



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Wie Eltern spielen: Vergleiche von Müttern und Vätern“

verfasst von / submitted by

Anna Kuschke, BSc

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
Master of Science (MSc)

Wien, 2019 / Vienna 2019

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

A 066 840

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Masterstudium Psychologie UG2002

Betreut von / Supervisor:

Univ.- Prof. Dr. Dr. Lieselotte Ahnert

Mitbetreut von / Co-Supervisor:

Dr. Lukas Teufl

# Inhalt

<b>Wie Eltern spielen: Vergleiche von Müttern und Vätern.</b>	<b>3</b>
<i>Spaß &amp; Sinn</i>	3
<i>Spieltypen &amp; Nutzen</i>	4
<i>Geschlecht &amp; Kontext</i>	5
<i>Spielqualität &amp; Play Quality</i>	8
<i>Fragen &amp; Hypothesen</i>	9
<i>Teilnehmende &amp; Deskriptiva</i>	10
<i>Vorgehen &amp; Verfahren</i>	10
<i>Analyse &amp; Ergebnisse</i>	12
<i>Interpretation &amp; Diskussion</i>	18
<i>Zusammenfassung &amp; Abstract</i>	23
<b>Verzeichnisse</b>	<b>24</b>
<b>Danksagung</b>	<b>28</b>

## Wie Eltern spielen: Vergleiche von Müttern und Vätern.

### Spaß & Sinn

Kinder aus Argentinien, Vietnam, Südafrika oder Österreich, in der Stadt oder einem kleinen Dorf, haben eine Gemeinsamkeit: Sie spielen (Singer, Singer, D'Agnostino, & DeLong, 2009). Sie rennen und toben, machen Stöcke zu Schwertern und Stroh zu Puppen oder wonach auch immer ihnen der Sinn steht. Werden sie gefragt, scheint ihnen nicht bewusst, wie viel sie dabei lernen, welchen Nutzen Spielen für sie hat (Colliver & Fleer, 2016).

Ultimat bringt Spielen vor allem Spaß, jedoch häufen sich die Indizien, die eine lange Liste der weiteren Vorteile andeuten.

Aufgrund dieser und der kulturellen Robustheit von spielerischen Tätigkeiten hat Spielen als Art der Anpassung im Sinne einer intuitiven Verhaltensweise in evolutionspsychologischen Ansätzen seinen Platz gefunden (Pellegrini & Bjorklund, 2004; Pellegrini & Smith, 1998b). Einerseits als Anpassung an die aktuelle Lebensumwelt eines Kindes - beispielsweise erleichtert Spielen Kindern und ihren Eltern auf eine angenehme Art und Weise miteinander in Beziehung zu treten (Grossmann et al., 2002), andererseits als Vorbereitung auf das Erwachsenenalter, indem bevorstehende Aufgaben spielerisch erlernt und kulturell eingefärbte, rollenspezifische Verhaltensweisen verinnerlicht werden (Pellegrini & Bjorklund, 2004).

Spielerischer Nutzen erstreckt sich über wichtige Aspekte der kindlichen Entwicklung, es können kognitive, emotionale, soziale und physische Fertigkeiten erlernt und trainiert werden (Ginsburg, 2007). Auf kognitiver Ebene kann Spielen Kindern helfen, ihre schulischen Leistungen zu verbessern (Lillard et al., 2013) und ihre sprachlichen Fähigkeiten auszubauen (Siller & Sigman, 2002; Tamis-LeMonda, Shannon, Cabrera, & Lamb, 2004). Kinder, deren Eltern umsichtig mit ihnen spielen, zeigen weniger internalisierende (Ahnert et al., 2017) oder aggressive (Peterson & Flanders, 2005; StGeorge & Freeman, 2017) Verhaltensweisen und sind insgesamt entspannter im Umgang mit Gleichaltrigen (Lindsey & Mize, 2000; E. W. Lindsey, J. Mize, & G. S. Pettit, 1997; MacDonald & Parke, 1984). Insofern sind Spiel und mögliche spielerische Tätigkeiten komplex und deren Nutzen vielseitig. Eine gewisse Ordnung herstellend, wurden verschiedene Arten von Spiel identifiziert und mit kindlichen Entwicklungsvorgängen in Verbindung gebracht.

## Spieltypen & Nutzen

Bekannte und häufig untersuchte Spieltypen sind Formen des physischen Spiels (Pellegrini & Smith, 1998a; StGeorge & Freeman, 2017), Objektspiel und Fantasie- bzw. Als-Ob-Spiel (Lillard et al., 2013; Pellegrini & Bjorklund, 2004). Realistischerweise sind Überschneidungen verschiedener „Spielformen“ nicht nur möglich, sondern auch wahrscheinlich. Anders formuliert kann Spielverhalten verschiedene Komponenten aufweisen, nämlich einen Objektbezug, eine physisch-aktive Komponente oder eine fantastische Komponente. In der vorliegenden Arbeit sind zwei zu vergleichende Spiele gewählt. Eines fordert vorrangig körperliche Aktivität, ist also ein Physisches Spiel, das Andere ist für das Kind potentiell eher kognitiv fordernd, im Folgenden Kognitives Spiel genannt. Beide Spiele jedoch schließen Objekte ein und bieten die Möglichkeit, fantasievoll erweitert zu werden.

*Physisches Spiel* beginnt in einfacher Form bereits sehr früh. Säuglinge und Kleinkinder verbringen bis zu 40% ihrer Zeit mit rhythmisch-stereotypen Bewegungen, also grobe motorische Verhaltensweisen ohne erkennbare Funktion, wie strampeln (Smith, 2009). Auch Eltern treten schon in erweiternder Art und Weise in Aktion, als Beispiel wäre „Hoppe, hoppe Reiter“ zu nennen. Parallel zur Tierwelt, speziell Affen, entwickelt sich darauffolgend *exercise play*. Rennen, Klettern und Springen sind typische Verhaltensweisen, die Kinder allein oder in Gruppen „spielen“ (Pellegrini & Smith, 1998b). Physische Aktivität scheint ein kindliches Bedürfnis zu sein, dem Kinder nachkommen, sobald sich die Möglichkeit bietet, je länger die Ruhephase umso aktiver wird das Spiel (Smith, 2009). Als Unterkategorie kann *rough-and-tumble-play* (RTP) (Pellegrini & Smith, 1998b) betrachtet werden. Mit „Toben“, „Kämpfen“, „Fangen“ werden auf spielerische Art motorische und exekutive Funktionen verbessert (van der Niet et al., 2015), der Stoffwechsel gefördert (Pellegrini & Smith, 1998b) und zeitgleich soziale Kompetenzen erlernt (MacDonald & Parke, 1984). Hötting und Röder (2013) fanden außerdem positive Auswirkungen auf die Hirnplastizität. Physisches Spiel, separiert betrachtet, wirkt sich also insgesamt vorrangig auf die körperliche Entwicklung aus, allerdings zeigen sich weitere Vorzüge, sobald Spielpartner, insbesondere die Eltern, in Erscheinung treten.

