



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Spiel mit mir!

Wenn Mütter mit ihren Säuglingen über das soziale Spiel
in Kontakt treten.“

Verfasserin

Katrin Steinbrück

Angestrebter akademischer Grad

Magistra der Naturwissenschaften (Mag. rer. nat.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 298

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Psychologie

Betreuerin:

Mag. Gabriela Markova, Ph.D.

“In play, a child is always above his average age, above his daily behaviour; in play, it is as though he were a head taller than himself.”

(Lev Vygotsky)

Zusammenfassung

Die vorliegende Diplomarbeit untersuchte, wie Mütter mit ihren 4 Monate alten Säuglingen durch erste soziale Spiele in Kontakt treten und wie die Kinder auf das Spiel reagieren. Für die Studie wurden 35 Mutter-Kind Dyaden in natürlichen Interaktionen beobachtet. 27 Mutter-Kind Paare begannen während der Interaktionen miteinander zu spielen (bis zu 11 Spiele pro Dyade). Hierbei war das soziale Antwortverhalten des Säuglings von besonderem Interesse. Es wurde der Blickkontakt des Kindes, sein Gesichtsausdruck und Lautäußerungen im Spiel, davor und danach analysiert, um das Engagement¹ des Kindes zu bestimmen. Des Weiteren wurden die Spiele beschrieben, welche während der Untersuchung spontan aufgetreten sind. Es zeigte sich, dass Mütter signifikant häufiger ein Spiel einleiteten, wenn ihre Kinder zuvor kein Engagement zeigten. Im Spiel zeigten die Kinder dann signifikant häufiger einen positiven Gesichtsausdruck. Insgesamt unterschied sich die Stimmung vor dem Spiel jedoch nicht signifikant von der Stimmung nach dem Spiel.

Es lässt sich also festhalten, dass schon 4 Monate alte Säuglinge an sozialen Spielen mit ihren Müttern teilnehmen und dabei positive Emotionen empfinden können. Da Kinder mit 4 Monaten erstmals richtig zu Lachen beginnen, kann angenommen werden, dass Mütter die Spiele einsetzen, um zu schauen, was ihren Kindern gefällt und was nicht. So lernen Sie einander besser kennen und die Signale des Gegenübers richtig zu deuten.

1

Der Einfachheit halber wurde das Wort Engagement aus dem Englischen übernommen, da sich für die deutsche Sprache keine adäquate Übersetzung finden lässt. *Engagement* zeigt ein Kind, wenn es sich auf das Angebot der Mutter einlässt, durch Blickkontakt zur Mutter oder positive Laute bzw. positiven Gesichtsausdruck.

Abstract (english)

This thesis examined the interaction between mothers and their 4 months old infants by using early social games. One crucial question arised: How do the infants react in terms of gaze, facial expression and vocalization? In the present study we observed 35 mother-infant dyads in natural interactions. 27 mothers played at least one (up to 11) games with their infants during the observed interactions. We were particularly interested in the infant's social response characteristics.

Infant's reactions were analyzed before, during and after the game to identify the infant's engagement with the mother. Furthermore the social games that were used in the study were pictured. The results indicate that mothers initiated a game significantly more frequently when the infant did not show engagement before a game. While infants showed more positive facial expressions during, we found no significant change in the infant's mood before and after the game.

We conclude that infants at the age of four months are able to participate in social games with their mothers. They can even feel and show positive emotions. Since babies start showing their first real smiles at the age of 4 months, mothers might use social games to find out what the baby likes and dislikes. It is another way to get to know each other and to interpret the social signals of their counterparts.

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich ganz besonders bei meiner Betreuerin, Frau Dr. Gabriela Markova für ihre wertvolle und nie endende Unterstützung bedanken. Ihre Begeisterung für die Forschung und die Hilfestellungen in jeder Phase, machten die Diplomarbeitserstellung zu etwas ganz Besonderem. Ich habe sehr viele Dinge von Ihr gelernt, die mich für meinen weiteren Werdegang als Psychologin bereichern werden.

Herzlich bedanken möchte ich mich auch bei meinem Freund und meiner Familie, die mich immer wieder ermutigten und mir sowohl emotional als auch finanziell zu jeder Zeit zur Seite standen.

Auch all meinen Freunden möchte ich danken, die durch ihre fachliche und persönliche Unterstützung zum Gelingen dieser Diplomarbeit beigetragen haben.

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	iii
Abstract (english).....	iv
Danksagung	v
1 Einführung	1
2 Theoretischer Hintergrund.....	2
Was ist "Spielen"?	2
Der Aufbau des sozialen Spiels	4
Beobachtungen aus dem Tierreich.....	5
Das soziale Spiel beim Menschen: Mutter und Kind lernen sich kennen	7
Der kindliche Affekt als Rückmeldung für die Mutter.....	10
3 Ziel und Besonderheit der vorliegenden Studie.....	12
4 Methode.....	13
Stichprobe	13
Ablauf und Materialien.....	13
Untersuchte Variablen.....	14
Strukturierte Routinespiele	14
Kodierung des kindlichen Verhaltens	16
Video- und Sequenzanalyse	17
5 Ergebnisse.....	18
Das Spiel zwischen Mutter und Kind.....	18
Situationen, in denen ein Spiel begonnen wird	20
Der Einfluss des Spiels auf die Stimmung des Säuglings.....	21

Vergleich der kindlichen Stimmung: vor und nach dem Spiel	24
6 Diskussion	26
Literaturverzeichnis	33
Tabellenverzeichnis.....	40
Abbildungsverzeichnis.....	41
Lebenslauf.....	42

1 Einführung

In den ersten Monaten des gegenseitigen Kennenlernens probieren Mütter vielerlei Möglichkeiten aus, um mit ihrem Säugling in Kontakt zu treten. Sie tragen es, streicheln es, sprechen mit dem Kind, imitieren es und versuchen ihm auch immer wieder ein Lachen zu entlocken. Mit etwa 4 Monaten zeigen Säuglinge ihr erstes richtiges Lachen (Sroufe & Waters, 1976). Dieses Lachen hat eine sehr belohnende Wirkung auf die Mutter (Stratheran, 2008). Längere soziale Interaktionen, bei denen Mutter und Kind sich Aufmerksamkeit schenken und auf das soziale Verhalten des Gegenübers reagieren, werden auch als erste soziale Spiele bezeichnet, da hier temporäre Veränderungen der Affektlage beim Kind beobachtet werden können (Stern, 2002). Wir wissen, dass diese sozialen Spiele einen festen Bestandteil in der Mutter-Kind Kommunikation ausmachen (Beeghly, 1993; Garner & Bergen, 2015). Stern (2002) zufolge treten soziale Spiele zwischen Müttern und ihren Kindern in der Regel ganz spontan auf. Das kann beim Füttern sein, in der Badewanne oder kurz vor dem Schlafen gehen.

Da es weder genügend Untersuchungen zu sozialen Spielen allgemein noch zum Spielverhalten bei so jungen Kindern gibt, war das Ziel der vorliegenden Arbeit, die sozialen Spiele zwischen Mütter und ihren Säuglingen, in den ersten Lebensmonaten zu beschreiben. Für die vorliegende Studie wurden ausschließlich soziale Spiele untersucht, die kulturspezifischen Bekanntheitsgrad aufweisen, im Folgenden als *strukturierte Routinespiele*, betitelt. Die Charakteristika dieser strukturierten Routinespiele werden in der vorliegenden Arbeit erläutert. Hierbei wurde im ersten Schritt geschaut, wie häufig die strukturierten Routinespiele in natürlichen Mutter-Kind

Interaktionen auftreten, wie lange diese dauern und welche Spiele am häufigsten gespielt wurden. Im zweiten Schritt wurde darauf aufbauend, der zentralen Forschungsfrage nachgegangen: Können Mütter durch das strukturierte Routinespiel den Affekt ihres Kindes beeinflussen?

2 Theoretischer Hintergrund

Was ist "Spielen"?

Um eine Spielsituation als eine solche zu erkennen, soll zunächst darauf eingegangen werden, anhand welcher Kriterien sich ein Spiel beschreiben lässt. Spielen alleine mit „vergnügten“ oder „spaßhaften“ Handlungen zu beschreiben, reicht nicht aus (vgl. Stern, 2002; Saracho & Spodeck, 1998). Es müssen weitere Merkmale vorhanden sein, um ein Spiel als ein solches zu deklarieren (vgl. Bateson, 2011; Burghardt, 2005). In der Vergangenheit wurden immer wieder Versuche gestartet "Spielen" zu definieren. Bis heute konnte jedoch kein Konsens gefunden werden. Burghardt (2005) schlägt indes vor, das Spiel anhand von Kriterien zu beschreiben, die vorhanden sein müssen um ein Spiel als ein solches zu erkennen, und somit eine eingrenzende Definition zu umgehen. Die Kriterien dieses Autors, an der Zahl sind es fünf, wurden ausgewählt, da sie sich am besten mit den Beschreibungen zum Spielverhalten von anderen Autoren decken. Wichtig zu erwähnen ist hierbei, dass die Spielkriterien in ihren wesentlichen Aspekten allesamt gemeinsam auftreten müssen, um einen Handlungsakt als ein Spiel zu charakterisieren. Des Weiteren ist anzumerken, dass die Kriterien sowohl auf Menschen als auch manche auf Tiere zutreffen.

Das erste vom Autor beschriebene Kriterium besagt, dass in dem Kontext, in dem ein Spiel gespielt wird, es keinen höheren Zweck oder eine Funktion hat. Es trägt

nicht dazu bei das Überleben zu sichern, wie es physiologische Bedürfnisse (Essen, Schlaf) tun. Das Spiel ist in dem Sinne keine ernste Angelegenheit und muss auch nicht unmittelbar passieren.

Mit dem zweiten Kriterium soll das Spiel als spontan, freiwillig, absichtlich, vergnüglich, belohnend, das Verhalten verstärkend und als einem Selbstzweck dienend, erkannt werden. Mit einem Wort "ungezwungen" passieren.

Das dritte Kriterium sieht folgendes vor: Die Handlung ist unvollständig (einzelne Elemente werden weggelassen oder in schwächerer Form gezeigt; z.B. beißt das Kind im Spiel nicht richtig zu), sie ist übertrieben (wie es im Als-ob-Spiel zum Ausdruck gebracht wird), unbeholfen und frühreif (die Spiele tauchen in einem bestimmten Abschnitt des frühkindlichen Lebens als eine Art "Übungsfeld" auf, und werden dann in späteren Lebensjahren in Form eines ernsthaften Verhaltens gezeigt).

