt sind Sie tatsächlich?

Die vorangegangenen Fragen können dazu dienen, zu eifrig involvierte Mitarbeiter in einer jeweiligen Kleingruppe mit eventuell entstandenen Regressionen in der Phantasie wieder mit der situativen Wirklichkeit der Beendigung der Sitzung zu konfrontieren, besonders, wenn Teilnehmer nach Ende der Zeit noch nicht aufhören wollen.

In den vorangegangenen Übungen zur Fuzzy-Logik weist der Verfasser auch auf die Frage nach Gefühlen hin, da sich Gefühls-Antworten implizit nicht immer aus gelenkten Wachträumen ergeben. Es wären bei Einzelsitzungen nach der Rücknahme der Entspannung zur Gefühls-Frage noch Fragen zu stellen, wie lange der gelenkte Wachtraum dem Eindruck nach in Entspannung gedauert hat, wo man sich jetzt befindet und wie alt man sich jetzt im Moment finde, zumal gerade Phantasie und Märchen-Themen bei Teilnehmern Regression in Richtung kindhafter Konflikte evozieren können, weshalb mit Tagtraum-Verfahren wenig erfahrene Veranstalter aus diesem Kreativitäts-Spiel „Geschichten erfinden“ keine Hypnose-Sitzung, auch keine tiefe Gruppen-Hypnose machen sollten, wiewohl kurze Atem- und Streck-Übungen vor Beginn die Teilnehmer entspannt auflockern können.

Noch zur Liste der „Szenario“-Items:

Zu A: Desoille zufolge erscheinen „Bewegungs-Richtungen“ des Aufwärts, Aufsteigens als stimmungsfördernd und des Abwärts, Absteigens stimmungsdämpfend, (während in deutscher Sprache erfahrungsgemäss Bewegung generell mit Introversion korreliert, ähnlich bei Bewegungs-Deutungen im Rorschach-Test, wobei Bewegungs-Phantasien im gelenkten Wachtraum hysterische Farb-Extraversionen mildern können).

Zu B: Desoille zufolge seien die Items 4, 5, 6: für Männer und die Items 7, 8, 9 für Frauen, psychoanalytisch – sexual – symbolisch sowie Tätigkeiten, Bewegungen usw. damit.

Zu D: Zum Beispiel-Item 26, können das Märchen von A. de Saint-Éxupérie, zu Item 27 die Märchen-Verfilmung durch Jean Cocteau angenommen werden.

Das vorangestellte „Szenario“ von Bewegung, Dingen, Szenen, Personen und sonstigen Items kann für Kreativitäts-Spiele auch als szenischer Rahmen erhalten.

Einige Items sind im Deutschen nicht so geläufig und entsprechen französischen semantischen Besonderheiten, die deutsch so nicht ausgedrückt werden können, (Items 19. „Dame Noire“, schwarze Dame, Kontrast zu „Dame Blanche“, Opernfigur des Komponisten F. Boieldieu, 23. „Seigneur“, konnotativ Brust, Busen, Schoss, hoher Herr, Gott, und andere typisch romanisch-sprachige Konnotationen, 28. „dragon“, Drache oder Dragoner, auch „salamandre“ als Symbol der französischen Könige, verteuftelt von den deutschen antifranzösischen Pfaffen, die dem Franzosen nicht selbst die Meinung sagen konnten, sowieso biblisch verteuftelt, aber als „Draak“ im nordrheinischen niederfränkischen Platt Entersch, Erpel, wobei Ärpel zugleich Kartoffel bedeutet, also mit regional-sprachlichem Hintergrund u.a., hierzulande semantisch nicht überall „gleich“ gedacht wird in der Hochsprache.

36. „Être haissable“, hassenswertes Wesen; elsässerisch auch als „essbares Wesen“ zu verstehen, 40. „trois flèches“, drei Pfeile, Trèfles ~ Kreuz, elsässerisch als trefflich zu verstehen und aus drei Pfeilen kann ein Lothringer-Kreuz gelegt werden, oder drei Pfeile können konnotativ an Rothschild-Symbolik, siehe Kork-Brand, erinnern usw.

