

## **Lehrgangcurriculum**

### **Therapeutisches und pädagogisches Figuren- und Märchenspiel**

**Jugend- und Bildungshaus St. Arbogast,**

**2018 - 2020**

#### **Wissenschaftliche Basis**

Der Lehrgang basiert auf Basis der Entwicklungspsychologie und Archetypenlehre nach C. G. Jung sowie der „Begegnungsmodelle in der Entwicklung des Menschen“ von Dr. Klaus Harter.

Die Qualifikation für therapeutisches und pädagogisches Figuren- und Märchenspiel beinhaltet persönliche und aufgabenspezifische Selbstreflexion im Einzel- und Gruppensetting, sowie das Einüben in die Grundhaltung der partnerschaftlichen Begegnung im Entwicklungsprozess des Menschen im Rahmen der therapeutischen, pädagogischen und pflegerischen Tätigkeit. Neben dem theoretischen Wissenserwerb spielt die praktische Arbeit eine bedeutende Rolle.

#### **Modul 1: Die Grundlagen des therapeutischen und pädagogischen Figuren- und Märchenspiels**

Fr 23. März, 14.30 Uhr – So 25. März 2018, 12.30 Uhr

20 Unterrichtseinheiten

Beate Furxer und Klaus Harter

#### **Konzept**

- Geschichte und Entwicklung des therapeutischen und pädagogischen Figuren- und Märchenspiels
- Die Begegnungsqualität
- Das Arbeitsmaterial
- Anwendungsgebiete
- Grenzen

#### **Einführung in die Methoden**

- Das Erschaffen von Figuren und deren Belebung
- Die Auswahl der Requisiten als Handlungsträger
- Das Gestalten der Spielbühne
- Das Spiel in der Dreierdynamik

#### **Der entwicklungspsychologische Hintergrund**

- Leitlinien der Persönlichkeitsentwicklung
- Das Epochen- und Vier-Phasenmodell
- Die Entstehung und Bedeutung von Symbolen
- Vom Symbol zum Archetyp
- Begriffsklärung „Archetyp“
- Die funktionelle Einheit von Begegnungs- und Entwicklungsarchetypen

Hinweis auf die Abschlussarbeit: Mündliche Einführung über die Entwicklung des Spiels durch die Imaginationsarbeit im Bezug auf die eigene Biographie.

## **Modul 2: Archetypen und ihre Symbolik als Begegnungs- und Entwicklungspartner**

Fr 4. Mai, 14.30 Uhr – So 6. Mai 2018, 12.30 Uhr

20 Unterrichtseinheiten

Klaus Harter, Beate Furxer

### **Begriffsklärung**

- Begegnungspartner Begegnungsarchetyp
- Entwicklungspartner Entwicklungsarchetyp

### **Die Archetypen**

- Symbolik des Begegnungsarchetyps „Uroboros“  
Symbolik des Entwicklungsarchetyps „Inhärenter Partner“
- Symbolik des Begegnungspartners „Groß“  
Symbolik des Entwicklungspartners „Kind“
- Symbolik des Begegnungspartners „Stiefhaft“  
Symbolik des Entwicklungspartners „Widerstrebend“
- Symbolik des Begegnungspartners „Alt“  
Symbolik des Entwicklungspartners „Held“
- Archetypen im Märchen

### **Bezug zu den Figuren herstellen**

**Aufgabenstellung und Aufbau der schriftlichen und praktischen Facharbeit zum Lehrgangsabschluss:** „Die Analyse der eigenen Biographie unter dem archetypischen Aspekt der Entwicklungsepochen“

- Verständnishilfe durch die Schematisierung der Abfolge der Entwicklungsepochen, deren Entwicklungsziele und die jeweils dominanten Begegnungspartner
- Auseinandersetzung mit der eigenen Biographie Selbsterfahrung
- Imagination als Hilfe auf der Suche nach den eigenen archetypischen Aspekten, schriftliche Protokolle für ev. notwendige Einzelsupervisionsstunden
- Das persönliche „Lebensmärchen“ finden (Volksmärchen oder individuelles Märchen aus der Imaginationsarbeit)
- Facharbeitsentwicklung im Laufe des Lehrganges, Hinweise zur Präsentation