Im vierten Kriterium beschreibt Burghardt (2005), dass ein Spiel als ein solches erkannt werden kann, wenn ein Verhalten sich in einer immer wieder gleichen, aber nicht stereotypisierten Art und Weise, wiederholt (vergleichbar mit dem sich wiederholendem Mechanismus, wenn ein Kind zu Laufen beginnt. Hier zeigen sich dieselben motivationalen und emotionalen Aspekte wie im Spiel).

Das letzte und fünfte Kriterium nach Burghardt (2005) welches ein Spiel als ein solches erkennen lässt, beschreibt folgendes: Das Kind muss sich in einem entspannten Umfeld bewegen, damit es zu spielen beginnt. Seine Grundbedürfnisse wie Hunger, Durst, angemessene Kleidung, allgemeines Wohlbehagen und Abwesenheit von Stress (ausgelöst durch Gefahr, raues Wetter, Krankheit,

Familienkonflikte) aber auch die Abwesenheit von Konkurrenz (Geschwisterrivalitäten, etc.) müssen erfüllt sein (vgl. Tierstudien; Panksepp, 1998).

Die beschriebenen Kriterien erleichtern es uns, ein Spiel als ein solches zu identifizieren. Sie geben uns aber auch erste Hinweise drauf, warum Kinder spielen. Das Spiel ist ein ungezwungenes Übungsfeld, um neue Verhaltensweisen zu erlernen und diese in einem ungezwungenen Rahmen selbstständig zu wiederholen. Die allerersten Spielerfahrungen macht ein Kind in der Regel mit seinen primären Bezugspersonen (Mutter). Hier wird Schritt für Schritt die soziale Interaktion mit diesen erprobt.

Der Aufbau des sozialen Spiels

Die ersten Spiele ihres Lebens, spielen Kinder mit einem Erwachsenen (Garner & Bergen, 2015). In den häufigsten Fällen ist dies bei sehr jungen Kindern die Mutter. Damit eine Spieleinheit zustande kommt, müssen sich zuvor immer die Blicke von Mutter und Kind getroffen haben. In diesem Moment des gegenseitigen Augenkontaktes wird entschieden, ob aus der Interaktion ein Spiel entsteht. Wenn ein Partner jetzt den Blick abwendet, wird die beginnende Spielperiode sofort abgebrochen. Wird der Blick gehalten und signalisieren beide Partner Bereitschaft, so kann es losgehen. Die Mutter signalisiert ihre Spielbereitschaft indem sie ihre Augenbrauen hochzieht, die Augen weit aufreißt, den Mund öffnet und ihren Kopf neu platziert. Das Kind signalisiert seine Bereitschaft, indem es die von seiner Mama gezeigten Signale, versucht bestmöglich zu kopieren (Stern, 2002). Jedoch sei hinzuzufügen, dass nicht alle Spielperioden mit dem oben beschriebenen Enthusiasmus beginnen. Oft gibt es mehrere Male einen "Fehlstart" bevor die gegenseitige Spielinteraktion ihren Lauf findet (Stern, 2002).

Um den weiteren Aufbau des Spieles genauer beschreiben zu können, werfen wir einen Blick in das Tierreich. Denn Spielinteraktionen zwischen Müttern und ihren Säuglingen wurden beim Menschen bisher sehr wenig und ungenau beschrieben. Bei unseren nächsten Verwandten, den Menschenaffen, finden wir hingegen genauere Beobachtungen.

Beobachtungen aus dem Tierreich. Das Spielverhalten lässt sich nicht nur bei der Spezies Mensch finden, sondern auch bei anderen Säugetierarten wie Menschenaffen, Walen und Delfinen. Je höher diese entwickelt sind, desto intensiver spielt der Nachwuchs (Renz-Polster, 2014). Sogar bei Vögeln lässt sich Spielverhalten erkennen, diese Tiere lassen sich jedoch nicht so leicht untersuchen (Panksepp, 1998).

In Tierstudien, allen voran wurden Untersuchungen an verschiedenen Affenarten und Ratten vorgenommen, wurde das körperliche Spiel zwischen Individuen mehrfach untersucht. Das als RAT (rough-and-tumble) deklarierte Spiel, wird im deutschsprachigen Raum häufig mit "raufen" oder "balgen" übersetzt. Genauer betrachtet, fallen darunter aber alle möglichen Formen, in denen Individuen von positiven Emotionen begleitet, über körperliche Aktivitäten miteinander in Kontakt treten. Dazu gehören *Schupsen, Verfolgungen, sich auf den Boden fallen lassen und Ringen* aber auch *Kitzeln* und *ein Kind in die Luft werfen um es anschließend wieder aufzufangen* (vgl. Colwell & Lindsey, 2005). Die ersten Spiele, die Eltern mit ihren Kindern spielen, sind ähnlich körperbetont, wenngleich auch an die augenscheinliche Zerbrechlichkeit des Kindes angepasst und damit viel zaghafter und vorsichtiger (z.B. sanftes Kitzeln, anstupsen, auf den Bauch prusten).

Die Verhaltensforscherin Jane Goodall konnte beispielsweise sehr ähnliche Verhaltensweisen bei Schimpansenmüttern und Ihren Kindern beobachten (vgl. Panksepp, 1998). Der Forscherin zufolge, erlebt auch ein junges Affenbaby seine ersten Spielerfahrungen im Umgang mit seiner Mutter. Diese kitzelt es vorsichtig mit einem Finger, schaukelt es sanft oder knabbert es an. Zunächst sind diese Momente sehr kurz. Sobald das Junge jedoch 6 Wochen alt ist, zeigt es erstmals Antwortverhalten durch ein sogenanntes *Playface* und Lachen. In diesem Alter werden die Spielsequenzen zwischen Schimpansenmutter und auch Kind länger. Diese ersten sozialen Spiele sind unter Schimpansenmüttern und ihrem Nachwuchs sehr verbreitet.

Auch Frans Plooiy konnte während seiner Untersuchungen im Gombe Nationalpark in Tansania zwischen 1971 und 1973 den Beginn von ersten sozialen Spielen zwischen Schimpansenmüttern und ihren Neugeborenen skizzieren. Hierbei beobachtete der Verhaltensforscher, dass Schimpansenmütter schon nach wenigen Wochen mit einer *perioral stimulation* (Stimulation um den Mund herum; die Schimpansenmutter drückt dabei ihren Zeigefinger gegen den Mund ihres Kindes) beginnen. Das Kind beginnt in diesem Zeitraum zu beißen, allen voran sich selbst, dann die Mutter oder auch Objekte. Durch die Stimulation zeigt das Kind zunehmend öfter ein *playface* und ein Beißen der Mutter. Ab etwa der 6. Woche hat die Mutter erkannt, dass ihr Kind ein *playface* zeigt und sie beißt, wenn sie es streichelt und anstupst. Wenn das Kind etwas älter wird, wird es wahrscheinlicher, dass es die Hand seiner Mutter, begleitet von einem *playface*, ergreift und sie beißt, sobald sie aufhört ihr Kind zu streicheln und den Finger von seinem Mund nimmt. Dann nimmt sie die Stimulation wieder auf und der Kreislauf der ersten Spielinteraktion beginnt. Das Beißen des

Säuglings führt also dazu, dass die Mutter das Spiel mit ihrem Kind beginnt. Wenn das Kind etwa drei Monate alt ist, erweitert die Mutter das Spiel: Sie stupst und streichelt nun auch andere Körperteile ihres Säuglings (wie Bauch, Hals- und Leistenbereich) und knabbert an ihrem Kind. Das Knabbern führt zu der Entwicklung eines sich wiederholenden Interaktionsmusters: Die Mutter knabbert und weicht dann wieder zurück, das Kind sucht wieder nach dem Mund der Mutter und diese knabbert weiter. Das Affenbaby macht im Spiel die besondere Erfahrung, dass Interaktionen von Reziprozität gekennzeichnet sind. Es lernt, seine Bedürfnisse wahrzunehmen und diese auszudrücken. Es lernt Engagement zu zeigen (*playface*, knabbern) aber auch wie es non Engagement (Blickabwendung, *stress vocalization*) ausdrücken kann (Plooij, 1979).

Wir haben also eine konkrete Vorstellung davon, wie Schimpansenmütter und ihre Kinder sich durch das soziale Spiel einander besser kennenlernen. Doch welche Informationen kann uns die Forschung zum derzeitigen Standpunkt über das Spielverhalten zwischen Menschenmüttern und ihren Säuglingen liefern?

Das soziale Spiel beim Menschen: Mutter und Kind lernen sich kennen. Mit 4 Monaten sind Säuglinge fähig zu synchronem Austausch in Spieldyaden mit einem Erwachsenen (Beeghly, 1993; Fantasia, Fasulo, Costall & López, 2014; Garner & Bergen, 2015). Durch die immer verlässlicher werdenden Signalmuster des Kindes und die zunehmende Fähigkeit zur homöostatischen Regulation, schafft es das Kind, der Umwelt für immer länger werdende Zeit, ungebrochene Aufmerksamkeit zu schenken (Beeghly, 1993). In diesem Alter beginnen Kinder sich in einer immer organisierter werdenden Art und Weise mit der belebten und unbelebten Welt auseinanderzusetzen (Sroufe & Waters, 1976).

Garner und Bergen (2015) bezeichnen schon die ersten Formen von sprachlichem Austausch zwischen Müttern und ihren Säuglingen als Spiel. Die Mütter machen hierbei auffällige Laute, auf die ihre Kinder mit Lächeln und Gurren antworten. Zwischen 2 und 6 Monaten werden die Signale des Gefühlszustandes eines Säuglings deutlicher und somit für die Eltern leichter interpretierbar. Das Kind beginnt nun, über den Gesichtsausdruck, Töne, Gesten und sein Blickverhalten, Emotionen zum Ausdruck zu bringen (vgl. Beeghly, 1993). Es liegt nun an den Eltern, die Signale richtig zu deuten und das Kind in seinen Bemühungen dadurch zu unterstützen. Wenn das Kind seine Emotionen schwer selbst regulieren kann, müssen die Eltern die Emotionen des Kindes modulieren, indem sie ihren eigenen Affekt begünstigt für das Kind anpassen (Beeghly, 1993). Wenn Eltern dies auf feinfühlig Art und Weise schaffen, legen sie damit einen wichtigen Grundstein für die weitere sozioemotionale Entwicklung des Kindes (vgl. Tronick, 1989).

