



## Metaphern

### Wichtige Metapherprinzipien

- ▶ Pacing und Leading
- ▶ Doppelinduktion
- ▶ Verschachtelte Geschichten

Anfang

Geschichte A

Geschichte B

Geschichte C

Geschichte C

Geschichte B

Geschichte A

Ende



## Konstruktion von Metaphern

1. Problem bestimmen
2. Ziel bestimmen
3. Geeignete Inhaltsebene auswählen
4. Problem und Ziel in der Inhaltsebene spiegeln
5. Den Weg zum Ziel entwerfen
6. Die Metapher schreiben
7. Die Metapher ökologisch prüfen
8. Feedback-Instructionen einbauen
9. Die Metapher verfeinern

Verbesserungen einfügen  
Repsysteme  
Sati-Kategorien



## 1. Problem:

- Symptom: Juckreiz zeitweise vorhanden
- ungewollte Verantwortungsübernahme
- Mutter ist krank und pflegebedürftig und halluziniert, ist abhängig
- Klient ist dafür zuständig, organisiert Betreuung der Mutter
- Einsicht der Mutter ist Klient wichtig
- Bruder steckt Kopf in den Sand, ist unbeteiligt

## 2. Ziel

Symptom hört auf



- Gespenst ist allergisch gegen Staub -  
wird sichtbar und läßt sich z.B. weiß
  - Tourismusgespenst hat Mutter versprochen,  
daß es die Touristen verjagt, erschreckt
  - alleinerziehendes Kind / Mutter Volt-Zeit-Job
  - Gespenst betruht Kind
  - Mutter will, daß Kind gut von ihr denkt und  
weiß, daß sie das Beste für es will.
  - Vater des Kindes ist Management-Gespenst  
und kümmert sich nicht drum
- Gespenst unter Zeitdruck → wirbelt Staub auf → Allergo
- 
- Au-Pair-Gespenst      Ende von Postfrage  
Kind im Internat/Kindergarten      Aufteilung in kleine  
Geister-  
mehrere
- Brainstorming des Gespenstes  
mit mehreren Lösungen





## Schuppenflechte / Psoriasis

- Auslöser: Krankheiten, Mechanische Stress-Situationen
- <sup>Auto-</sup>Immunkrankheit: System arbeitet zu viel richtet sich gegen eigenes Körper

## Allergie

Körper reagiert auf ungefährliche Stoffe



## Metapher: Motivation zum Lernen

- 1. Problem** wenig Motivation, anfangen kostet  
Überwindung, negative Selbstsuggestionen: "kann  
nicht etwas und versteht es nicht, große Menge, Last,  
Zweifel, Belastung, anderen anders, geht es ähnlich  
Anstrengung, Prüfung ist sehr wichtig für weiter Leben,  
Prüfungsangst - ausgeliefert sein
- 2. Ziel** Motivation, Spass, Begeisterung, positives Bild der  
Prüfung, Sicherheit dass es gut wird, leicht lernen  
gut anfangen, Inhalte aufschreiben, Texte leichter  
verstehen, Lernstoff als gut bewältigbar empfinden,  
Freude auf Prüfung, zeigen was man kann



## Metapher: Motivation zum Lernen

**3 Inhaltsebene** Tierische, Pflanzen, Schatzsuche  
Entdeckung Amerikas, Raumschiff durch kosmos,  
Schachspiel, Leander im Wunderland

**4. Spiegel** Pingvin im Wunderland = Universität  
- Leander.  
- steht vor einem großen Baum und wäre gerne mehr  
- Pingvin will etwas hoch und versteht das König  
- Schachspiel ist zu komplex  
- trifft die Figuren und sie sprechen zu Leben  
- Schachmeister, behandelt in der Szene,  
das sich in eine Dame verwandelt  
- er muß das Wunderland retten, für eine Zeit  
mehr Spaß, die Königspitze  
- Bambi: in den ersten Wochen bleibt er  
unter der Erde und dann schnappt er  
nach oben!