Kontrastierend dazu liegen Sinn und Nutzen des *Kognitiven Spiels* in der Übung von später notwendigen Fertigkeiten und bietet Raum für Kreativität und Innovation (Pellegrini & Bjorklund, 2004). Eine einfache Illustration geben Steckspiele, bei denen ein Objekt gedreht werden muss, bis es durch die Öffnung passt - dies erfordert einfache Strategien der Problemlösung und/oder ein gewisses räumliches Vorstellungsvermögen. Wie genau und

welche kognitiven Fähigkeiten verbessert werden, hängt natürlich vom konkreten Spiel und verschiedenen Rahmenbedingungen ab. Beispielsweise stellten Solis, Curtis, and Hayes-Messinger (2017) fest, dass Kinder vermutlich physikalische Regeln wie Magnetismus, Kraft oder Energie im Spiel mit Objekten erlernen, während Schulz und Bonawitz (2007) argumentieren, dass aufgrund mangelnder Systematik im Spiel Erkenntnisse eher zufällig und nicht verlässlich gewonnen werden. Auch ob Spielen die kindliche Kreativität verbessert oder ob nicht vielmehr kreative Kinder auch kreativer spielen, lässt sich nicht mit Sicherheit festlegen (Pellegrini & Bjorklund, 2004). An dieser Stelle soll dennoch festgehalten werden, dass spielerische Aktivität ein Nährboden für die kognitive Entwicklung sein kann (Ginsburg, 2007).

### Geschlecht & Kontext

Neben dem ohnehin förderlichen, sogar notwendigen (Ginsburg, 2007) Spiel, in dem Kinder selbst frei entscheiden, wie und was gespielt wird, können Eltern strukturierend, anregend und regulierend eingreifen, um den Lern- und Entwicklungsprozess im Spiel (gezielt) zu unterstützen (Cabrera, Karberg, Malin, & Aldoney, 2017; Ginsburg, 2007; Lillard et al., 2013; Lindsey & Mize, 2000). Typischerweise gehören Eltern zu den ersten Spielpartnern eines Kindes, dadurch steckt im Eltern-Kind-Spiel einiges Potenzial, die kindliche Erfahrungswelt zu erweitern und die zukünftige Entwicklung hilfreich zu beeinflussen. Dass dieses mit den Eltern Erlebte und Gelernte fortbestehen kann, zeigt sich z.B. in der Auswirkung auf andere Kontexte. So wirkt sich die Art und Weise, wie Eltern spielen, auf die soziale Kompetenz (entspannt in einer Gruppe spielen) und Popularität (öfter als Spielpartner gewählt werden) in Peers aus (MacDonald & Parke, 1984).

Eltern können als Spielpartner den Nutzen von Spiel gezielt erweitern, dabei schätzen sie Spielen bewusst als Gelegenheit, ihr Kind zu fördern (Warash, Root, & Devito Doris, 2017). Über 90% der Mütter aus 16 verschiedenen Ländern glauben außerdem, dass körperlich aktives Spielen die Gesundheit und Zufriedenheit ihrer Kinder verbessert (Singer et al., 2009). Bisherige Studien offenbarten Unterschiede, aber auch Gemeinsamkeiten, wobei nicht immer beide Eltern vergleichend betrachtet wurden.

Bezüglich der Spielart geben Väter an, lieber an körperlich aktiven Spielen teilzunehmen oder gestalten das gemeinsame Spiel mit ihrem Kind als solches (Grossmann et al., 2002; John, Halliburton, & Humphrey, 2013; Eric W. Lindsey, Jacquelyn Mize, & Gregory S. Pettit, 1997; MacDonald & Parke, 1984; Daniel Paquette, Carbonneau, Dubeau, Bigras, &

Tremblay, 2003). Mütter priorisieren dagegen eher Spiele, in denen das Kind kognitiv gefördert werden kann (Gleason, 2005; John et al., 2013; MacDonald & Parke, 1984). Während des Spielens können Eltern ihr Kind mehr oder weniger stark anleiten und ihr Kind dabei mehr oder weniger stark kognitiv herausfordern und anregen.

Einige Ergebnisse deuten darauf hin, dass Väter bereitwilliger ihrem Kind die Führung überlassen (John et al., 2013) oder (an)leiten, aber ihrem Kind dennoch Entscheidungsfreiheit gewähren (Lindsey, Cremeens, & Caldera, 2010a; Lindsey & Mize, 2001), während dagegen Mütter öfter Befehle oder Bitten aussprechen (Lindsey et al., 2010a; Tamis-LeMonda, Baumwell, & Cristofaro, 2012) und bemüht sind anzuleiten und dabei zu lehren (Gleason, 2005; John et al., 2013).

Kognitiv herausfordernder erscheinen Väter durch Nutzung vielseitigen Vokabulars (Salo, Rowe, Leech, & Cabrera, 2016) und unkonventioneller Nutzung von Objekten (Labrell, 1996). Andererseits bitten Mütter öfter um Erklärungen und flechten fantastische Komponenten ein, um die Phantasie anzuregen (Gleason, 2005). Cook, Roggman, and Boyce (2011) kommen im Vergleich zu dem Ergebnis, dass Väter kognitiv stimulierender sind. Andere Studien offenbarten keine Unterschiede in der Häufigkeit von Befehlen oder Bitten (Menashe & Atzaba-Poria, 2016; Rowe, Coker, & Pan, 2004) oder anderweitig strukturierenden und kontrollierenden Verhaltensweisen, insbesondere metaanalytisch (Endendijk, Groeneveld, Bakermans-Kranenburg, & Mesman, 2016). Auch bezüglich der kognitiv herausfordernden Verhaltensweisen kommen andere Autoren zu anderen Ergebnissen, etwa dass Mütter genauso häufig wie Väter Objekte im Spiel unkonventionell gebrauchen und die kindliche Aufmerksamkeit gleichermaßen steuern (Laflamme, Pomerleau, & Malcuit, 2002; Tamis-LeMonda et al., 2012).

Welche Verhaltensweisen konkret betrachtet wurden, unterscheidet sich von Studie zu Studie, die Auswahl der betrachteten Verhaltensweisen erscheint themengebunden, richtete sich etwa danach, auf welche Aspekte der kindlichen Entwicklung Bezug genommen werden sollte. Beispielsweise betrachteten Tamis-LeMonda et al. (2012) ausschließlich Unterschiede in der Verwendung von Sprache. Hallers-Haalboom et al. (2016) nutzten eine Situation, die kontrollierende oder einschränkende Verhaltensweisen evozierte, um eben jene zu vergleichen. Überdies sind Lindsey und Mize (2000, 2001) sowie Ahnert et al. (2017) eine seltene Autoren-Ausnahme, die sowohl Mütter und Väter als auch zwei verschiedene Spielarten vergleichen. Häufiger werden freie Spielsituationen mit bereitgestellten Spielzeugen beobachtet und die Ergebnisse mit einer (semi)strukturierten Spielsituation auf verschiedene Arten konglomeriert oder verglichen. Es überrascht wenig, dass

Verhaltensweisen abhängig vom Kontext variieren. Salo et al. (2016) sowie vor ihnen Masur und Gleason (1980) verglichen Objektspiel und Vorlesen (als zumindest spielerische Tätigkeit), Lindsey und Mize (2000) Als-Ob-Spiel mit Physischem Spiel.