In jeder Woche lernen Mutter und Kind sich besser kennen. Die Interaktionen werden zunehmend anspruchsvoller. Schon bald werden mütterliche Begrüßungen des Kindes mit einfachen Lauten, Berührungen und Gesten (vgl. Tamis Le-Monda, Uzgiris & Bornstein, 2002) abgelöst durch kurze strukturierte Spiele, die vielerorts einen regelrecht routinierten Eingang in den Alltag von Mutter und Kind finden. Die Spiele, die Mütter mit ihren Kindern im ersten halben Lebensjahr spielen, unterscheiden sich von späteren vor allem darin, dass sie ohne Spielzeug, andere Gegenstände und auch ohne Spielregeln auskommen (Stern, 2002).

Zu den in der westlichen Welt bekanntesten und über viele Generation weitergegebenen Spielen gehören: das „Guck-Guck-Spiel“ (engl. „peek-a-boo“),

„Backe-backe-Kuchen“ (engl. „pat-a-cake“), „Ich-fang-dich!“ (engl. „I am gonna get you“) und Fingerspiele, wie „Das ist der Daumen“ (engl. „This is the thumb“). Wir wissen dass Mütter bereits mit ihren wenige Monate alten Babys diese Spiele spielen. Sie wurden bisher jedoch kaum zum Untersuchungsgegenstand gemacht. Da es auch noch keinen einheitlich verwendeten Begriff gibt, wird in der vorliegenden Arbeit, der Einfachheit halber, von *strukturierten Routinespielen* gesprochen. Hierunter fallen soziale Interaktionen in denen sich Körperbewegungen und Töne in einem vokal-kinetischen Format in rhythmischer Weise mehrfach wiederholen, wie zum Beispiel bei Finger- oder Bewegungsspielen.

Ross und Kay (1980) beispielsweise untersuchten die strukturellen Merkmale dieser Spiele bei Säuglingen bis zum ersten Lebensjahr und fanden heraus, dass alle Mutter-Kind Dyaden von gegenseitigem sich Abwechseln und Reziprozität, gekennzeichnet waren. Jede Spielperiode besteht aus den beiden Phasen Engagement und Auszeit, die sich abwechseln (Stern, 2002). Andere Autoren wiederum charakterisieren die Spiele als einen Austausch, gekennzeichnet durch gegenseitige Einbindung von zwei Partnern, in der jeder abwechselnd zum Zug kommt, mindestens eine Wiederholung durch jeden Spieler stattfindet und Bildsprache ihre Anwendung findet (vgl. Goldman & Ross, 1979; Hay, Ross & Goldman, 1979). Immerhin sind sich die meisten Autoren darüber einig, dass das soziale Spiel von sich wiederholenden Abläufen gekennzeichnet ist (vgl. Hay, Ross & Goldman, 1979; Ross & Kay, 1980; Tamis-LeMonda, Uzgiris & Bornstein, 2002; Stern, 2002; Garner & Bergen, 2015). Diese im Spiel von Forschern beobachteten Wiederholungen, machten das soziale Spiel für die Wissenschaft überhaupt erst interessant. Es kann angenommen werden,

dass Kinder in der Lage sind, elementare Regeln in ihren sozialen Interaktionen zu folgen, hierbei sind sich sowohl Mutter als auch Kind ihrer Rolle im Spiel bewusst (Ross & Kay, 1980).

Auch wenn das Spiel in den ersten Lebensmonaten noch sehr einseitig ausschauen mag, so macht es durchaus Sinn, schon so früh über soziale Spiele mit dem Kind in Kontakt zu treten. Hier beobachtet und verinnerlicht das Kind das Regelwerk und die Struktur des Spiels, sodass es im Verlauf seiner Entwicklung einen immer aktiveren Part einnehmen kann. Die eher noch passive Rolle des Kindes äußert sich in dieser Lebensphase durch lediglich visuelle Aufmerksamkeit und Emotionsausdrücke von Aufregung und Vergnügen (Ross & Kay, 1980). Erst mit etwa 9 Monaten, zeigen sich deutliche Veränderungen an der kindlichen Teilnahme im Spiel. Ab diesem Alter etwa, verstehen Kinder Elemente des Inhalts und die Struktur von Spielen. Sie können sich nun auch an Objekt-Personen-Interaktionen beteiligen und das Spiel sogar selbst steuern, indem sie ihren Partner zum Weitermachen auffordern (Ross & Lollis, 1987).

Der kindliche Affekt als Rückmeldung für die Mutter

Das soziale Spiel mit dem Säugling ist also eine Form der Interaktion, in der beide Partner einander besser kennenlernen. Wenn ein Kind sich unwohl fühlt und dies zum Ausdruck bringen möchte, kündigt es dies Renz Polster (2014) zufolge zunächst eine ganze Weile an: Am Anfang versucht es dies durch leichtes Räkeln oder einen schief gezogenen Mund. Wenn das nicht wirkt, setzt das Kind "Hin-und-her-Drehen" des Kopfes, ein deutliches Verziehen des Gesichtes, gefolgt von Schmatz und Saugbewegungen, ein. Wenn auch das nicht hilft, bedient es sich dem lauten und für

Eltern unüberhörbaren Schreien. Studien von Gill et al. (1984) zufolge, kündigt ein Säugling das Schreien im Durchschnitt ganze 31 Minuten lang an. Positive Emotionen hingegen drückt das Kind durch ein lächelndes oder lachendes Gesicht aus. Das erste richtige Lachen taucht in einem Alter von etwa 4 Monaten auf (Sroufe & Waters, 1976). Die Ergebnisse der Forschungsarbeiten von Fogel et al. (2000) liefern den Hinweis, dass Säuglinge, wenn sie Lachen, unterschiedliche Arten von Vergnügen im Spiel erleben. In ihrer Studie mit 6 und 12 Monate alten Säuglingen fanden die Forscher heraus, dass sich jede Form des Lachens einem systematischen Muster aus dem Spiel zuordnen lässt. Das Forscherteam unterteilte dabei das Lachen in mehrere Stadien: *Vergnügen, welches die Bereitschaft zur Teilnahme am Spiel signalisiert* (non-Duchenne Smile + Blick zur Mama), *Vergnügen an der Teilnahme am Spiel, während des Höhepunktes* (Duchenne Smile + Blick zur Mama), *Nachlassen des Vergnügens nach einer Runde peek-a-boo / Kitzeln* (non-Duchenne Smile + Blick weg von der Mama), *Vergnügen welches ausdrückt, dass der Höhepunkt nun "geschafft" ist* (Duchenne Smile + Blick weg von der Mama) und *Aufbau von Vergnügen während der Höhepunkte in weiteren Runden* (Duplay Smile).

Da es die Mutter ist, die in dieser Anfangszeit das soziale Spiel lenkt (Garner & Bergen, 2015), muss sie die positiven wie negativen Rückmeldungen ihres Kindes richtig interpretieren damit die Interaktion gelingt.

Es lässt sich also festhalten, dass Säuglinge im Alter von 4 Monaten die Fähigkeit besitzen, mit ihren Müttern in einem reziproken Austausch miteinander zu agieren. Sie können ihre Wünsche und Empfindungen über positive und negative Gefühlszustände mit Hilfe von Gesichtsausdruck, Lauten und Blickrichtung äußern. Mit

Hilfe der vorliegenden explorativen Untersuchung soll nun ein Beitrag geleistet werden, das Verhalten des Kindes, welches durch die Mutter in ein strukturiertes Routinespiel eingebunden wird, besser zu verstehen.

3 Ziel und Besonderheit der vorliegenden Studie

Das Ziel der vorliegenden Studie liegt in der Beschreibung von strukturierten Routinespielen, dabei wurde das Spielverhalten zwischen Müttern und ihren Kindern auf drei Ebenen untersucht: die Unterscheidung zwischen Spiel und Nicht-Spiel, der Beginn des Spiels, sowie der Vergleich vor dem Spiel mit nach dem Spiel. Zusätzlich wurde die Dauer und Häufigkeit der Spiele sowie die Häufigkeit bekannter Spiele, repräsentativ für die tschechische Bevölkerung, untersucht.

Aus dem oben dargelegten theoretischen Hintergrund wurden folgende Fragestellungen abgeleitet, wobei vor allem das soziale Verhalten des Kindes von besonderem Interesse ist:

- In welchem affektiven Zustand des Kindes, leitet die Mutter ein Spiel ein?
- Wie unterscheidet sich die Stimmung des Kindes während eines sozialen Spiels von der Stimmung außerhalb eines Spiels?
- Zeigt sich ein Unterschied der kindlichen Stimmung vor dem Spiel verglichen mit der Stimmung nach dem Spiel?

Diese explorative Untersuchung zu strukturierten Routinespielen soll einen Beitrag leisten, das Verhalten von Mutter und Kind im Spiel erstmals zu beobachten und zu beschreiben.

4 Methode

Stichprobe

An der vorliegenden Studie nahmen 35 Mütter und ihre Säuglinge teil (17 Mädchen, 18 Buben). Die Testung wurde in einem Säuglingslabor durchgeführt, als die Kinder 4 Monate alt waren ($M = 138,71$ Tage, $SD = 17,76$ Tage). Alle Kinder waren gesund (Apgar Score 9-10) und sind im regulären Zeitraum des errechneten Geburtstermins zur Welt gekommen (frühestens in der 36. Schwangerschaftswoche). Die meisten Kinder (88,57 %) hatten zum Testzeitpunkt keine Geschwister. Die Mütter waren bei der Geburt ihres Kindes 31,2 Jahre alt ($SD = 3,27$) und hatten eine 5.11 Jahre längere Schulbildung als der Durchschnitt ($SD = 2,61$ Jahre). Der Großteil der Mütter (88,57%) stillte die Kinder. Alle Mutter-Kind Paare hatten Europäisch-kaukasische Wurzeln und kamen aus der Mittel- oder Oberschicht. Mütter und Kinder erhielten nach der Testung ein kleines Geschenk als Dankeschön.