Viele Desoille Items erinnern an kognitives „Kasperle Spiel“ (guignolet), so dass mit den desoilleschen Regie-Anweisungen (ähnlich den leunerschen) auch in der psychologischen Spiel-Therapie beim Hand-Puppen-Spiel erfolgreich gearbeitet werden kann (Laufs, K.-W., 1989, Paraplexis). In einer Republik lassen sich dann die Figuren von Königen und Prinzessinnen usw. durch Präsidenten, Minister usw. als Handpuppen-Bezeichnungen ersetzen.

Exkurs:

(Wohl auch für Pädagogen, Pädagoginnen usw. von Interesse): Die Phantasie-Items bei Desoille durch Hand-Puppen zu ersetzen, macht in der sozio-entwicklungs-psychologischen Arbeit mit Kindern ihren Sinn.

Zumal, wenn man bedenkt, dass monarchistische Verfassungen, dass Könige und Prinzessinnen mit dem Entstehen des R.E.D. im Frankreich der 1920er Jahre gerade mal 50 Jahre zuvor ihre Moral-Modell- oder Vorbild-Funktionen verloren hatten, (die sie im bürgerlichen Denken nach Desoille noch haben), und im Elsass und in Lothringen erst nach 1918 verloren hatten, ähnlich wie sich in Deutschland die republikanische Staatsform über Jahrzehnte hin erst langsam durchgesetzt hat.

Erfahrungsgemäss reagieren (gestörte) Heim-Kinder aggressiv beim Hand-Puppenspiel (stellvertretend) auf Eltern-, Vorbild- und Kontroll-Figuren als auf andere „böse“, tierische oder Witz-Figuren und lassen ihre Figuren z.B. auf derartige Vorbilder einprügeln, und sei es, der Kasperle gibt der Prinzessin oder dem Polizisten mit der Pritsche eins auf die Nase, weshalb der Autor in seiner früheren Praxis Hoheits-Träger Figuren wie König und Prinzessin beim Kasperle-Spiel aus der Auswahl genommen hatte.

Die Figuren wie Zauberer, Fee, Hexe, Zauberin usw., (von denen Desoille Vater-Mutter Repräsentations-Charakter in der Phantasie annimmt), kriegen von verwahrlosten und gestörten Heimkindern, die nie positive Verstärker bei der Verhaltens-Formung, sondern nur Strafen und Ablehnung erfahren hatten, aber ebenfalls eins auf die Nase, so dass direkte Regie-Anweisungen und operantes Konditionieren mit Shaping und Prompting Prozeduren notwendig werden, um nach und nach Aggressionen zu verlernen, die diagnostisch wohl ihre Ursachen in der alten Prügelpädagogik von Autoritarismus und Feudalismus haben; wobei erwünschtes Verhalten weder bestätigt noch gelobt und in der Sozialisation intrinsisch gefestigt noch tariflich ausreichend bezahlt, sondern erzwungen wurde.

Beim operanten Handpuppen-Spiel lässt man das Kind zwei Figuren für es selbst und zwei Figuren für den Versuchsleiter, Psychologen, Diagnostiker, Therapeuten oder Verhaltens-Trainer auswählen und bestätigt als Versuchsleiter massiv sozial erwünschtes Rollen-Verhalten der Figuren oder Figürchen, was zum einen unerwünschte Übertragungen klein hält, da es ja die Figur ist, die sich so verhält oder äussert und Figuren-Auswahl frei bleibt, selbst wenn die grösseren Handpuppen langweilen oder ängstigen auf kleinere Figürchen, Mickey-Mouse, Donald-Duck u.ä zurück gegriffen werden kann. Sinnvoll ist in jedem Falle auch thomdikesches verbal-zielgerichtetes Bedingungs-Lernen der Art, dass man zuvor mit dem Kind Verhaltens-Ziele abspricht und erklärt, wofür es Belohnungen (Bonbons, Gummibärchen, Lob usw.) gibt, z.B. bei einem Höflichkeits-Training, die Handpuppen des Kindes möglichst angemessen und viel „bitte“ und „danke“ sagen zu lassen und mit den Handpuppen des Versuchsleiters entsprechend höflich und belohnend reagiert, (manche Verhaltens-Psychologen nennen das „Therapie-Vertrag“), wobei diagnostische Phasen bereits therapeutische Effekte mit sich bringen können.