Ein anderer Aspekt, der unterschiedliche Verhaltensweisen erklären könnte, ist das Geschlecht des Kindes. Lindsey und Mize (2001) boten Vorschulkindern ein Umfeld, das eher zu kognitivem oder aber eher zu physischem Spiel einlud, während ein Elternteil im selben Raum anwesend war. Dabei beobachteten sie, dass Väter eher am physischen Spiel teilnahmen, falls ihr Sohn spielte. Am kognitiven Spiel nahmen beide Eltern wahrscheinlicher teil, spielte ihre Tochter. Mehrere Autoren berichten oder vermuten, dass Väter bezüglich konkreter Verhaltensweisen oder Verhaltensmuster eher zur Geschlechtsdifferenzierung tendieren (Hallers-Haalboom et al., 2016; Laflamme et al., 2002; Nordahl, Janson, Manger, & Zachrisson, 2014). Zum Beispiel beobachteten Barnett, Deng, Mills-Koonce, Willoughby und Cox (2008), dass Väter im Spiel mit ihren 6 Monate alten Söhnen dazu neigten, sie mit starken, abrupten Bewegungen oder häufigem negativem Affekt zu überfordern und insgesamt weniger auf die Bedürfnisse ihrer Söhne eingingen. Ebenfalls grenzüberschreitender gegenüber ihren Söhnen als ihren Töchtern verhielten sich die Väter von 1 bis 3,5 Jahre alten Kindern in einer Studie von Hallers-Haalboom et al. (2014). Im Gegensatz dazu fiel es in einer Beobachtungsstudie von Nordahl et al. (2014) besonders Vätern leichter, mit einjährigen Söhnen ein affektiv positives und ausgeglichenes, also eher nicht grenzüberschreitendes Spiel zu gestalten. Diesen beobachteten Unterschieden entgegen steht eine Metaanalyse von Endendijk et al. (2016), die 126 Studien (Kinder bis zu 18 Jahre alt) betrachteten. Der Fokus lag dabei auf kontrollierenden und strukturierenden Verhaltensmustern, in welchen sich Mütter und Väter nicht unterschieden. Allerdings wurde gegenüber Jungen tendenziell öfter kontrollierendes Verhalten gezeigt. Ergänzend wurde beobachtet, dass Eltern ihre Töchter eher mit Hilfe von Bitten (Hallers-Haalboom et al., 2016) und Söhne eher mit Anweisungen und insgesamt mehr Sprache anleiten (Laflamme et al., 2002). Neben den genannten voneinander abweichenden Ergebnissen gibt es auch Hinweise innerhalb von Studien dazu, dass das Ausmaß und das Auftreten von geschlechtsspezifischen Unterschieden veränderlich sein kann. In den 3 Monaten, die zwischen den Beobachtungszeitpunkten (Kindesalter 9 und 15 Monate) der Studie von Laflamme et al. (2002) lagen, wurde die Interaktionszeit mit den Töchtern verringert, während die Interaktionszeit mit Jungen zunahm. Langfristige Veränderungen fielen in der bereits erwähnten Metaanalyse von Endendijk et al. (2016) auf: In den Studien der 70er und 80er Jahre wurde mit Jungen autonomiefördernder gespielt, dies kehrte sich in den 90ern um: in

neueren Studien wurde beobachtet, dass Eltern sich im Spiel mit ihren Töchtern autonomiefördernder verhalten.

Insgesamt sind die vorliegenden Ergebnisse vor allem hinsichtlich genauerer Aufklärung elterlicher Verhaltensweisen im Zusammenhang mit ausgewählten kindlichen Entwicklungsaspekten wertvoll, jedoch sind sie schwerlich vergleichbar und geben noch zu wenig Auskunft über die Anpassung von Verhaltensweisen an spezifische Kontexte. Die vorliegende Studie untersucht, welche Verhaltensweisen Mütter und Väter im Vergleich zeigen. Dabei soll vor allem auf den Spieltyp sowie das kindliche Geschlecht eingegangen werden. Es stellt sich die Frage, ob es beobachtbare, geschlechtsspezifische Verhaltensunterschiede von Eltern im kognitiven und physischem Spiel mit ihrem Kind gibt.

### Spielqualität & Play Quality

Wie Eltern sich in Spielsituationen verhalten ist die eine Seite, doch Spiel, wie in der vorliegenden Arbeit betrachtet, ist dyadisch - Mutter oder Vater spielen mit ihrem Kind. Positive Auswirkungen des Eltern-Kind-Spiels auf Aspekte der kindlichen Lebenswelt können im Zusammenhang mit Spielqualität erhoben werden (Cabrera et al., 2017; Lindsey, Cremeens, & Caldera, 2010b). Spielqualität ist kein klar und einheitlich umgrenztes Konzept, infolgedessen wurde Qualität im Spiel nicht einheitlich erhoben. Eine Art Konzepte sind jene, die den Hauptfokus auf elterliches Verhalten legen, wie *playfulness* - Einbringen von kreativen, phantasievoll-verspielten Ideen (Cabrera et al., 2017; Menashe-Grinberg & Atzabaporia, 2017) oder *Scaffolding & Structuring* - Lernprozesse unterstützen und strukturieren (John et al., 2013; Kwon, Bingham, Lewsader, Jeon, & Elicker, 2013). Die andere Herangehensweise ist Elternteil und Kind im Zusammenspiel zu betrachten. Eine mögliche Umsetzung bietet der *mutual compliance score*, welcher in Betracht zieht, wie viele Vorschläge von Kind oder Elternteil ausgingen und angenommen worden sind (Lindsey et al., 2010b; Lindsey & Mize, 2000; E. W. Lindsey et al., 1997).

Einvernehmlich mit der Idee, dass Mütter und Väter ihr Verhalten idealerweise auch im Spiel sensitiv an die Bedürfnisse ihres Kindes anpassen, um dem Spiel zu einer guten Qualität zu verhelfen (Grossmann et al., 2002) bietet *Play Quality* (Ahnert et al., 2017; Piskernik & Ruiz, 2018) die Möglichkeit umfassend Spielqualität zu erheben (Piskernik & Ruiz, 2018).

Inhaltlich fließen verschiedene Aspekte in die Einschätzung der *Play Quality* ein. Beachtung findet dabei, ob Eltern und Kind gemeinsam Freude am Spiel haben und wie vertraut sie miteinander umgehen. Gemeinsame Regeln und Ziele zu finden, überdies das Spiel fortlaufend aufeinander abgestimmt zu koordinieren ist eine weitere Anforderung an gutes

Spiel im Sinne der *Play Quality*. Den Eltern wird dabei die Aufgabe zuteil, das gemeinsame Spiel ausgewogen aktivierend zu gestalten und ihr Kind bei der Anpassung an situative Umstände zu unterstützen. Wichtige Hinweise auf die *Play Quality* geben dabei die kindlichen Reaktionen, seien sie emotionaler oder behavioraler Art (Ahnert et al., 2017). *Play Quality* ist dementsprechend nicht explizit an konkrete Verhaltensweisen gebunden und bietet die Möglichkeit, in beiden Spielsituationen, für beide Elternteile gleichermaßen Spielqualität zu erfassen (Piskernik & Ruiz, 2018).