Ablauf und Materialien

Die Testungen in dem Säuglingslabor fanden zwischen 13.00 und 16.00 Uhr statt. Die Mütter wurden über den experimentellen Vorgang aufgeklärt und mussten zuvor mit ihrer Unterschrift ihr Einverständnis erklären. Während der Versuchsbedingung im Testlabor saßen die Säuglinge in einem dem Alter angepassten Kindersitz oder wurden auf eine Matte (95 x 65 x 50 cm) gelegt, je nachdem wo die Kinder sich wohler fühlten. Den Kindern im Kindersitz saß die Mutter gegenüber, mit ihrem Gesicht dem Gesicht ihres Kindes zugewandt (mit einem ungefähren Sichtabstand zwischen Mutter und Kind von etwa 30 cm). Mütter mit einem liegenden

Kind beugten sich über ihr Kind, sodass sie ebenfalls einen etwa 30 cm langen Abstand zu ihrem Kind hielten (der je nach Bewegung natürlich variierte).

Ziel dieser Erhebung war es, die natürliche Interaktion zwischen den Müttern und ihren Kindern zu beobachten. Hierzu wurden die Mütter instruiert, so mit ihren Kindern zu interagieren, wie sie es auch zuhause tun würden. Diese von Angesicht zu Angesicht bestehenden Interaktionen konnten zum Beispiel Berührungen, Singen, Töne erzeugen, Klatschen, Sprechen oder singende Reime enthalten. Nur das Verwenden von (Spiel)materialien war nicht erlaubt.

Die Interaktionen zwischen den Müttern und ihren Kindern wurden mit 2 Digitalkameras aufgezeichnet. Eine Kamera fokussierte dabei das Gesicht des Kindes, die andere das Gesicht der Mutter. Kombiniert wurden diese beiden Aufnahmen durch die "Split-Screen Option", wodurch beide Filme zeitgleich auf dem Bildschirm gezeigt werden können. Für diese Aufnahme waren 10 Minuten vorgesehen. Je nach Befinden des Kindes wurde vorzeitig abgebrochen.

Untersuchte Variablen

Zwei Variablen wurden zum Gegenstand der vorliegenden Studie: (a) Die strukturierten Routinespiele zwischen den Müttern und ihren Kindern, und (b) das soziale Verhalten des Kindes.

Strukturierte Routinespiele

Damit ein strukturiertes Routinespiel kodiert wurde, mussten 4 Kriterien erfüllt werden: (1) das Spiel musste einen freudvollen Charakter aufweisen und mit der Absicht ausgeübt werden, beim Gegenüber positive Emotionen hervorzurufen; (2) das Spiel musste sich an das Kind richten; (3) es mussten mindestens 2 verschiedene

Modalitäten im Spiel erkennbar sein: Bewegungen und Töne. Dieses vokal-kinetische Format gleicht einem Kinderlied- oder Reim in Kombination mit spielerischen Gesten; (4) zuletzt muss auch eine Struktur erkennbar sein. Zu einem strukturierten Routinespiel gehört der immer wieder gleiche Text und die gleichen Gesten, welche über die gesamte Population hinweg gleich gespielt werden. Mit der Einschränkung, dass Variationen dieser Standardmodalitäten vorkommen können.

Strukturierte Routinespiele wurden nicht kodiert, wenn eine Modalität fehlte (z.B. wenn die Mutter sang, ohne zu Gestikulieren), wenn die allseits bekannte Struktur fehlte oder der Ablauf nicht dem klassischen Muster entsprach. Der Beginn eines strukturierten Routinespiels wurde kodiert, wenn der bekannte (Lied)Text durch die Mutter gestartet wurde. Das Ende wurde kodiert, wenn die Mutter das Spiel beendete, sie es unterbrach oder das vokal-kinetische Format nicht mehr beibehielt. Die Kodierung erfolgte im Sekundentakt, Anfangs- und Endzeit wurden notiert. Angaben über Häufigkeiten und Dauer der Spiele wurden eingeholt. Berechnet wurden die *Rate* (die Gesamtanzahl der Spiele, angepasst an die individuelle Dauer jeder Interaktion), die *relative Spieldauer* (die durchschnittliche Dauer eines Spieles angepasst an die Gesamtanzahl der Spiele) und die *prozentuale Zeit, die die Spiele in der Interaktion eingenommen haben* (die Gesamtdauer der Spiele, angepasst an die individuelle Dauer jeder Interaktion).

Um die Interrater-Reliabilität zu berechnen, kodierte ein Kodierer alle Daten, ein zweiter kodierte unabhängig 30% zufällig gewählter Daten. Die Interrater-Reliabilität, berechnet als Intra-Klassen-Korrelation betrug $ICC=.996$ für die Häufigkeiten der Spiele und $ICC=.999$ für die Dauer der Spiele.

Kodierung des kindlichen Verhaltens

Während der Interaktionsbeobachtung im Labor, wurde geschaut auf welche Art und Weise Mütter mit ihren Kindern interagierten und wie die Kinder darauf reagierten. Es wurde das soziale Verhalten des Kindes gegenüber der Mutter in Form von Blickverhalten und Affektausdruck analysiert. Der kindliche Affekt wurde durch den Gesichtsausdruck und die Art der Lautäußerungen beschrieben. Die Definitionen zur Messung des kindlichen Verhaltens wurden vorangegangenen Studien entnommen (Legerstee & Markova, 2007; Markova & Legerstee, 2006; Peláez-Nogueras, Field, Hossain, & Pickens, 1996).

Blickrichtung zum Gesicht der Mutter und Blickrichtung weg von der Mutter wurden kodiert. Die Blicke des Kindes wurden hierbei kontinuierlich kodiert und mussten mindestens eine 1 Sekunde lang beobachtbar sein. Da sich die Längen der Interaktionen individuell unterschieden, wurde die jeweils anteilmäßige Zeitdauer berechnet und für die Analysen verwendet.

Positiver Gesichtsausdruck und negativer Gesichtsausdruck wurden kodiert. Positive Gesichtsausdrücke des Kindes wurden beschrieben durch Lächeln mit nach oben geneigtem Mund (offen oder geschlossen). Negative Gesichtsausdrücke wurden notiert, wenn das Kind negative Emotionen wie Verzweiflung, Aufregung, Ärger oder Unzufriedenheit (z.B. durch Grimassieren oder einen verzogenen Mundwinkel) zeigte. Die Gesichtsausdrücke wurden kontinuierlich kodiert. Die anteilmäßige Zeitdauer der individuellen Interaktionen wurde berechnet und für die Analysen verwendet.

Positive Lautäußerungen und negative Lautäußerungen wurden kodiert. Positive Lautäußerungen wurden kodiert, wenn das Kind Laute von sich gegeben hat, die von

einem positiven oder neutralen Gesichtsausdruck begleitet wurden. Des Weiteren mussten die Töne in unterschiedlichen Höhen vorkommen, silbenartig und als entspannter oraler Nachhall, oder auch als "Brabbeln" erkennbar sein. Negative Lautäußerungen wurden kodiert, wenn das Kind Töne produzierte, die von einem negativen Gesichtsausdruck begleitet wurden. Zusätzlich musste ein angestrebter oder gezwungener Ausdruck mit nasalen einheitlichen Tönen erkennbar sein (Weinen, Jammern, Mäkeln, Klagen). Vegetative Töne wurden bei der Kodierung der *vocalizations* ausgenommen (wie z.B. Schluckauf, Husten, Niesen, Keuchen oder Grunzen). Wenn die Lautäußerung durch eine mindestens 1 Sekunde anhaltende Stille unterbrochen wurde, wurden hierfür zwei verschiedene Töne kodiert. Die Lautäußerungen der Kindes wurden kontinuierlich kodiert. Entsprechend der individuellen Länge jeder Interaktion, wurden anteilmäßige Häufigkeiten der positiven und negativen Lautäußerungen berechnet und für die weitere Analyse verwendet.

Um die Interrater-Reliabilität zu berechnen, kodierte ein Kodierer alle Daten, ein zweiter kodierte unabhängig 30% zufällig gewählter Daten. Die Interrater-Reliabilität, berechnet als Intra-Klassen Korrelation betrug $ICC = .980$ für die Blickrichtung zum Gesicht der Mutter, $ICC = .994$ für die Blickrichtung weg von der Mutter, $ICC = .935$ für den positiven Gesichtsausdruck des Säuglings, $ICC = .960$ für den negativen Gesichtsausdruck des Säuglings, $ICC = .944$ für positive Lautäußerungen des Säuglings und $ICC = .908$ für negative Lautäußerungen des Säuglings.

Video- und Sequenzanalyse

Videoaufnahmen der natürlichen Interaktion zwischen Mutter und Kind wurden für soziales Verhalten des Kindes und soziale Spiele zwischen Mutter und Kind mittels

Event-Sampling kodiert. Für die Kodierung wurde Datavyu ® (Datavyu Team, 2014) verwendet, was eine frei zugängliche Video Kodierungssoftware ist, die online kostenlos im Internet heruntergeladen werden kann.

Im nächsten Schritt wurden die kodierten Daten mittels des ebenfalls online frei zugänglichen Sequenzanalyseprogramms GSEQ 5.1 ® (Version 5.1.18, December 5, 2014. Copyright 1991-2014, Bakeman & Quera) ihrem Auftreten nach sequenziert und die kodierten Spiele abhängig von ihrem Beginn, an die passenden Stellen der vorhandenen Sequenzen eingefügt.

IBM® SPSS® Statistics software (22.version) wurde für alle statistischen Analysen der vorliegenden Studie verwendet.

5 Ergebnisse

Das Spiel zwischen Mutter und Kind

Während der natürlichen Interaktion begannen 27 der 35 Mütter (77,14%), mit ihren Kindern zu spielen. Die *Spielrate* (die Gesamtzahl der Spiele angepasst an die individuelle Dauer jeder Interaktion) betrug $M = 4,57$ ($SD = 2,73$ Spiele. Range = 1-11 Spiele). Die *relative Spieldauer* (die Durchschnittliche Dauer eines Spiels angepasst an die Gesamtzahl der Spiele) betrug $M = 14,72$ und $SD = 7,3$. Schließlich wurde die *prozentuale Zeit, welche die Spiele in der Interaktion eingenommen haben* (die Gesamtdauer der Spiele, angepasst an die individuelle Dauer jeder Interaktion) berechnet. Die Spielzeit hat einen Anteil von durchschnittlich 16,89 % an der Gesamtzeit eingenommen

Bis das erste Spiel begonnen wurde sind im Durchschnitt 1:13 Minuten vergangen ($SD = 1:23$ Minuten). Zusammengezählt haben die Mütter in der vorliegenden Stichprobe insgesamt 117 Mal gespielt, davon 32 unterschiedliche Spiele.