Zur Systematik der „Szenario“-Items: Siehe Kapitel über psychologische Katalysatoren (PK).
Reduzierte Item-Liste KF 1 und 4

KF 1

(A.)

1. Spaziergang durch eine Landschaft
2. Bergbesteigen
- (3.) Bergabstieg
- (C.)
- (10.) Hinabtauchen auf den Meeresgrund
12. Szene an einem See
13. Szene an einem Fluss
14. Szene an einer Meeresküste
- (D.)
- (15.) Eltern
- (E.)
- (30.) Blick in einen Spiegel
- (31.) Spiegelung im Wasser
33. Porträt eines Mannes
34. Porträt einer Frau

Anm. ds. Verf.: Zu 33. und 34. können szenische Zusätze wie Bilder in einem Haus, Museum, usw. assoziiert werden, oder eine Staffelei im Freien innerhalb anderer Szenen.

KF 4

(D.)

16. Zauberin
17. Fee
18. Königin oder Politikerin oder Polizistin
19. Hexe
20. Zauberer und/oder Kasperle
21. weiser Alter
22. König oder Politiker oder Polizist
- (28.) Drachen oder Krokodil
- (E.)
- (32.) eine Maske
- (35.) ein ausgetretener Pfad
- (36.) ein Biest, Teufel, Raubtier, Fuchs, Wolf usw.
- (38.) Labyrinth
- (39.) Pyramide
- (40.) drei Pfeile
- (41.) magische Flüssigkeiten

Anmerkung: der Verfasser hat seiner praktischen Erfahrung zufolge Item Nummern eingeklammert bei Szenario Elementen, die im Phantasie - Umgang fortgeschritteneren, intelligenteren und reiferen Persönlichkeiten, eher zugemutet werden können, insbesondere im klinisch-psychologischen Gebrauch ausserhalb von Kreativitäts-Spielen mit normalen Persönlichkeiten. Es ist gar nicht lächerlich, wenn ein Psychologe mit seinen kleinen Klienten Kasperle spielt!

2.2 Babylon-Spiel VII

Thema:

„Drama“ (1, 2 & 3)

Rollen-Spiel (mit und ohne Handpuppen)

Voraussetzungen: Kapitel 1 und 2, 2.1

Ziele: Entscheidungs-Findungen, Veto und Tabu, kreative Selbst-Erfahrung. Entwurf für ein surrealistisches „Dramen-Konzept“ in 3 Akten, je Klein-Gruppe ein Akt und je Akt 4 bis 6 Szenen, je Teilnehmer eine Szene.

Ein-Akter bei ungerader Gruppenszahl, z.B. 3 x 3-Akter bei drei Kleingruppen usw.

Örter: hinreichend Veranstaltungs-Räume und Plenum oder bei schönem Wetter in weitläufigen Erholungs-Gebieten im Freien.

Gesamtzeit: etwa 3 Stunden in 3 x 50 Minuten
oder Weekend-Marathon

Durchführung: in 3 Abschnitten (z.B. je Woche, als Weekend-Marathon oder als Workshop-Camp, Schulland-Heim) zu je 50 Minuten.

Teilnehmer: mindestens 3 Gruppen mit höchstens 4 bis 6 Teilnehmern, Teilnehmerinnen, und je Gruppe ein erfahrener Gruppendynamiker als nicht mitspielender Coach, der auch protokolliert.

Material: Schreib-Blöcke und Stifte; Würfel; je Teilnehmer eine Reduzierte Item-Liste KF 1 und 4, (Kapitel 2.1); bei Bedarf: hinreichend Handpuppen zu den Items 16...22, 28, 36 der KF 4 der „Reduzierte Item-Liste“, evtl. selbst herzustellen, und evtl. je Kleingruppe ein Rekorder, (Babylon-Spiele I bis VI). Kopien.