Interessanterweise zeigte die Studie von Ahnert et al. (2017), dass Väter mit ihren Söhnen eine höhere Spielqualität erreichten als mit ihren Töchtern. Im Gegensatz dazu wurde die Spielqualität von Müttern mit ihren Töchtern höher eingeschätzt als jene mit ihren Söhnen. Da diese Ergebnisse nur im physischen Spiel analysiert wurden, soll auch das kognitive Spiel parallel betrachtet werden. Lassen sich geschlechtsspezifische Unterschiede bezüglich der Spielqualität sowohl im physischen als auch im kognitiven Spiel beobachten?

## Fragen & Hypothesen

### 1. Fragestellung

Gibt es beobachtbare, geschlechtsspezifische Unterschiede der Verhaltensweisen im kognitiven und physischen Spiel von Eltern mit ihrem Kind?

H 1.1 Im physischen Spiel werden die Verhaltensweisen *Loben, Grenzen setzen, Necken & Ironie* sowie *Ausgestalten* von Müttern und Vätern unterschiedlich häufig gegenüber ihren Töchtern und Söhnen gezeigt.

H 1.2 Im kognitiven Spiel werden die Verhaltensweisen *Loben, Grenzen setzen, Necken & Ironie* sowie *Ausgestalten* von Müttern und Vätern unterschiedlich häufig gegenüber ihren Töchtern und Söhnen gezeigt.

### 2. Fragestellung

Lassen sich geschlechtsspezifische Unterschiede in der Spielqualität im physischen und kognitiven Eltern-Kind-Spiel beobachten.

H 2.1 Im physischen Spiel unterscheiden sich Mütter und Väter hinsichtlich der Qualität im Spiel mit ihren Töchtern und Söhnen.

H 2.2 Im kognitiven Spiel unterscheiden sich Mütter und Väter hinsichtlich der Qualität im Spiel mit ihren Töchtern und Söhnen.

## Teilnehmende & Deskriptive

Im Rahmen des CENOF (Central European Network on Fatherhood) wurden im Zeitraum von 6 Jahren an verschiedenen Standorten in Österreich, Deutschland und der Schweiz Familien besucht und Daten gesammelt, wobei breit angelegt Verfahren verschiedenster Art bedacht und durchgeführt wurden (Supper & Piskernik, 2013)(Letzter Zugriff am 12.01.2019). Der in dieser Arbeit betrachtete Teil der Gesamtstichprobe umfasst Familien aus Wien und Niederösterreich. Die Familien haben sich, informiert auf verschiedensten Wegen, initiativ gemeldet und erhielten nach erfolgreichem Abschluss der Erhebungen im Familienhaushalt als Dank ein umfassendes Informations- und Rückmeldegespräch.

Für die vorliegende Arbeit ausgewählt wurden 85 Kinder mit ihren leiblichen Eltern, davon 39 Jungen und 46 Mädchen zwischen 1 und ca. 5 Jahren alt. Die Väter waren zum Zeitpunkt der Erhebung durchschnittlich 38 Jahre, die Mütter 35 Jahre alt. Die Hälfte der Väter sind Akademiker, nur 15 Familien stehen weniger als 2000€ im Monat zur Verfügung (Tabelle 1). Insgesamt liegt das Familieneinkommen bei durchschnittlich 3407,90€ und damit ca. 400€ über dem durchschnittlichen Familieneinkommen Österreichs (STATISTIKAUSTRIA, 2018)( Letzter Zugriff am 12.01.2019).

Tabelle 1

Deskriptivstatistiken der Stichprobe.

		MW	MIN	MAX
Alter	Kind (Monate)	31,85	12	58
	Mutter (Jahre)	35,04	21	47
	Vater (Jahre)	37,85	23	67
Arbeitsstunden	Mutter	22,41	2	45
	Vater	39,85	10	80
Einkommen (€)		3407,90	500	7170

## Vorgehen & Verfahren

Die teilnehmenden Familien wurden von eingeschulten Studierenden der Universität Wien zuhause besucht, sodass im gewohnten Umfeld gespielt werden konnte. Mütter und Väter

spielten an zwei verschiedenen Terminen, erhielten jedoch die gleiche Instruktion. Das gesamte gemeinsame Spiel wurde mit einer Kamera aufgezeichnet.

Abhängig vom Alter des Kindes wurde „Rosinenbomber“ (Kinder unter 36 Monate) oder „Pferdepolo“ (Kinder über 36 Monate) als physisches Spiel gespielt. Das Herausfordernde beider Spiele ist, dass das Kind während des Spielens nicht den Boden berühren sollte. Bei „Rosinenbomber“ wird das Kind mit Hilfe des Elternteils zum Flugzeug und soll Bälle aus einem Eimer fischen und in bereitstehende Schüsselchen abwerfen. Im Spiel „Pferdepolo“ sind dann die Mütter und Väter zu Pferdchen geworden, während die Kinder reitend mit Hilfe eines Holzschlägers (Poloschläger) Bälle in ein Tor schlagen sollten. Die kognitiven Spiele waren „Flotte Beere“ (Kinder unter 36 Monate) und „Baufix“ (Kinder über 36 Monate). „Flotte Beere“ wird gespielt wie ein Hütchenspiel, zur Verfügung stehen dabei drei identische Kegel und eine rote Holzbeere (von den Kindern meist als Tomate identifiziert). Mittels der Kegel kann die Beere verdeckt und durch Verschieben der Hüte „versteckt“ werden – die Spielpartnerin oder der Spielpartner darf dann erraten, unter welchem Kegel sich die Beere befindet. Wurde „Baufix“ gespielt, so erhielten die Spieldyaden eine Auswahl Holzspielzeug (Holzbrettchen mit Löchern, Schrauben/Muttern, Räder etc.), um damit gemeinsam alle vorhandenen Teile zu verbauen. Die kurzen Instruktionen zu den Spielen wurden den Eltern vor dem Spiel auf kleinen Kärtchen übergeben, während der Spielzeit, die bei allen Spielen ungefähr 5-10 Minuten betrug, wurden die Spielenden nicht an Regeln erinnert, wodurch kreativem Ausgestalten Raum gegeben wurde.