Am häufigsten vorgekommenen sind die Spiele "*Vařila myšička kašičku*", "*Paci, paci, pacičky*" und "*Kovej, kovej, kovářičku*".

"*Vařila myšička kašičku*" ist ein Fingerspiel, ähnlich dem deutschen Fingerspiel "*Das ist der Daumen...*". Hier zeichnet die Mutter zunächst einen Kreis in die Handfläche ihres Kindes und bewegt dann nacheinander die einzelnen Finger des Kindes vom Daumen angefangen. Zeitgleich erzählt die Mutter eine Geschichte über eine Maus, die ihre hungrigen Jungen füttert. Zu jeder Bewegung der Hand gehört also ein bestimmter Satz, der die dazugehörigen Geschichte erzählt.

In "*Paci, paci, pacičky*" hingegen soll der ganze Körper zum Einsatz kommen. In dem Originalspiel (in der vorliegenden Studie haben die Mütter das Spiel für ihr Kind nach eigenen Ideen für das liegende oder sitzende Säugling modifiziert) wird ebenfalls eine Geschichte erzählt, in der Familienmitglieder Gegenstände kaufen wollen und diese gegen andere Objekte eintauschen.

Im Spiel "*Kovej, kovej, kovářičku*" wird das Kind in der dazugehörigen Geschichte zum Pferd. Das Spiel beginnt damit dass das Pferd mit Hufeisen beschlagen wird. Dazu Klopf die Mutter leicht mit ihrer Hand auf die Fußsohle des Kindes. Danach bekommt das Pferd verschiedene Getreidesorten nacheinander geschenkt, welche die Mutter symbolisch in die Hände ihres Kindes legt.

Situationen, in denen ein Spiel begonnen wird

Aufgrund der unterschiedlichen Anzahl an Spielen, die Mütter mit ihren Kindern gespielt haben, wurden die Häufigkeiten der Zustände des Kindes vor dem Spiel in Prozentwerte umgerechnet und damit an der Anzahl der Spiele relativiert. Um nun zu untersuchen, in welchem affektiven Zustand des Kindes, die dazugehörige Mutter ein Spiel einleitet, wurden die verschiedenen Zustände des Kindes 2 Sekunden vor Spielbeginn miteinander verglichen. Der Vergleich (Engagement, Non Engagement, Ambivalentes Engagement)² berechnet mittels Friedman Test nach Rang bei verbundenen Stichproben, ergab einen signifikanten Unterschied ($p < .000$) zwischen den drei Gruppen. Die Verteilung der drei Zustände des Kindes vor dem Spiel sind in Abbildung 1 dargestellt.

Die paarweise nicht-parametrische Testung mittels Wilcoxon ergab einen signifikanten Unterschied zwischen NENG und ENG ($z = - 1,959, p = .050$), zwischen NENG und Ambi ($z = - 3, 645, p < .000$) und ENG und Ambi ($z = - 3,905, p < .000$). Die meisten Kinder ($M = 58 \%, S.E. = 6,77$) zeigten vor dem Spiel Non Engagement, weniger Kinder ($M = 33, 98 \%, S.E. = 5,37$) zeigten Engagement, und die wenigsten Kinder ($M = 7,82\%, S.E. = 6,77$) zeigten Ambivalentes Engagement.

2

ENG (Engagement) = Blick zur Mutter (at) und Blick zur Mutter + positiver Affekt (at + pos)

NENG (Non Engagement) = Blick weg von der Mutter (aw) und Blick weg von der Mutter + negativer Affekt (aw + neg)

AMBI (Ambivalentes Engagement) = Blick zur Mutter + negativer Affekt (at + neg) oder Blick weg von der Mutter + positiver Affekt (aw + neg)

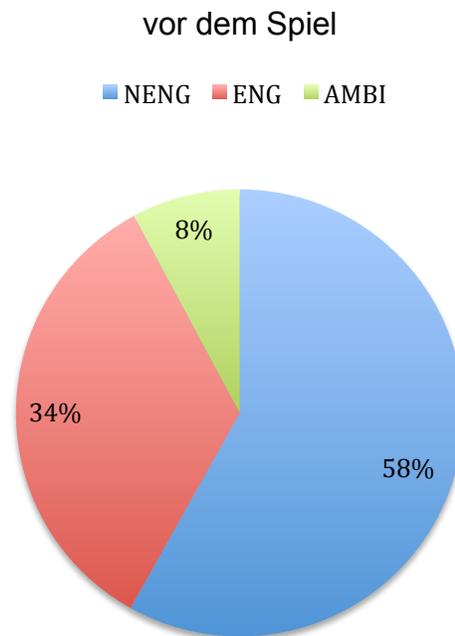


Abbildung 1. Verteilung von ENG, NENG und AMBI vor dem Spiel

Der Einfluss des Spiels auf die Stimmung des Säuglings

Tabelle 1 beschreibt für den Vergleich Spiel vs. Nicht Spiel die bedingten Wahrscheinlichkeiten (conditional probabilities). Das bedeutet, dass ein bestimmtes Verhalten (z.B: Engagement) mit der angegebenen prozentualen Wahrscheinlichkeit (21,19 %) unter der gegebenen Bedingung (Spiel) eintritt.

Hier wurde das Engagement des Kindes zwischen den beiden Situationen Spiel und Nicht Spiel für alle Zustände des Kindes paarweise durch non-parametrische Tests miteinander verglichen. Mittelwerte und Standardabweichungen der bedingten Wahrscheinlichkeiten für die einzelnen Verhaltensweisen des Kindes, sind in den *Tabelle 1* und *Tabelle 2* aufgelistet.

Tabelle 1

Wahrscheinlichkeit für kindliches Engagement bzw. Non Engagement

Verhaltensmessung Säugling	%			
	Spiel		Nicht Spiel	
	M	SD	M	SD
Engagement	21,19	19,05	17,11	12,90
Non Engagement	11,44	19,19	23,30	19,08

Anmerkung. M = Mittelwert; SD = Standardabweichung. % = Prozentanteil.

Engagement unterteilt sich in die 3 Verhaltensweisen *Blick zur Mutter*, *positiver Gesichtsausdruck* und *positive Lautgebung*. Non Engagement wiederum in *Blick weg von der Mutter*, *negativem Gesichtsausdruck* und *negativer Lautgebung*. Zum Beispiel liegt die Wahrscheinlichkeit, dass Säuglinge einen positiven Gesichtsausdruck im Spiel zeigen, bei 16,52%. Wenn nicht gespielt wird liegt die Wahrscheinlichkeit bei nur 10,52%.

Tabelle 2

Wahrscheinlichkeit für kindliches Engagement bzw. Non Engagement mit dazugehörigen Untergruppen

Verhaltensmessung Säugling	%			
	Spiel		Nicht Spiel	
	M	SD	M	SD
Engagement				
Blick zur Mutter	43,56	28,95	36,19	21,47
positiver Gesichtsausdruck	16,52	14,94	10,52	10,29
positive	4,67	6,67	7,70	7,77

Lautgebungen				
Non Engagement				
Blick weg von der Mutter	55,78	29,17	62,78	21,97
negativer Gesichtsausdruck	6,15	13,11	11,11	10,61
negative Lautgebungen	6,59	13,86	12,19	9,51

Anmerkung. M = Mittelwert; SD = Standardabweichung. % = Prozentanteil

Insgesamt zeigten die Säuglinge einen Trend dahingehend, mehr positive Gesichtsausdrücke im Spiel ($z = -1.884$, $p = .06$) als in nicht Spielsituationen zu zeigen. In nicht Spielsituationen, zeigten die Säuglinge insgesamt signifikant häufiger Non Engagement ($z = -2.980$, $p = .003$). Das Non-Engagement in nicht Spielsituationen drückten die Säuglinge durch einen signifikant häufiger negativen Gesichtsausdruck ($z = -2.935$, $p = .003$) und negative Lautäußerungen ($z = -2.826$, $p = .005$) aus. Jedoch ließen sich auch signifikant häufiger positivere Lautäußerungen ($z = -2.557$, $p = .011$) in nicht Spielsituationen beobachten.

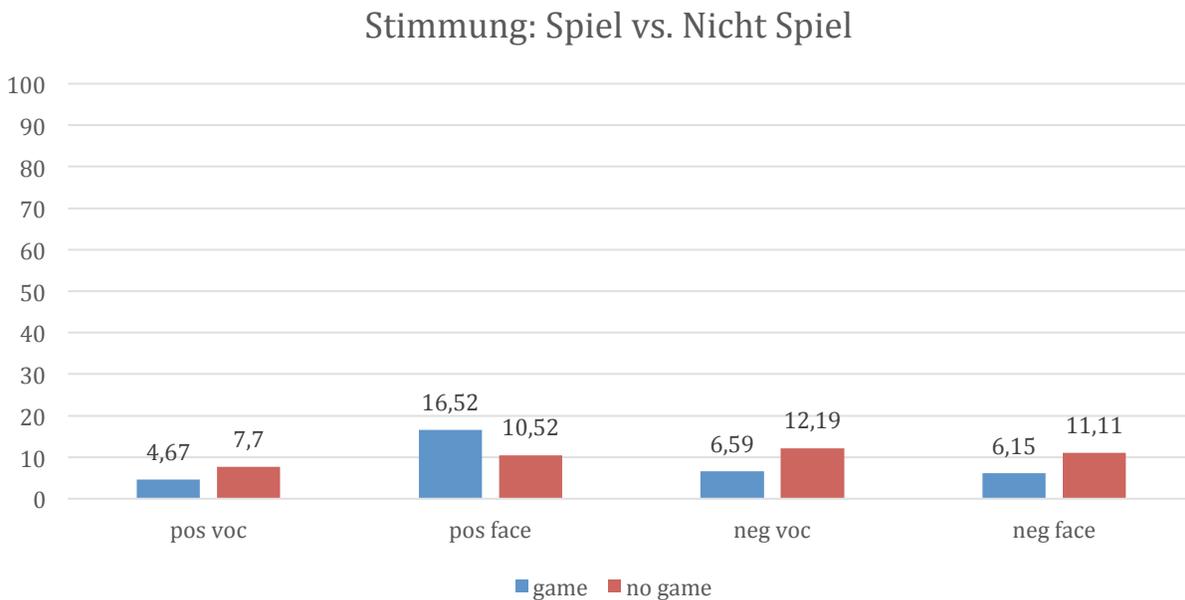


Abbildung 2. Vergleich Spiel vs. Nicht Spiel: Affektausdruck des Kindes

Vergleich der kindlichen Stimmung: vor und nach dem Spiel

Um nun zu schauen, ob sich die Stimmung der Säuglinge nach dem Spiel von der Stimmung der Säuglinge vor dem Spiel signifikant unterschied, wurde ein Friedman-Test für den Vergleich vorher-nachher für die Variablen Engagement, Non-Engagement und Ambivalent gerechnet. Der Prä- und Postvergleich war für alle 3 Zustände nicht signifikant: Engagement ($FR = .000$, $p = 1.000$), Non-Engagement ($FR = 222$, $p = .637$) und Ambivalentes Verhalten ($FR = .111$, $p = .739$).