Aufgaben: Erarbeiten je Gruppe von dramatischen Konzepten: Szenen und Akte für ein Rollen-Spiel-Drama...

„Drama“, Teil 1

Kleingruppen-Arbeit und Plenum

(1. Zeit-Abschnitt, etwa 50 Minuten)

Warming up. Jedem Teilnehmer liegt eine Reduzierte Item-Liste KF 1 und 4 vor. Je Teilnehmer und Gruppen in verschiedenen Räumen, der Anzahl der Gruppen gemäss, Lachen oder Schmunzeln Sie ruhig, wenn Sie aufgefordert sind, den dramatischen Entwurf für ein surrealistisches Drama zu

entwickeln, das an ein Kasperle-Spiel erinnert! Ohne die Vorlage des Puppen-Spiels des „Ur-Faust“ hätte Goethe sein weltberühmtes Drama wohl nie geschrieben.

1. Wählen sie aus den Item-Gruppen A oder C (der „Reduzierte Item-Liste KF 1“) je Teilnehmer in ihrer Kleingruppe ein szenisches Item (still für sich auf dem Papier) aus, gewissermassen für die Phantasie-Kulisse mit Regie-Anweisungen der Bewegung und einigen sie sich für die Gruppe auf eine „Kulisse“.

Bei Entscheidungs-Problemen benutzen Sie einen Würfel als Zufalls-Generator!

Die höhere Augenzahl gibt den Vortritt, oder Sie ordnen den Auswahl-Kulissen (für Szenen oder Akte) Nummern von 1 bis 6 zu, jeder Teilnehmer würfelt einmal, die Augenzahlen des Würfels werden addiert und durch die Anzahl der Teilnehmer der Klein-Gruppe dividiert.

2. Wählen Sie je als Teilnehmer ihrer Klein-Gruppe eine „Wunschrolle“ still für sich auf dem Papier aus und Ihnen noch passende „Ersatz-Rollen“ (in Rangreihe nummeriert) nach den Items 16 bis 22!

Einigen Sie sich mit den anderen Teilnehmern der Kleingruppe durch Würfeln, wenn es mit diesen Überschneidungen hinsichtlich Ihrer Wunsch-Rolle (evtl. Ersatz-Rollen) gibt! Die höhere Augenzahl beim Würfeln gibt den Vortritt.

3. Einigen Sie sich in der Klein-Gruppe, aber nur, wenn alle zustimmen (Veto-Recht des Einzelnen), auf ein bis zwei Items der Item-Gruppe E (32, 35, 36, 38, 39, 40, 41.)!

Für szenisch-dramatisches Phantasieren im Verlauf der Dramen-Entwicklung über das Auswahl-Item in den Rollen entscheiden Sie wie zuvor mit dem Würfel. Findet hier keine Einigung statt bei Gebrauch des Vetos, sind diese Items für den szenischen Gebrauch „Tabu“ und Sie müssen untereinander darauf achten, dass sie keines der „verbotenen“ Items in Ihrem späteren Rollenspiel ansprechen, worauf der Coach denn mit zu achten hätte und zum Beispiel eine Figur entsprechend reagieren könnte!

Sollten Sie sich zuvor schon auf ein Item der KF 4 Gruppe E geeinigt haben und Ihnen gefällt das Tabu-Spiel besser, dann spielen Sie wie oben vorgeschlagen in der Folge das Tabu-Spiel!

4. Einigen Sie sich und benennen und notieren Sie das Thema ihrer Kleingruppen-Arbeit (Sie brauchen Ihre Notizen später im Plenum)! Mögliche Alternativ-Themata, wenn keine Gruppe einen Kasperle aus der Vorgabe-Liste auswählt:

„Warten auf Kasperle,

oder

„Wo bleibt Kasperle?“

oder

„Tabu-Spiel“.

5. Begeben Sie sich ins Plenum und einigen Sie sich kurz auf ein gemeinsames Gesamt-Thema für Ihr Drama für das nächste Mal, sowie darauf, welchen Akt von 3 Akten Ihre jeweilige Kleingruppe übernimmt!