#### *Verhaltensweisen im Spiel*

Die Videos der Spiele wurden von 21 geschulten Personen analysiert, dabei diente INTERACT von Mangold (Mangold, 2015) als unterstützende Software. Zur Kontrolle der Verlässlichkeit wurden 51 Videos doppelt analysiert, dabei wurden Reliabilitäten zwischen  $ICC=.68$  und  $ICC=.95$  erreicht. Für die vorliegende Arbeit wurden 4 Gruppierungen von Verhaltensweisen, im folgenden Codes genannt, ausgewählt. Der Code *Loben* umfasst verbale und nonverbale Ermutigungen und Wertschätzungen. *Grenzen setzen* beinhaltet Verhaltensweisen und verbale Äußerungen, die das kindliche Verhalten unterbrechen oder stören (z.B. der Versuch, dem Kind ein Objekt aus der Hand zu nehmen). Der Code *Necken & Ironie* wurde vergeben, sobald das Kind spaßig geärgert wurde, witzige Dinge oder „Blödsinn“ erzählt wurde oder ironische sowie sarkastische Bemerkungen gemacht worden sind (unabhängig davon, ob das Kind das elterliche Verhalten als spaßig versteht), auch Auslachen des Kindes fällt unter diesen Code. *Ausgestalten* beinhaltet das Bereitstellen von spiel(objekt)bezogenem Wissen, Spannung erzeugende Handlungsweisen („Achtung!“,

Klappern mit der Beere unter dem Hütchen) und wurde außerdem vergeben, wenn die Fantasie des Kindes angeregt wurde, das gesamte Spiel ausgeschmückt, mit neuen Ideen erweitert wurde oder Bezüge zur kindlichen Lebensumwelt hergestellt wurden.

#### *Spielqualität - Play Quality*

Anhand der gleichen Videos wurde von einer anderen, ebenfalls geschulten Personengruppe Einschätzungen (im folgenden Ratings genannt) der Spielsituationen auf drei 5-stufigen Skalen vorgenommen: *Familiarity*, *Adjustment & Calibration*. Eine gemeinsame latente Variable annehmend, *Play Quality*, wurden die Daten mittels Konfirmatorischer Faktorenanalyse kumuliert, resultierend in einer einzigen 5stufigen Skala von 1 bis 5. Die genaue Vorgehensweise und Beschreibung der Skalen ist bei Ahnert et al. (2017) und Piskernik & Ruiz (2018) zu finden.

#### Analyse & Ergebnisse

Zur Beleuchtung der Fragestellungen wurden ANCOVAs mit Messwiederholung berechnet. Die Homogenität der Fehlervarianzen zwischen den Gruppen gemäß des Levene-Test war für alle Variablen in allen Berechnungen gegeben ( $p > .05$ ). Im Gegensatz zur Normalverteilung der Variablen zur *Quality* waren die beobachteten Häufigkeiten der Spielverhaltensweisen nicht normalverteilt. Nach Field (2009) ist jedoch eine ANCOVA mit Messwiederholung ausreichend robust, sofern der Levene-Test, wie vorliegend, unauffällig bleibt. Die Einordnung der Effektgrößen in klein, mittel und groß richtet sich nach Cohen (1988).

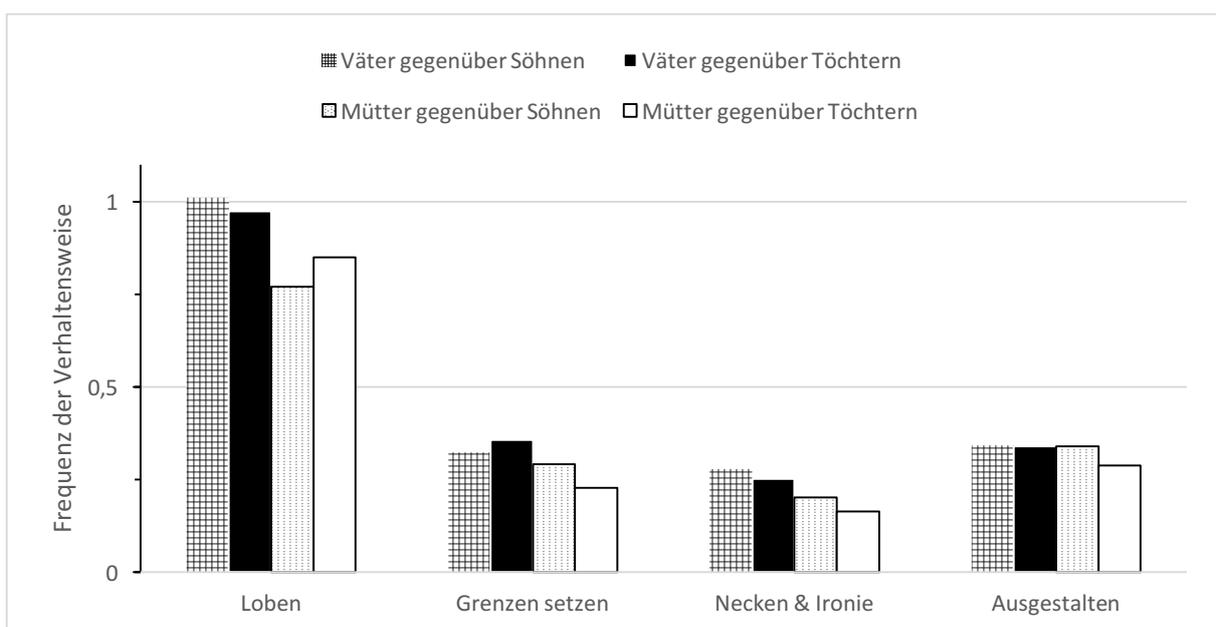


Abbildung 1. Durchschnittliche Frequenz der Verhaltensweisen im physischen Spiel.

*Fragestellung 1*

Zur Frage, ob in den Daten geschlechtsspezifische Unterschiede bezüglich der Verhaltensweisen vorliegen, wurden ANCOVAs mit Messwiederholung berechnet.

Eine Darstellung der Häufigkeiten, mit der Eltern die 4 Codes im physischen Spiel mit ihren Töchtern oder Söhnen gezeigt haben, ist *Abbildung 1*.

Tabelle 2

Verhaltensweisen im physischen Spiel. Ergebnisse der ANCOVAs.

	df 1	df 2	F	p
<i>ANCOVA Loben</i>				
<i>Geschlecht der Eltern</i>	1	70	1,377	.245
<i>Geschlecht des Kindes</i>	1	70	0,11	.915
<i>Alter des Kindes</i>	1	70	0,008	.925
<i>Geschlecht Eltern x Geschlecht Kind</i>	1	70	0,287	.594
<i>Geschlecht Eltern x Alter Kind</i>	1	70	0,036	.850
<i>ANCOVA Grenzen setzen</i>				
<i>Geschlecht der Eltern</i>	1	69	0,089	.767
<i>Geschlecht des Kindes</i>	1	69	0,005	.945
<i>Alter des Kindes</i>	1	69	9,568	.003
<i>Geschlecht Eltern x Geschlecht Kind</i>	1	69	2,729	.103
<i>Geschlecht Eltern x Alter Kind</i>	1	69	1,398	.241
<i>ANCOVA Necken &amp; Ironie</i>				
<i>Geschlecht der Eltern</i>	1	69	0,005	.946
<i>Geschlecht des Kindes</i>	1	69	0,152	.698
<i>Alter des Kindes</i>	1	69	0,328	.568
<i>Geschlecht Eltern x Geschlecht Kind</i>	1	69	0,246	.621
<i>Geschlecht Eltern x Alter Kind</i>	1	69	0,233	.631
<i>ANCOVA Ausgestalten</i>				
<i>Geschlecht der Eltern</i>	1	69	0,006	.940
<i>Geschlecht des Kindes</i>	1	69	0,201	.655
<i>Alter des Kindes</i>	1	69	7,151	.009
<i>Geschlecht Eltern x Geschlecht Kind</i>	1	69	1,513	.223
<i>Geschlecht Eltern x Alter Kind</i>	1	69	0,059	.809