Es lässt sich also festhalten, dass sich die Stimmung der Säuglinge vor dem Spiel nicht signifikant von der Stimmung nach dem Spiel unterschied. Das soziale Spiel hatte keinen nachhaltigen Einfluss auf die Stimmung des Säuglings.

Nach dem Spiel zeigte etwa die Hälfte aller Kinder (52%) das gleiche Verhalten wie vor dem Spiel. Etwa die Hälfte der Kinder (48%) wechselte das Verhalten. Ein ambivalentes Verhalten der Kinder zeigte sich insgesamt sehr selten. Die Häufigkeitszählungen für einen bzw. keinen Verhaltenswechsel der Säuglinge sind im Flussdiagramm in Abbildung 3 dargestellt. Die blauen Pfeile bedeuten einen Verhaltenswechsel (z.B. ENG zu NENG), die orangen Pfeile ein unverändertes Verhalten (z.B. ENG zu ENG).

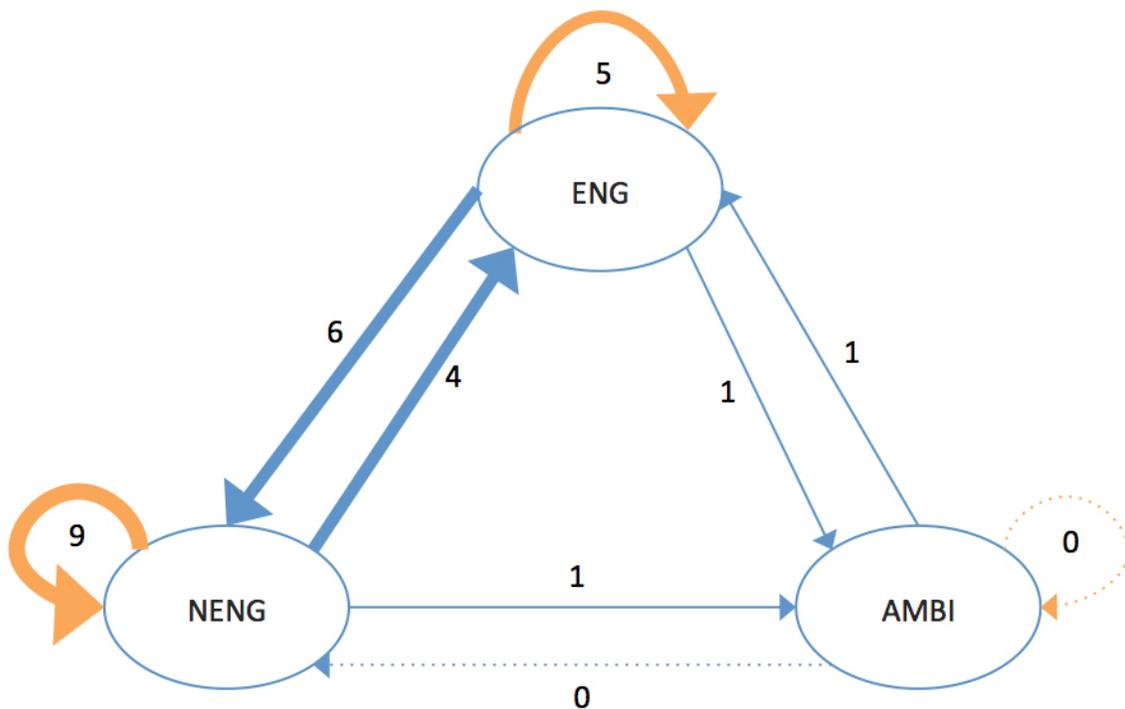


Abbildung 3. Absolute Häufigkeitszählungen für die Veränderung des Verhaltens der Säuglinge

6 Diskussion

Die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit zeigen, dass Mütter schon mit ihren 4 Monate alten Säuglingen erste strukturierte Routinespiele ausprobieren. Während einer etwa 10 minütigen Beobachtung von Mutter und Kind im Labor, war erkennbar, dass Mütter vermehrt dann ein Spiel starteten, wenn das Kind zuvor einen negativen Affekt und weniger Blickkontakt zeigte. Im Spiel zeigten die Kinder dann häufiger einen positiven Affekt. Die Stimmung des Kindes nach dem Spiel unterschied sich jedoch nicht signifikant von der Stimmung vor dem Spiel.

Die Ergebnisse stützen vorangegangene Studien insofern, als dass soziale Spiele tatsächlich einen festen Bestandteil in der Mutter-Kind Kommunikation ausmachen (Beeghly, 1993; Garner & Bergen, 2015). Im Alter zwischen 4 und 6 Monaten werden die Signalmuster eines Säuglings deutlicher und für Eltern leichter interpretierbar (vgl. Beeghly, 1993). Der kindliche Ausdruck von „Gefallen“ und „nicht Gefallen“ ist für die Mutter erkennbar. Viele Mütter probieren in diesem Alter nun erstmals Spiele mit ihren Kindern aus (Garner & Bergen, 2015).

Eine Mutter die schon Zuhause die Erfahrung gemacht hat, dass ihr Kind auf ihre Spiele positiv anspricht, probiert diese wahrscheinlich auch aus, wenn sie während der Interaktion mit ihrem Kind beobachtet wird. Schließlich war die Testung im Labor eine besondere Situation, in der sich die Mütter unter die Beobachtung von Untersuchern begaben. Beobachtet zu werden, bedeutet immer auch eine Stresssituation. Es ist vorstellbar, dass gerade junge Mütter, die häufig noch sehr unsicher mit ihrem Kind sind, zeigen möchten, wie gut sie mit ihrem Kind umgehen können. Es ist allgemeiner Konsensus, dass ein lachendes Kind ein zufriedenes und glückliches Kind ist. Wenn die

Mutter also schon die Erfahrung gemacht hat, dass ihr Kind im Spiel mit ihr besonders viel lacht, wird sie, so kann angenommen werden, mit ihrem Kind während der Untersuchung im Labor viel spielen. Während der Untersuchung zeigte sich tatsächlich, dass 77,14% aller Mütter mit ihren Kindern mindestens 1 Spiel spielten (es wurden bis zu 11 Spiele pro Mutter-Kind Dyade gespielt). Die durchschnittliche Spielzeit pro Gesamtinteraktion betrug 16,84%. Während des Spiels, zeigten die Kinder, wie erwartet, mehr positive Emotionen in Form von Lächeln und Lachen im Spiel mit der Mutter, verglichen mit der restlichen Interaktionszeit. Das Argument des kindlichen Lachens, kann schließlich auch dadurch gestützt werden, dass das Lachen physiologisch und neurologisch belohnend auf die Mutter wirkt, indem es die Aktivität des Sympathikus der Mutter vermindert, wodurch sich der Stress reduziert (vgl. Strathearn et al., 2008; Mizugaki et al. 2015).

Das beschriebene Argument zur Erklärung der vielen Spielsituationen aufgrund von Stress, der durch die Beobachtungssituation entstand, kann auch dadurch bestärkt werden, dass die Mütter vermehrt dann ein Spiel einleiteten, wenn das Kind kurz davor einen negativen Affekt und/oder Blickabwendung gezeigt hat. Wenn das Kind unruhig ist und dadurch Stress bei der Mutter entstehen kann, ist das Spiel wahrscheinlich ein schnelles und einfaches Mittel zu versuchen, die Stimmung des Kindes wieder zu heben. Da das Spiel einer festgelegten Struktur in Form von Text (Melodie) und Bewegungsablauf unterliegt, muss sich die Mutter nichts neues einfallen lassen: Sie spielt einfach das Spiel wie gewohnt in der bekannten Abfolge in der Hoffnung, ihr Kind so bei Laune zu halten. So spielten auch Mütter ein Spiel, wenn das Kind zuvor einen positiven Affekt zeigte, da es wahrscheinlich schlicht auch eine einfache Form war,

miteinander zu interagieren, ohne sich für den Moment wieder etwas neues einfallen lassen. Es sollte noch einmal daran erinnert werden, dass eine etwa 10-minütige Interaktionszeit als sehr lang empfunden werden kann, wenn das Gegenüber ein geringeres Repertoire besitzt (keine verbale Sprache), um zu antworten und man dabei auch noch beobachtet und gefilmt wird.

Während der Spielinteraktion zwischen Mutter und Säugling, war es interessant zu beobachten, dass die Säuglinge signifikant weniger Lautäußerungen (sowohl weniger positive als auch negative) als in der restlichen Interaktionszeit zeigten. Ein Grund hierfür könnte sein, dass die Säuglinge sich im Spiel stärker auf das Spielgeschehen konzentriert haben, weshalb sie sich insgesamt ruhiger verhielten. Der signifikant häufigere positive Gesichtsausdruck in Form von Lächeln und Lachen könnte eine Rückmeldung an die Mutter darstellen, wodurch das Kind wohlmöglich ausdrücken möchte: „Mach weiter!“. Negative Rückmeldung der Säuglinge vor allem in Form von Blickabwendung im Spiel könnten unter anderem auf Unwohlsein oder Überstimulierung zurückgeführt werden (vgl. Burghardt, 2005).