Einigen Sie sich gegebenenfalls durch Würfeln! Hatten Sie sich in der Kleingruppe für das „Tabu-Spiel“ entschieden, wird das dann Thema eines Aktes des Gesamt-Dramas.

Notieren Sie dies Thema für Ihre Gruppen-Arbeit beim nächsten Mal!

Wenn weder hinreichend Kasperle-Figuren noch Marionetten noch andere Handpuppen oder Ersatz-Figürchen vorhanden sind, hätten Sie wohl die Rollen, die Sie ausgewählt haben, selbst zu spielen, was Sie tun können, wenn Sie wollen, was aber kein Muss ist und Sie nun Pause machen können bis zum nächsten Mal.

Wenn Sie wollen, skizzieren, zeichnen oder malen Sie bis zur nächsten Sitzung in der Zwischenzeit Ihr Kulissen-Thema nach Ihren Vorstellungen, oder machen Sie Fotos zum Thema!

Anmerkungen: In der Zwischenzeit bis zum nächsten Übungs-Zeit-Abschnitt, zur nächsten Stunde, (z.B. in einer Woche) haben Sie Gelegenheit, Ihre Kulissen Themata zu zeichnen usw. und Ihre Spiel-Puppen selbst anzufertigen oder sich zu beschaffen.

Eine schnelle und einfache Möglichkeit bei Workshops, Camps, usw., besteht darin, für Figuren-Köpfe in Kartoffeln [oder andere Früchte wie Äpfel, Apfelsinen, Steckrüben, Ananas, Paprika, Tomaten, Gurken, Schlangen-Gurken und Stücke davon, Radieschen, dicke Rosenkohlchen, Rettiche und Rettich-Stücke, Zwiebeln, kleine Kohl-Köpfe, usw., usw., als „Kopf-Früchte“

des Rollen-Spiels und mit für Borschtsch, Stew und Kappes-Supp (Kohl-Suppe) wichtigen Zutaten wie Möhren, Porree, Sellerie und Roten-Beeten, für einen späteren Eintopf verwendbar) eine Gabel zu stecken, um diese als „Köpfe“ Ihrer „Stock-Puppen“ erhalten zu lassen und wofür Sie als Einfach-Bekleidung Taschentücher, Servietten, Krepp-Papier oder Schals usw. am „Puppen-Kopf“ beim Rollen-Spiel zuvor an Stock und Frucht drapieren.

[Wenn sie die Bouillon oder Lavasse, in die Sie später nach dem Spiel Ihr Gemüse und Gewürze geben, schon mit Fleischknochen (Hühnerbein, Eisbein, Rinderkehle, usw.) vorgekocht haben, können sie auch die vom Fleisch gelösten Knochen, Knorpel, für Ihr Handpuppen-Spiel benutzen (und später Ihren Hunden verfüttern).

Mögliches Neben-Ziel-der-Übung:

Gut „Essen und Trinken hält Leib und Seele zusammen“ („Lekker Eeten un Drinken hält Lief un Seel desamen“, der plattdeutschen Version zufolge und vergleichbar dem Hochdeutschen „Liebe geht durch den Magen“).

Beachten Sie zuvor Kapitel 1.6, Babylon-Spiel V!]

Wenn Sie trockene Äste und Wurzeln finden können, können Sie auch davon Figuren herstellen, sich je nach dem zurechtsägen und schnitzen usw.

Wenn Sie mehr Zeit haben (z.B. Ferien-Camp, oder Schullandheim usw. über eine Woche oder mehr. Es gilt auch hier das ganz am Anfang dieser Schrift mit Babylon-Übungen Gesagte und dass die Teilnehmer, besonders der Kleingruppen, zueinander passen), können Sie auch mit Kleister und Zeitungspapier Puppen-Köpfe formen, die länger trocknen müssen, wobei Grösse und ob Finger-Puppen, Stock-Puppen oder Marionetten-Herstellung dem Können und Einfallsreichtum der Hersteller überlassen bleiben, ebenso mit welchen Einfachmitteln die Puppen bekleidet werden.