## **Modul 3: Theoretische und praktische Einführung in den Figurenbau**

So. 8. Juli 14.30 Uhr – Fr 13. Juli 2018, 12.30 Uhr

50 Unterrichtseinheiten

Beate Furxer und Maya Silfverberg

## **Die Bedeutung des Spiels in der Entwicklung des Menschen**

### **Begriffsklärung: Figur - Puppe**

- Historische Entwicklung des Spiels mit Puppen und Figuren
- Die Bedeutung der Puppe in der kindlichen Entwicklung
- Die Aufgabe der Figur
- Anschauungsmaterial

### **Praktische Einführung in den Figurenbau**

- Information zum Material für den Figurenbau
- Schrittweise und anschauliche Erklärung zur Herstellung einer Figur
- Herstellen einer „Schoßpuppe“ als Kontaktmedium in der persönlichen Arbeit
- Herstellen von drei Handfiguren (davon eine Tierfigur) für den Einsatz in der eigenen Arbeit
- Bei Bedarf, aktive Unterstützung und Hilfe durch die Referentin

### **Einführung in das Spiel mit der „Schoßpuppe“**

- Praktisches Üben im Spiel
- Spieltechnische Anregungen
- Psychologischer Hintergrund im Spiel mit der „Schoßpuppe“ als Kontaktfigur zum Gegenüber (Interaktionsobjekt)
- Figuren im pädagogischen Einsatz in der Gruppenarbeit mit Kindern
- Der Einsatz der Figur im geriatrischen Bereich

### **Einführung in das Bühnenspiel mit Handfiguren**

- Praktische Demonstration eines Bühnenspiels
- Die Requisiten
- Die Figuren
- Die Bühnengestaltung
- Selbsterfahrung in kurzen Spielvignetten zu zweit
- Praktische Tipps zur Figurenführung

### **Die Dramaturgie des therapeutischen Figurenspiels**

- Die Auswahl der Requisiten und Figuren
- Die Bühnengestaltung

### **Dramaturgie und Regie**

- Der/die Klient/in als Regisseur/in seiner/ihrer Geschichte
- Die Rollenverteilung
- Die Anweisungen der Regie als Auftrag

### **Das Spiel in der Dreierdynamik**

- Der therapeutische Hintergrund auf die Beschränkung von drei Figuren und drei Requisiten

### **Information für die selbständige Aufgabenarbeit**

- Selbständiges Erschaffen von weiteren Figuren
- Bekanntgabe der Beschaffungsadressen für Materialien
- Literaturangaben zum therapeutischen Figurenspiel
- Schriftliche Anleitung als Hilfe beim Figurenbau

### **Feedback und Sharing im Plenum**

## **Modul 4: Märchen**

Fr. 21. September, 14,30 Uhr – So 23. September 2018, 12,30 Uhr

20 Unterrichtseinheiten

Margrit Gysin

### **Eintauchen in die Welt der Märchen**

- Märchenspiel
- Einführung mit allen Sinnen (hören, riechen, sehen, schmecken, berühren)
- Märchen in der Natur erleben und erfahren
- Eigenes, kreatives Tun zum Thema Märchen

### **Persönlicher Bezug zu Märchen (Gruppenselbsterfahrung)**

- Selbstreflexion
- Mein Lieblingsmärchen als ich Kind war
- Mein Lieblingsmärchen heute
- Menschen, die mir Märchen erzählten
- Orte, wo ich Märchen hörte
- Selbst Märchen erzählen

### **Körper und Stimme im Märchen**

- Körperwahrnehmung
- Körpersprache beim Erzählen von Märchen
- Entspannung
- Stimme wahrnehmen
- Emotionen und Stimme
- Einheiten zu Stimme und Gesang nach Mareike Andersen

### **Angeleitete Imagination**

### **Hinweise für die Facharbeit**

- Suche nach dem eigenen Märchen
- Imagination als Hilfe
- Literaturempfehlung

## **Modul 5: Figurenspiel mit alten Menschen**

Fr 23. November, 14.30 Uhr – So 25. November 2018, 12.30 Uhr  
20 Unterrichtseinheiten  
Maya Silfverberg