Auffällig war, dass einige Mütter auch dann die Spiele fortgesetzt haben, wenn ihre Säuglinge kein Gefallen (mehr) an der (Spiel)interaktion zeigten. An dieser Stelle könnte damit argumentiert werden, dass jene Mütter, die trotz negativer Rückmeldung ihres Kindes, die Spielinteraktion fortsetzten, über weniger Sensitivitätsvermögen im Umgang mit ihrem Kind verfügen. Etwas vorsichtiger sollte jedoch vielleicht in Betracht gezogen werden, dass Mütter und Kinder sich noch immer in einer Lernphase befinden, in der sie die Signalmuster des Gegenübers erst verstehen lernen müssen. Dieser Umstand könnte insbesondere bei Erstgebärenden eine entscheidende Rolle spielen.

Insgesamt hat sich die Stimmung des Säuglings, entgegen der Erwartungen, durch das Spiel nicht signifikant verändert. Es ließ sich kein eindeutiges Muster bestimmen. Ganz im Gegenteil, die Säuglinge zeigten sehr individuelle Verhaltensweisen in Bezug auf ihr Engagement vor und nach dem Spiel. Eine mögliche Erklärung für diese Ergebnisse könnte der noch sehr wechselhafte und inkonsistente Gefühlszustand eines 4 Monate alten Säuglings darstellen. Andererseits sei die sehr kleine Stichprobe zu erwähnen und die Tatsache, dass auch Mütter das richtige Deuten der Signale ihres Kindes, erst noch erlernen müssen. Es kann also an dieser Stelle festgehalten werden, dass Mütter schon bei ihren sehr jungen Säuglingen Spiele ausprobieren, und diese auch in anderen Settings als Zuhause zeigen. Da die Mütter vor allem dann Spiele einleiteten, wenn ihr Kind zuvor einen negativen Affekt zeigte und dieser dann im Spiel vermehrt positiv wurden, kann angenommen werden, dass das Spiel ein leicht einzusetzendes Mittel ist, um auf eine einfache Art freudvoll miteinander zu interagieren.

Durch das Spiel kann eine Mutter herausfinden, was ihrem Kind gefällt, und was nicht. Da das Kind sein Gefallen an der Interaktion in Form von Affektlage und Blickkontakt rückmeldet. Möglicherweise geht es hier um die richtige Anpassung der Modalitäten. Es kann angenommen werden, dass eine sensitive Mutter, welche die Signalmuster ihres Kindes richtig deuten kann, durch das Spiel lernt, wie sie es anpassen muss. Ist die Geschwindigkeit im richtigen Tempo? Gefällt meinem Kind, wenn ich den Hals kitzle, oder mag mein Kind es lieber, wenn ich mit seinen Füßchen spiele? Ist meine Stimmlage angenehm? All diese Fragen, kann die sensitive Mutter wahrscheinlich durch das Spiel mit ihrem Kind beantworten, wenn sie ihrem Kind

aufrichtig zuhört und es genau beobachtet. Um diese Behauptung zu stützen, wären jedoch weitere Untersuchungen nötig.

Für die vorliegende Untersuchung sei limitierend anzumerken, dass es sich zunächst einmal um eine explorative Untersuchung handelt. Die Mütter wurden nicht explizit dazu aufgefordert zu spielen, sondern taten dies spontan. Dieser Umstand stellt auf der einen Seite einen besonderen Gewinn dar, da er uns aufzeigt, welchen Platz strukturierte Routinespiele in der Mutter-Kind Interaktion haben. Auf der anderen Seite war hierdurch die genaue Analyse eines strukturierten Routinespieles nicht möglich, da die Mütter sehr unterschiedliche Spiele spielten. Des Weiteren lagen keine Informationen darüber vor, ob dem Säugling das Spiel zum Messzeitpunkt bereits bekannt war. Dies hätte wiederum Einfluss auf sein Antwortverhalten im Spiel gehabt. Fantasia et al. (2014) haben bereits mit einer ersten Studie zu frühen sozialen Spielen herausgefunden, dass die Kinder Erwartungen an das Spielgeschehen haben, wenn ihnen das Spiel bereits bekannt ist. In ihrer Studie wurden die Mütter dazu aufgefordert in einer Bedingung das Spiel ohne Text (Melodie) in einer anderen das Spiel ohne die bekannten Bewegungen/Gesten zu spielen. In beiden Bedingungen reagieren die Kinder mit negativem Affekt und Blickabwendung. Für zukünftige Untersuchungen wäre es deshalb interessant, Mütter dazu zu instruieren alle das gleiche Spiel zu spielen und dies zuvor über eine festgelegte Häufigkeit zuhause „zu üben“. In einer anschließenden Laboruntersuchung wären dann auch die Körperbewegungen des Säuglings, im Spiel mit der Mutter ein interessanter Untersuchungsgegenstand. Hierbei wäre zu schauen, inwiefern vier Monate alte Säuglinge dazu in der Lage sind, die zukünftigen

Handlungsschritte des strukturierten Routinespiels durch die Mutter über Affekt, Blickkontakt und Körperbewegungen zu antizipieren.

Eigene Beobachtungen lassen vermuten, dass auch ältere Geschwisterkinder Freude daran empfinden, strukturierte Routinespiele an dem jüngeren Geschwisterkind auszuprobieren. Für zukünftige Untersuchungen zu diesem Thema wäre es also interessant zu schauen, ob die Säuglinge auf das ältere Geschwisterkind ebenso oder vielleicht sogar noch positiver reagieren als auf das Spielangebot der Mutter.

Schließlich kann angenommen werden, dass das ältere Geschwisterkind, bedingt durch die Tatsache selbst ein Kind zu sein, mehr Freude an der Spielinteraktion empfindet als die Mutter, was sich wiederum auf den Säugling überträgt. Da ältere Geschwister oftmals das jüngere als Konkurrenten wahrnehmen, könnte das Spiel eine einfache Form darstellen, die Geschwister einander näher zu bringen. Im Zuge einer solchen Untersuchung wäre auch interessant zu schauen, welchen Einfluss das strukturierte Routinespiel mit dem Säugling auf die Beziehung und das Selbstwertgefühl des älteren Geschwisterkindes hat.

Wenn wir nun davon sprechen, wie Mütter oder andere Bezugspersonen über das strukturierte Routinespiel mit ihren Säugling in Kontakt treten, muss immer auch bedacht werden, dass es Säuglinge und Kleinkinder gibt, bei denen die Entwicklung etwas anderes verläuft. Beispielsweise zeigen Kinder mit Down-Syndrom Verzögerungen in der Entwicklung des Affektausdrucks, mit dem sie ihren Eltern Rückmeldungen geben können (Cicchetti & Beeghly, 1990). Ähnlich ergeht es Eltern von Frühgeburten oder Risikokindern. Diese Eltern müssen einen ganz besonders sensitiven Interaktionsstil mit ihren Kindern entwickeln (Tronick, 1989). Strukturierte

Routinespiele stellen hier eine einfach zu instruierende und für Eltern schnell erlernbare Methode dar, um im Rahmen einer *Parent-Child Interaction Therapy* die Eltern-Kind Beziehung zu stärken (vgl. Zisser, A. & Eyberg, S.M., 2010). Aber auch für Mütter mit einer postpartalen Depression ist das strukturierte Routinespiel ein möglicher Weg um mit dem Kind über Sprache und Berührungen in Kontakt zu treten.

Die strukturierten Routinespiele haben einen kulturellen Charakter und werden über Generationen überliefert. Wir haben gezeigt, dass tschechische Mütter gerne über strukturierte Routinespiele mit ihrem Kind in Kontakt treten. In westlichen Gesellschaften ist es allgemein üblich mit dem Kind zu spielen. Hier werde das Spielen mit dem Kind als kognitiv fördernd und bildend verstanden. In traditionellen Gesellschaften hingegen wird das Spiel mit dem Kind als unbedeutender und nebensächlicher betrachtet (Roopnarine, 2011). In einer kleinen Zusatzerhebung wollten wir erfahren, welche Bedeutung strukturierte Routinespiele für österreichische Mütter und ihre Säuglinge haben. Eine erste Befragung unter österreichischen Müttern ergab, dass diese Hierzulande insgesamt weniger Spiele aufzählen können und diese nach eigenen Angaben auch seltener mit ihrem Kind spielen. Weiterführende Untersuchungen zur Repräsentativität der tschechischen Stichprobe für die westliche Bevölkerung sind erforderlich.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Mütter schon mit 4 Monate alten Säuglingen strukturierte Routinespiele spielen und die Kinder vermehrt positiv darauf reagieren. Diese sind aufgrund ihrer einfachen Struktur sehr leicht erlernbar und überall einsetzbar. Sie bieten einen Rahmen in dem Mutter und Kind auf freudvolle Weise voneinander lernen können.

Literaturverzeichnis

- Bakeman, R., & Brownlee, J.R. (1980). The strategic use of parallel play: A sequential analysis. *Child development, 51*, 873-878.
- Bakeman, R., & Quera, V. (2011). *Sequential analysis and observational methods for the behavioral sciences*. New York: Cambridge University Press.
- Bateson, P. (2011). Theories of play. In A.D. Pellegrini (Eds.), *The Oxford handbook of The development of play* (pp. 9-17). New York: Oxford University Press.
- Beeghly, M. (1993). Parent-infant play as a window of infant competence: An organizational approach to assessment. In K. MacDonald (Eds.), *Parent-child play: Descriptions and implications* (pp. 77-79). Albany: State University of New York Press.
- Brucker, Bernd. (2004). *Fingerspiele. Klassiker und neue Ideen für Babys und Kleinkinder*. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Burghardt, G.M. (2011). Defining and recognizing play. In A.D. Pellegrini (Eds.), *The Oxford handbook of The development of play* (pp. 9-17). New York: Oxford University Press.
- Cicchetti, D. & Beeghly, M. (1990). *Children with Down Syndrome: A developmental perspective*. (pp. 108-114). Cambridge: Cambridge University Press.
- Colwell, M.J., & Lindsey, E.W. (2005). Preschool children's pretend and physical play and sex of play partner: Connections to peer competence. *Sex Roles, 52*(7-8), 497-509.
- Crawley, S.B., & Sherrod, K.B. (1984). Parent-infant play during the first year of life. *Infant Behavior and Development, 7*, 65-75.