„Drama“, Teil 2

Kleingruppen-Arbeit

(2. Zeit-Abschnitt, etwa 50 Minuten)

1. Stellen Sie das Gesamt-Thema, aus dem vorangegangenen Plenum, sowie das Thema Ihres Aktes der Gruppen-Dynamik dieses Abschnitts voran!

Schreiben Sie das Gesamt-Thema und Akt-Thema und Ihre Akt-Nummer (1., 2. oder 3. Akt jederzeit gut sichtbar für die Teilnehmer und leserlich auf eine Tafel, einen Karton oder eine alte Tapete! Ausserdem schreiben Sie dies für sich noch auf einen Notiz-Zettel.

2. Einigen Sie sich im Folgenden auf mindestens vier Szenen, je Teilnehmer eine Szene, in der die jeweilige „Wunsch-Rolle“ die Haupt-Figur ist und bestimmt, ob sie monologisiert oder andere Wunschrollen mit einbezieht und Dialoge mit anderen eingeht.

3. Teilen Sie die Zeit ein (z.B. 5 Minuten je Szene) und spielen Sie nacheinander, eine Szene nach der anderen: frei heraus, egal was Ihnen einfällt, sei es noch so wichtig oder unwichtig! Es reicht, wenn Sie drei bis fünf Monolog-Sätze oder Dialoge produzieren je Szene.

Die an jeweiligen Szenen nicht beteiligten Mitspieler oder der „Coach“ notieren nach Möglichkeit wörtlich (oder mit Rekorder) die jeweiligen Inhalte der Szene, Gesagtes (und Bewegtes)!

Wiederholen Sie Ihre Szenen nochmals, wenn Zeit bleibt! Denken Sie bitte daran: Es ist ein Puppen-Spiel und keine Pantomime!

Sie können nun Pause machen bis zum nächsten Mal, zum nächsten Abschnitt im Plenum, wozu Sie Ihre Aufzeichnungen dann möglichst vervielfältigt oder kopiert für alle Teilnehmer, auch der anderen Klein-Gruppen mitbringen.

„Drama“, Teil 3

Plenum

(3. Zeit-Abschnitt, etwa 50 Minuten)

Nachdem die Kopien der Szene-Aufzeichnungen von letzter Sitzung an alle Teilnehmer der Kleingruppen im Plenum verteilt sind, das Gesamt-Thema und die Themen der Akte allen sichtbar gemacht sind, können Sie mit Ihrem Spiel nach Ihrem eigenen Rollen-Skript beginnen.

Babylon-Spiel VIII

Thema:

Lied-Text

(Gedicht, Song- oder Chanson-Text)

Teilnehmer: Kleingruppen (4...6 Personen)

Gegeben:

Als „Phantasie-Figur“: Robert Schumann

Materialien:

Kapitel 2, 2.1 & 2.2; Lexika, Musik-Lexika.

Zusatz-Input: Robert Schumann hatte nach dem „Hambacher Fest“ der deutschen Demokratie-Bewegung sein Juristen-Studium aufgegeben und sich der Musik zugewandt.

Man hatte ihm ein Dreiecks-Verhältnis zwischen ihm, seiner um etwa 10 Jahre jüngeren Frau Clara, geborene Wieck, und seinem etwa 20 Jahre jüngeren Schüler Johannes Brahms nachgesagt.

Robert Schumann war danach, (sowieso demokratie-verdächtig), in die Psychiatrie Bonn-Endenich eingewiesen worden.

Robert Schumann war Schwimmer.

Auch heute gibt es in Deutschland weniger Schwimmer als „Führerschein-Inhaber“.

Zu Robert Schumanns Zeiten wurden noch Baumstämme den Rhein abwärts geflösst.

Einen Hitzschlag im Rhein beim Schwimmen kann man erleiden bei zu wenig Abkühlung vor dem Schwimmen.

Ein Schlag vor den Kopf mit einem im Rhein treibenden Baumstamm kann betäuben.