Die Mütter und Väter haben *Loben*, *Grenzen setzen*, *Necken & Ironie* und *Ausgestalten* gleich häufig gezeigt. Auch der Haupteffekt Geschlecht des Kindes wurde bei allen 4 Codes nicht signifikant, das heißt gegenüber Mädchen und Jungen wurden die Verhaltensweisen ausgeglichen frequentiert gezeigt. Die statistischen Kennwerte dazu sind in Tabelle 2 zu sehen. Auch etwaige Wechselwirkungen sind, wie in der Tabelle ersichtlich, zu keinem signifikanten Ergebnis gelangt. Für zwei Codes im physischen Spiel ließen sich Effekte beobachten. *Grenzen setzen* wurde gegenüber älteren Kindern weniger gezeigt, mit  $\eta^2 = 0,122$  liegt ein mittlerer Effekt vor. Ebenfalls geringer wurde die Frequenz von *Ausgestalten* je älter die Kinder waren, auch hier liegt mit  $\eta^2 = 0,094$  ein mittlerer Effekt vor.

Die Ergebnisse der Berechnungen bezüglich des kognitiven Spiels wurden analog zum physischen Spiel vorgenommen. In Abbildung 2 und Tabelle 3 sind die Ergebnisse veranschaulicht beziehungsweise aufgezählt. Alle Verhaltensweisen wurden von Müttern und Vätern gleich häufig gegenüber ihren Töchtern und Söhnen gezeigt. Allerdings scheint das Alter der Kinder, unabhängig ob Mädchen oder Junge, zumindest für 3 Codes relevant.

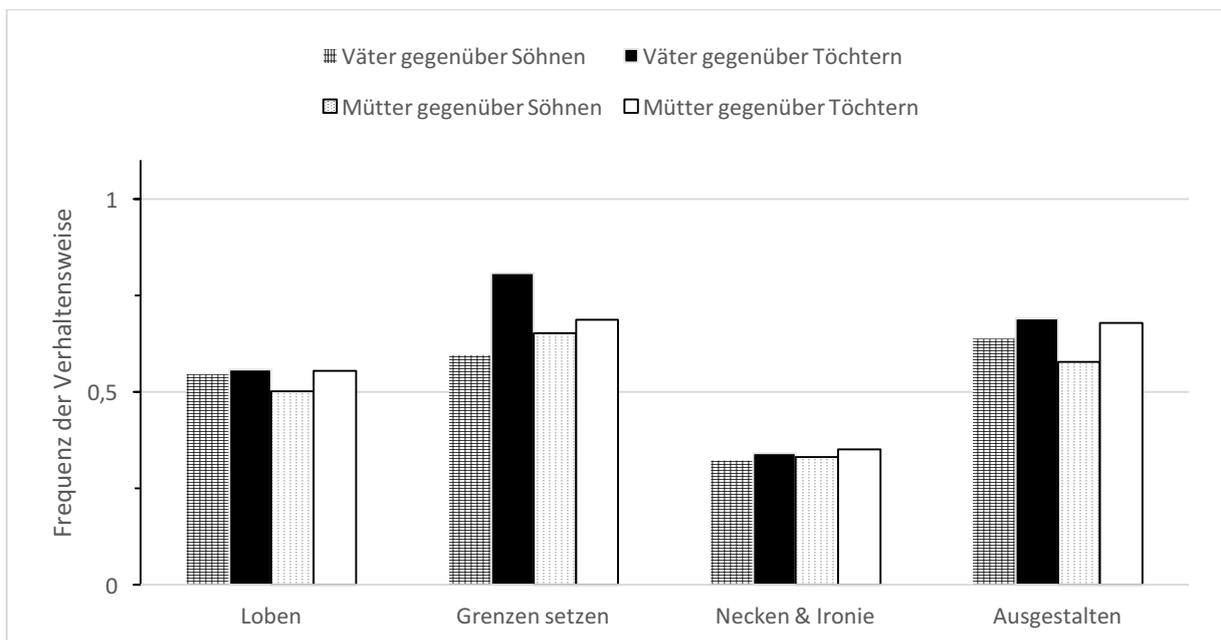


Abbildung 2. Durchschnittliche Frequenz der Verhaltensweisen im kognitiven Spiel.

Loben ( $\eta^2 = 0,135$ ; großer Effekt) und Necken & Ironie ( $\eta^2 = 0,108$ ; mittlerer Effekt) wurden seltener gezeigt je älter die Kinder waren. Für *Grenzen setzen* wurde ein großer Effekt  $\eta^2 = 0,39$  berechnet, älteren Kindern wurden weniger Grenzen gesetzt.

Tabelle 3

Verhaltensweisen im kognitiven Spiel. Ergebnisse der ANCOVAs.

	df 1	df 2	F	p
<i>ANCOVA Loben</i>				
<i>Geschlecht der Eltern</i>	1	69	2,12	.150
<i>Geschlecht des Kindes</i>	1	69	0,122	.135
<i>Alter des Kindes</i>	1	69	10,755	.002
<i>Geschlecht Eltern x Geschlecht Kind</i>	1	69	0,295	.589
<i>Geschlecht Eltern x Alter Kind</i>	1	69	2,784	.100
<i>ANCOVA Grenzen setzen</i>				
<i>Geschlecht der Eltern</i>	1	69	0,187	.667
<i>Geschlecht des Kindes</i>	1	69	1,115	.295
<i>Alter des Kindes</i>	1	69	44,125	.000
<i>Geschlecht Eltern x Geschlecht Kind</i>	1	69	1,832	.180
<i>Geschlecht Eltern x Alter Kind</i>	1	69	0,015	.930
<i>ANCOVA Necken &amp; Ironie</i>				
<i>Geschlecht der Eltern</i>	1	63	0,078	.782
<i>Geschlecht des Kindes</i>	1	63	0,388	.536
<i>Alter des Kindes</i>	1	63	7,639	.007
<i>Geschlecht Eltern x Geschlecht Kind</i>	1	63	0,151	.699
<i>Geschlecht Eltern x Alter Kind</i>	1	63	0,053	.819
<i>ANCOVA Ausgestalten</i>				
<i>Geschlecht der Eltern</i>	1	63	0,197	.658
<i>Geschlecht des Kindes</i>	1	63	0,904	.345
<i>Alter des Kindes</i>	1	63	0,806	.373
<i>Geschlecht Eltern x Geschlecht Kind</i>	1	63	0,059	.809
<i>Geschlecht Eltern x Alter Kind</i>	1	63	0,456	.502

*Fragestellung 2*

Zur Frage, ob sich geschlechtsspezifische Unterschiede in der Spielqualität feststellen lassen, wurden zwei ANCOVAs mit Messwiederholung berechnet. Bei Normalverteilung der Innersubjektfaktoren war die Homogenität der Fehlervarianzen zwischen den Gruppen gemäß

des Levene-Tests für alle Variablen gegeben ( $p > .05$ ). Eine Übersicht der Mittelwerte und Standardabweichungen ist in Tabelle 4 vermerkt.