### **Offene Fragen, Resümee**

#### **Theoretische und praktische Lehrinhalte über das Figurenspiel mit alten Menschen**

- Märchen für betagte Menschen
- Therapeutische Begegnung mit, an Demenz erkrankten, alten Menschen
- Das „Geschichtete“ entdecken
- Raum für Hoffnung und Ahnung schaffen
- Brücken bauen mit Geschichten, Symbolen und inneren Bildern
- Das innere Kind wecken und lebendig werden lassen

#### **Gruppensupervision**

- Persönlicher Rückblick und Standortbestimmung der Lehrgangsteilnehmenden
- Vorstellen der in Eigenarbeit geschaffenen Figuren
- Imaginationsarbeit im Zusammenhang mit der eigenen Geschichte bzw. Märchen
- Fragen aus der eigenen Arbeit mit Märchen und Geschichten

## **Modul 6: Vertiefung Symbole aus dem Märchen kreativ gestalten Zeichnungen und Bilder zum Leben erwecken**

Fr 18. Jänner, 14.30 Uhr – So 20. Jänner 2019, 12.30 Uhr  
20 Unterrichtseinheiten  
Margrit Gysin , Maya Silfverberg

### **Das Tier im Märchen**

- Archetypische Bedeutung im Zusammenhang mit der individuellen Entwicklung

### **Individuation im Märchen (Lebenswege)**

- Der Weg
- Die Bedrohung
- Die Aufgabe
- Die Mutprobe
- Die Hilfe
- Die Erlösung

### **Symbole im Märchen**

- Zahlensymbolik (3, 7, ...)
- Gegenstände (Kugel, Spinnrad, ...)
- Landschaften (Wald, Berg, Wüste, See, ...)

- Berufe (Müller, Holzfäller, Schmied, ...)
- Lebensumstände (arm, reich, ...)
- Farben, Licht und Dunkelheit
- Individuelle Eigenschaften (klug, dumm, böse, gut, ...)

### **Zauberwesen**

- Feen, Zwerge, Riesen, Hexen, Zauberer ....

### **Märchen in anderen Kulturen der Erde**

- Aus dem Erfahrungsschatz der Referentin bei weltweiten Hilfseinsätzen in Krisengebieten
- Der kollektive Inhalt der Märchen

### **Alternative und improvisierte Spielformen im therapeutischen Setting**

- Gemalte Geschichten
- Bilderbücher als Spielgrundlage
- Praktische Übungen
- Knetbare Materialien
- Spiel aus der Tonkugel

## **Modul 7: Pathologische Störungsfelder erkennen - Diagnose**

Fr 29. März, 14.30 Uhr – So 31. März 2019, 12.30 Uhr

20 Unterrichtseinheiten

Beate Furxer und Klaus Harter

### **Information von Eltern**

- Anamnesegespräch
- Lebensgeschichtliche und aktuelle Gegebenheit
- Traumatische Erlebnisse
- Entwicklungs- und Verhaltensauffälligkeiten

### **Deutung der symbolischen Spielinhalte**

- Spielthemen
- Beziehungstests

### **Hypothese erstellen, Praktische Hilfsmittel**

- Manual der WHO zur Klassifizierung psychischer Störungen (ICD10)
- Kinderpsychopathologie von Herzka

### **Arbeit mit den Eltern, Familie**

- Elterngesprächsführung
- Wichtige Information
- Schweigepflicht

- Behandlungsinformation, Methode, Hintergrund
- Behandlungsvertrag
- Behandlungskosten

## **Modul 8: Reflexion und Supervision**

Fr 24. Mai, 14.30Uhr – So 26. Mai 2019, 12.30 Uhr  
 20 Unterrichtseinheiten  
 Beate Furxer

### **Erweiterte Diagnostische Hilfsmittel**

- Die Sonnenfamilie, ein Beziehungstest (soziales Atom)
- Familie in Tieren
- Die Baumzeichnung als Ausdruck des Selbstbildes
- Entwicklungspsychologische Aspekte der Kinderzeichnung