- Fantasia, V., De Jaegher, H., & Fasulo, A. (2014). We can work it out: an enactive look at cooperation. *Front Psychol.* 5:874. doi: 10.3389/fpsyg.2014.00874
- Fantasia, V., Fasulo, A., Costall, A., & López, B. (2014). Changing the game: exploring infants' participation in early play routines. *Front. Psychol.* 5:522. doi: 10.3389/fpsyg.2014.00522
- Fogel, A., Nelson-Goens, G.C., Hsu, H.C., & Shapiro, A.F. (2000). Do different infant smiles reflect different positive emotions? *Review of social Development*, 9(4), 497-520. doi: 10.1111/1467-9507.00140
- Fraiberg, S.H. (1998). *Die magischen Jahre: Familiäre Beziehungen in der frühen Kindheit*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Garner, B.P., & Bergen, D. (2015). Play development from birth to age four. In D.P. Fromberg & D. Bergen (Eds.), *Play from birth to twelve: contexts, perspectives, and meanings* (pp. 11-17). New York: Routledge.
- Gill, N.E., White, M.A., & Anderson, G.C. (1984). Transitional newborn infants in a hospital nursery: from first oral cue to first sustained cry. *Nursing Research*, 33(4).
- Goldmann, B.D., & Ross, H.S. (1978). Social skills in action: An analysis of early peer games. In J. Glick & K.A. Clarke-Steward (Eds.), *Studies in social and cognitive development (Vol. 1): The development of social understanding*. New York: Gardner Press, 1978.
- Gustafson, G.E., Green, J.A., & West, M.J. (1979). The infant's changing role in mother-infant games: The growth of social skills. *Infant Behaviour and development*, 2, 301-308.

- Harris, C.R. (2012). Tickling. In Ramachandran, V. (Ed.), *Encyclopedia of human behavior, 2nd Edition* (pp. 611-615). Oxford, UK: Elsevier.
- Harris, C.R., & Alvarado, N. (2010). Facial expressions, smile types, and self-report during during humor, tickle, and pain. *Cognition and Emotion, 19*(5), 655-669.
- Hay, D.F., Ross, H.S., & Goldman, B.D. (1979). Social games in infancy. In B. Sutton-Smith (Ed.), *Play and learning*. New York: Gardner Press, 1979.
- Howes, C. (2011). Social play of Children with Adults and Peers. In A.D. Pellegrini (Eds.), *The Oxford handbook of the development of play* (pp. 9-17). New York: Oxford University Press.
- Kagan, J., Kearsley, R.B., & Zelazo, P.R. (1978) *Infancy: Its place in human development*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Kasprik, Birgit. (2013). *Spiele für den Wickeltisch. Lustige Ideen zum Kitzeln und Schmusen, Strampeln und Greifen, Horchen und Spüren für alle Wickelkinder*. Münster: Ökotoxia Verlag.
- LaFrance, M. (2013). *Why smile: The science behind facial expressions*. New York: Norton & Company.
- Legerstee, M. & Markova, G. (2007). Intentions make a difference: Infant response to still-face and modified still-face conditions. *Infant Behavior and Development, 30*(2), 232-250.
- Markova G. & Legerstee, M. (2006). Contingency, imitation, and affect sharing: Foundations of infants' social awareness. *Developmental Psychology, 42*(1), 132-141.

- Maurer, A. (1967). The game of peek-a-boo. *Diseases of the nervous system*, 28(2), 118-121.
- Mizugaki, S., Maehara, Y., Okanoya, K., & Myowo-Yamakoshi, M. (2015). The Power of an infant's smile: Maternal physiological responses to infant emotional expressions. *PLoS ONE* 10(6): e0129672. doi:10.1371/journal.pone.0129672
- Panksepp, J. (1998). Rough-and-Tumble play: The brain sources of joy. In J. Panksepp (Ed.) *Affective Neuroscience. The foundations of human and animal emotions*. (pp. 280-291). New York: Oxford University Press.
- Panksepp, J. (1981). The ontogeny of play in rats. *Developmental Psychology*, 14(4), 327-332.
- Papoušek, M. (2003). Ein Blick in die Phylogenese: Das Spiel der Säugetierjungen. In M. Papoušek & Gontard, A. (Eds.) *Spiel und Kreativität in der frühen Kindheit*. (pp.18-26). Stuttgart: Klett-Cotta
- Paquette, D. (2004). Theorizing the Father-Child Relationship: Mechanisms and Developmental Outcomes. *Human Development*, 47, 193-219.
- Parrott, W.G., & Gleitman, H. (1989). Infant's expectations in play: The joy of Peek-a-boo. *Cognition and Emotion*, 3(4), 291-311.
- Peláez-Nogueras, M., Field, T.M., Hossain, Z., & Pickens, J. (1996). Depressed mothers' touching increases infants' positive affect and attention in still-face interactions. *Child Development*, 67(4), 1780-1792.
- Pellegrini, A.D. (2011). *The Oxford handbook of the development of play*. New York: Oxford University Press.

- Pellegrini, A.D., & Smith, P.K. (1998). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development, 69*(3), 577-598.
- Plooij, F. (1979). How wild chimpanzee babies trigger the onset of mother-infant play- and what the mother makes of it. In A. Bullowa (Ed.), *Before speech: The beginning of interpersonal communication*. (pp. 223-239). Cambridge University press.
- Provine, R.R. (2004). Laughing, tickling, and the evolution of speech and self. *Current Directions in psychological science, 13*(6), 215-218.
- Ratner, N. & Bruner, J. (1977). Games, social exchange and the acquisition of language. *Child Lang, 5*, 391-401.
- Reddy, V. (2010). *How Infants know minds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Renz-Polster, Herbert (2014). *Kinder verstehen. Born to be wild: Wie die Evolution unsere Kinder prägt*. München: Kösel Verlag.
- Roopnarine, J.L. (2011). Cultural variations in beliefs about play, parent-child play, and children's Play: Meaning for childhood development. In A.D. Pellegrini (Eds.), *The Oxford handbook of the development of play* (pp. 9-17). New York: Oxford University Press.
- Roopnarine, J.L., Ahmeduzzaman, M., Hossain, Z., & Riegraf, N.B. (1992). Parent-infant rough play: Its cultural specificity. *Early Education and Development, 3*, 298-311.
- Ross, H.S., & Kay, D.A. (1980). The origins of social games. *New directions for child and adolescent development, 9*, 17-31.

- Ross, H.S., & Lollis, S.P. (1987). Communication within infant social games. *Developmental Psychology, 23*(2), 241-248.
- Roth, D. L., Stevens, A.B., Burgio, L.D., & Burgio K.L. (2002). Timed-Event sequential analysis of agitation in nursing home residents during personal care interactions with nursing assistants. *Journal of Gerontology, 57B*(5), 461-468.
- Saracho, O.N. & Spodeck, B. (1998). *Multiple perspectives on play in early childhood education*. (pp. 2-10) Albany: State University of New York Press.
- Solter, A. (2015). *Spielen schafft Nähe- Nähe löst Konflikte. Spielideen für eine gute Bindung*. München: Kösel Verlag.
- Sroufe, L.A., & Waters, E. (1976). The ontogenesis of smiling and laughter: A perspective on the organization of development in infancy. *Psychological Review, 83*(3), 173-189.
- Stern, D.N. (2002). *The first relationship: Infant and mother*. Cambridge: Harvard University Press.
- Stifter, C.A., & Moyer, D. (1991). The regulation of positive affect: Gaze aversion activity during mother-infant interaction. *Infant behavior and development, 14*(1), 111-123.
- Strathearn, L., Fonagy, L. J., & Montague, P.R. (2008). What's in smile? Maternal brain responses to infant facial cues. *Pediatrics, 122*(1), 40-51.
- Tamis-LeMonda, C.S., Uzgiris, I.C., & Bornstein, M.H. (2002). Play in parent-child interactions. In M.H. Bornstein (Ed.), *Handbook of parenting volume 5 practical issues in parenting* (pp. 221-236). New Jersey: Laurence Erlbaum Associates.

- Trevarthen, C. (1979). "Communication and cooperation in early infancy: a description of primary intersubjectivity," in *Before speech. The beginning of interpersonal communications*, ed M. Bullowa. New York: Cambridge University Press
- Tronick, E.Z. (1989). Emotions and emotional communication in infants. *American Psychologist*, 44(2), 112-119.
- Vygotsky, L., & Webb, D. (2013). *Play and its role in the mental development of the child*. www.all-about-psychology.com, Kindle Edition
- Yogman, M.W. (1981). Games fathers and mothers play with their infant's. *Infant mental health Journal*, 2(4), 241-248.

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 <i>Wahrscheinlichkeit für kindliches Engagement bzw. Non Engagement</i>	22
Tabelle 2 <i>Wahrscheinlichkeit für kindliches Engagement bzw. Non Engagement mit dazugehörigen Untergruppen</i>	22

Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1.</i> Verteilung von ENG, NENG und AMBI vor dem Spiel.....	21
<i>Abbildung 2.</i> Vergleich Spiel vs. Nicht Spiel: Affektausdruck des Kindes	24
<i>Abbildung 3.</i> Absolute Häufigkeitszählungen für die Veränderung des Verhaltens der Säuglinge	25

Lebenslauf

Katrin Steinbrück

Ausbildung

Seit 09/2009 *Psychologie, Diplomstudium, Universität Wien*

- 12/2012: Vordiplom

07/2008 – 08/2009 Weltreise

09/1999 – 06/2008 *Gymnasium am Waldhof, Bielefeld*

Berufserfahrung

11/2014 – 06.2015 *Praktikum bei der Österreichischen Autistenhilfe*

- Betreuung im Schulalltag von 2 Buben mit frühkindlichem Autismus

09/2014 Gründung der Babysitteragentur *fragfrida.at e.U.*

ab 01/2014 Betreuung von neugeborenen Drillingen im Ausmaß von 20 Wochenstunden

01/2012 – 01/2014 Betreuung eines Kleinkindes im Ausmaß von 30 Wochenstunden