Tabelle 4

Deskriptivstatistiken für *Play Quality* in beiden Spieltypen.

		Mädchen		Junge		Gesamt	
		<i>MW</i>	<i>SD</i>	<i>MW</i>	<i>SD</i>	<i>MW</i>	<i>SD</i>
<i>Play Quality</i>	Mutter	3,20	0,66	3,09	0,83	3,15	0,74
Physisches Spiel	Vater	3,01	0,57	3,11	0,49	3,06	0,53
<i>Play Quality</i>	Mutter	3,94	0,79	3,80	0,73	3,88	0,76
Kognitives Spiel	Vater	2,90	0,64	2,98	0,53	2,99	0,59

Zunächst wurden etwaige Zusammenhänge der Variablen im physischen Spiel getestet. Mit  $F(1,82) = 3,226$ ,  $p = .076$   $\eta^2 = 0,038$  zeigt sich für den Innersubjektfaktor *Play Quality* im physischen Spiel kein signifikanter Unterschied zwischen Vätern und Müttern. Auch der Zwischensubjektfaktor *Geschlecht des Kindes* leistete keinen signifikanten Beitrag:  $F(1,82) = 0,52$   $p = .473$   $\eta^2 = 0,006$ . Gleiches gilt für die Interaktion der beiden Faktoren mit  $F(1,82) = 3,345$   $p = .071$   $\eta^2 = 0,039$  (*Geschlecht Eltern x Geschlecht Kind*).

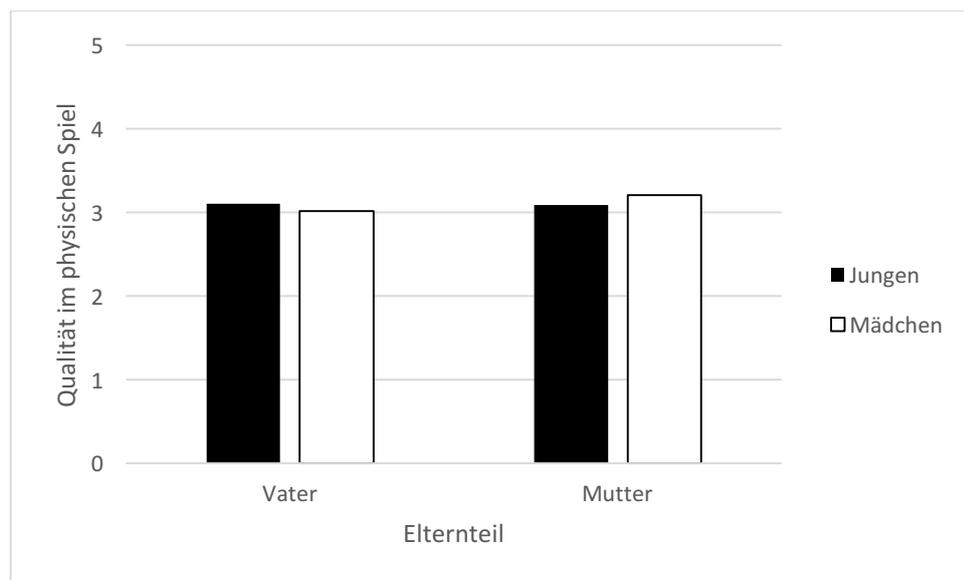


Abbildung 3. Mittelwerte von *Play Quality* im physischen Spiel. Aufteilung nach Geschlecht.

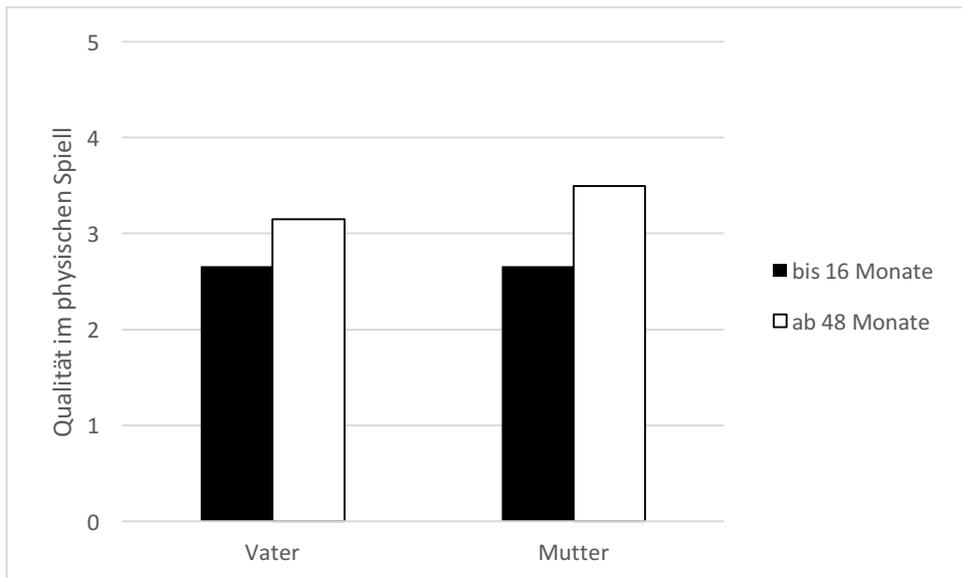


Abbildung 4. Mittelwerte von *Play Quality* im physischen Spiel. Aufteilung nach Alter in Extremgruppen. Genutzt wurden die Mittelwerte der Altersgruppen jeweils eine Standardabweichung über und unter dem Altersdurchschnitt der Kinder.

Signifikant ist dagegen der Varianzbeitrag des Faktors Kindesalter mit  $F(1,82) = 15,177$   $p < .001$   $\eta^2 = 0,156$ , wobei der Effekt als groß eingestuft werden kann.

In Wechselwirkung mit dem Faktor Elterngeschlecht wird ein knapp mittlerer Effekt erreicht ( $F(1,82) = 6,738$   $p = .011$   $\eta^2 = 0,076$ ). Mütter erreichten im physischen Spiel eine höher eingestufte Spielqualität ( $MW_{M48} = 3,49$ ), je älter die Kinder waren, als Väter ( $MW_{V48} = 3,15$ ), während Mütter ( $MW_{M16} = 2,66$ ) und Väter ( $MW_{V16} = 2,66$ ) mit ihren jüngeren Kindern ausgeglichen, dabei insgesamt niedriger, eingeschätzt wurden. Grafisch ersichtlich ist dies in Abbildung 4.