Magere Psychiatriekost der Zeit, Magnesium-Mangel (ohne Schwarzbrot usw.) kann zu (Waden-) Krämpfen führen.

Warum sagen „klerikal – faschistoide“ Nichtschwimmer und Antidemokraten dem Komponisten und Lebemann Robert Schumann Selbstmord nach?

Ist Takt 12 der Lautmalerei (möglich eines zusammendrückenden Schliessens eines damals noch neuen Akkordeons) aus Schumanns „Kinder-Szenen“, op. 15/13, „Der Dichter spricht“, wirklich diagnostisch als „schizophren“ anzusehen, wenn Schumann sich mit „Takt 12“ nicht an die musik-mathematischen Konventionen der Takt-Einteilung gehalten hatte?

Voraussetzungen: Babylon-Spiele I bis VII

Dicht-Rhythmus: Hexameter, Jamben Daktylen usw. beliebig.

(oder einfach zum Beispiel: „Rock’n Roll, Rock’n Roll, der Bischof/Pisch-Off hat die Hose voll...: (-.- -.- -.-.-.-)“)

Babylon-Spiel IX

Thema:

Story

Teilnehmer: Kleingruppe

Voraussetzungen: Babylon-Spiele I...IX

Fangen Sie jetzt endlich an, Ihre eigenen Short-Stories, Kurzgeschichten, und was Ihnen sonst noch in den Sinn kommt, selber aufzuschreiben.

Und wenn sie nicht mehr weiter wissen, fangen Sie wieder mit Kapitel 1 an!

Warum geht es hier nicht mit Kapitel 10 weiter, sondern mit Kapitel 1?

Na, Sie wissen doch: „ZEHNPACKEN WENIGER NEUNPACKEN IST EINPACKEN“!

Versuchen Sie bei weiteren Durchgängen mit diesem Programm experimentell in dyadischem Handpuppen-Spiel (ohne Kaperle-Theater oder Bühne) die Regie-Anweisungen bei Desoille, bei Leuner und bei Moreno zu beachten. Denken Sie daran, dass Handpuppen vikariierende Rollenträger sein können und lassen Sie Ihre Übungs-Partner oder Ihre kleinen Klienten die Figuren aus einem Fundus selbst auswählen, mit denen die Spiel-Partner selbst spielen wollen und den Figuren, die sie Ihnen zuschreiben. Experimentieren Sie vikariierendes Rollenspiel mit Handpuppen ggfs. auch in Kleinstgruppen sozialen Lernens.

Formloser Auswertungs-Bogen; Punkte für mögliche Auswertungen:

Entwickeln Sie als Trainer/Pädagoge selber einen Auswertungs-Bogen für sich und die Teilnehmer, den Sie nach jeder Sitzung abfragen,

1. also z.B. (nach I. Kants Paralogismen der Persönlichkeit) von 1.1. Idealität, 1.2. Simplität oder Angemessenheit, 1.3. Qualität, 1.4. Quantität, und alle Punkte in Raum und Zeit)

2. nach Gefühlen :

2.1. angenehm versus unangenehm;

2.2. entspannend versus anstrengend;

2.3. interessant versus langweilig

und 3. Fakten

3.1. durchführbar versus zu schwierig;

3.2. angemessen versus unangemessen;

3.3. zuviel –

3.4. gerade richtig –

3.5. zu wenig an: Arbeit, Zeit, Platz;

4. Bewertung (Noten) für sich und andere.

5. Auswertung Ihrer Bögen über die durchgeführten Sitzungen.

Schaffen Sie sich je nach experimenteller Fragestellung selber Auswertungs-Material, um Ihre Erfolge zu kontrollieren!

Verfasser und Copyright:

Kurt-Wilhelm Laufs, Dipl.-Psych., (phil. Fak. & min. med. Fak.), Zum Resthof 2, 23996 Bobitz.

© 2009-03-13, korr. 2009-03-15, 2009-11-12, 2009-11-16, rev. 2010-08-08, 2010-09-02., 2011-06-29, 2012-03-01, 2012-09-10, 2012-10-28, 2013-07-28, 2014-10-09, ©