### **Vorbereitung auf eigenständiges Arbeiten mit Klient/innen**

- Die Gestaltung des therapeutische Raumes
- Das Materialangebot
- Struktur und Ritualisierung zum Vertrauensaufbau
- Ermutigung zur Eigenaktivität
- Achtsamkeit
- Persönliche Grenzen
- Hypothesenbildung, Deutungsüberschuss beachten
- Protokollführung
- Elternkontakte

### **Kreative Aufgaben**

- Imagination
- Selbständiges Arbeiten in der Kleingruppe

### **Feedback und Sharing**

## **Modul 9: Figurenspiel in Vignetten Reflexion und Supervision**

Fr 27. September, 14.30 Uhr – So 29. September 2019, 12.30 Uhr  
 20 Unterrichtseinheiten  
 Margrit Gysin und Beate Furxer

### **Gruppensupervision zur selbständigen Arbeit mit Märchen, Fallbeispiele aus der Praxis**

Mündliche Einführung über die Entwicklung des Spiels durch die Imaginationsarbeit im Bezug auf die eigene Biographie.

### **Die persönliche Deutung des Märchens bezogen auf das Spiel**

- Begegnungsarchetypen
- Entwicklungsarchetypen
- Die Entwicklungsepoche mit den phasenspezifischen Entwicklungswegen
- Die symbolische Bedeutung der Requisiten

### **Vignettenspiele**

- Szenen in kurzen Sequenzen nachspielen
- Rollentausch

### **Offene Fragen zur Facharbeit**

### **Feedback und Sharing**

## **Modul 10: Figurenbau mit Klient/innen , Spiel Reflexion und Supervision**

Fr 15. November, 14.30 Uhr – So 17. November 2019, 12.30 Uhr  
20 Unterrichtseinheiten  
Beate Furxer und Maya Silfverberg

### **Gruppensupervision zur selbständigen Arbeit mit Märchen, Fallbeispiele aus der Praxis**

### **Figurenbau mit Klient/innen im therapeutischen Setting und in der pädagogischen Praxis**

- Modellieren als Ritual zu sich selbst
- Einfache, kindgerechte Anleitung für selbständiges Arbeiten
- Praktisches Einüben der Anleitung zu zweit im Rollenwechsel Klient/in - Therapeut/in, Pädagog/in

### **Fragen zur praktischen und schriftlichen Facharbeit**

## **Modul 11: Feedback, Reflexion**

Fr 14. Februar, 14.30 Uhr – So 16. Februar 2020, 12.30 Uhr  
20 Unterrichtseinheiten  
Beate Furxer

### **Besprechung und Vorbereitung der praktischen Abschlussarbeit**

### **Rückmeldungen, Feedback zum Lehrgang**

### **Abgabe der schriftlichen Facharbeit zur Durchsicht**



## Modul 12: Präsentation der in Eigenarbeit erschaffenen Figuren, der praktischen Diplomarbeiten und Abschluss des Lehrganges mit Diplomübergabe

So 4. April, 14.30 Uhr - Do 9. April 2020, 12.30 Uhr

40 Unterrichtseinheiten

Beate Furxer, Maya Silfverberg, Margrit Gysin, Klaus Harter

### Praktische Präsentationen der Diplomarbeiten

#### Vorführung des Spiels

- Die Vorführung des Spiels vor der Gruppe dient den Zuschauern als Übung für das achtsame Wahrnehmen des Spielthemas und der Deutung der symbolischen Aussage in Bezug auf die eigene Arbeit mit Klient/innen.

### Abschlusskolloquium

#### Feierliche Diplomübergabe

---

|                                       |               |
|---------------------------------------|---------------|
| Präsenzzeit                           | 290 UE        |
| Fallarbeit/praktisches Arbeiten       | 30 UE         |
| Herstellen von Puppen (ca 26 Figuren) | 70 UE         |
| Gruppensupervision                    | 10 UE         |
| Selbsterfahrung/Imagination           | 30 UE         |
| Literaturstudium                      | 50 UE         |
| Abschlussarbeit                       | 100 UE        |
| Prüfungsvorbereitung                  | 20 UE         |
| <b>Gesamtumfang:</b>                  | <b>600 UE</b> |