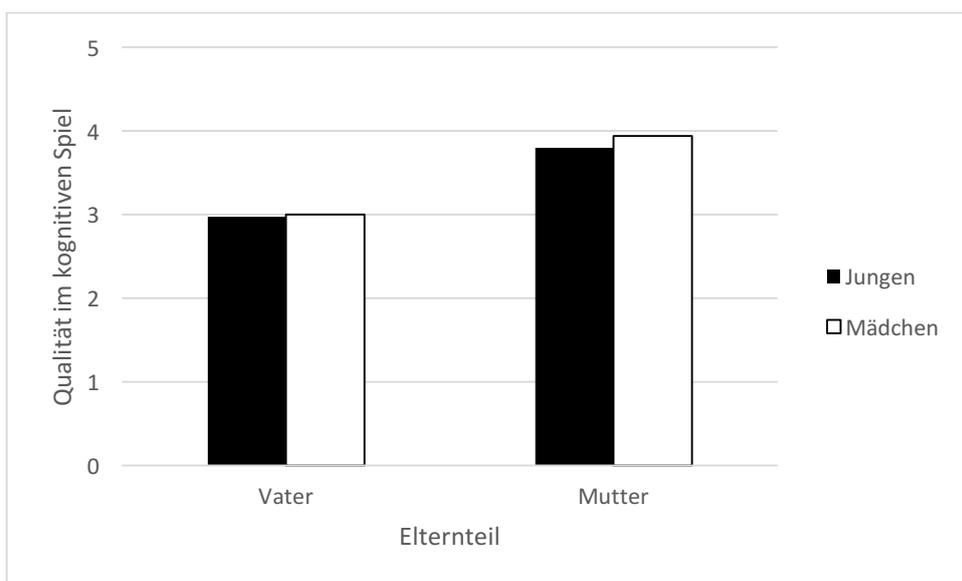


Abbildung 5. Mittelwerte von *Play Quality* im kognitiven Spiel. Aufteilung nach Geschlecht.

Im kognitiven Spiel erreichten Mütter eine höhere Spielqualität als Väter mit  $F(1,82) = 14,716$ ,  $p < .001$   $\eta^2 = 0,152$  (großer Effekt). Siehe auch Abbildung 5. Die Berechnung zum Faktor *Geschlecht des Kindes* ( $F(1,82) = 0,576$   $p = .450$   $\eta^2 = 0,007$ ) und die Interaktion *Geschlecht Eltern x Geschlecht Kind* ( $F(1,82) = 0,367$   $p = .546$   $\eta^2 = 0,004$ ) wurde nicht signifikant. Im Gegensatz zum physischen Spiel gab es im kognitiven Spiel keinen Zusammenhang der Spielqualität mit dem Kindesalter. Die Kennwerte sind für *Alter des Kindes* ( $F(1,82) = 0,093$   $p = .761$   $\eta^2 = 0,001$ ) und für *Geschlecht Eltern x Alter Kind* ( $F(1,82) = 0,25$   $p = .875$   $\eta^2 = 0$ ). Die grafische Darstellung dazu ist Abbildung 6.

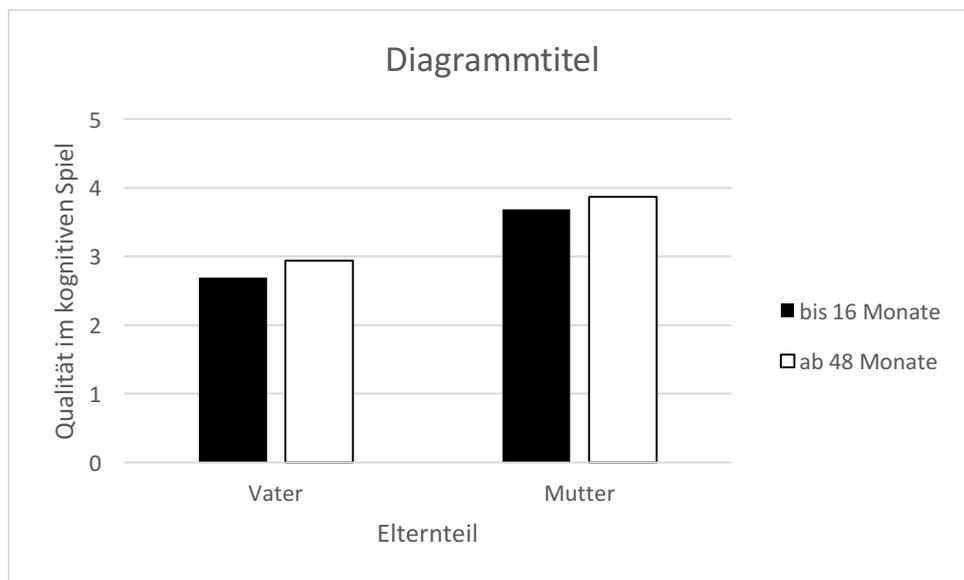


Abbildung 6. Mittelwerte von *Play Quality* im kognitiven Spiel. Aufteilung nach Alter in Extremgruppen. Genutzt wurden die Mittelwerte der Altersgruppen jeweils eine Standardabweichung über und unter dem Altersdurchschnitt der Kinder.

### Interpretation & Diskussion

Entgegen der Erwartung, wie sie im ersten Hypothesenpaar formuliert wurde, steht das Geschlecht des Elternteils und das Geschlecht des Kindes in der vorliegenden Auswahl Familien in keinem Zusammenhang damit, wie oft die Kinder im gemeinsamen physische und auch kognitiven Spiel gelobt (Code *Loben*), begrenzend strukturiert (Code *Grenzen setzen*), geneckt (Code *Necken & Ironie*) und mittels aufmerksamkeitsregender Strategien, Wissensvermittlung und phantasievoller Spielideen motiviert (Code *Ausgestalten*) wurden. Allerdings scheinen Verhaltensweisen veränderlich, werden Kinder verschiedenen Alters betrachtet. Im physischen und im kognitiven Spiel wurden Kindern weniger Grenzen gesetzt, je älter sie waren; dieses Ergebnis geht konform mit einer Metaanalyse von Lytton und Romney (1991). Es ist nicht überraschend, wenn in Betracht gezogen wird, dass Kinder mit

zunehmendem Alter mehr Selbstkontrolle gewinnen (Kochanska, Coy, & Murray, 2001). Auf einfache Beispiele heruntergebrochen, wird das Ergebnis noch verständlicher. Ein zweijähriges Kind kommt eher auf die Idee, an einer Holzbeere zu „kosten“, als dass ein vierjähriges Kind eine Kunststoffschraube in den Mund nimmt - oder im Fall des physischen Spiels, ein jüngeres Kind möglicherweise zappelt, weil es nicht bedenkt, herunterzufallen und dementsprechend festgehalten werden muss.

Der Code *Ausgestalten*, welcher auch phantasievolle Erweiterungen des Spiels und Wissensvermittlungen umfasst, wurde nur im physischen Spiel mit älteren Kindern weniger häufig beobachtet - vermutlich dezimiert er sich also mit zunehmendem Alter des Kindes. Im kognitiven Spiel dagegen wurden diese Verhaltensweisen gleichbleibend frequentiert beobachtet. Dies gibt einen indirekten Hinweis darauf, dass das kognitive Spiel, möglicherweise sogar bewusst, genutzt wird, um die Phantasie und die kindlichen Fähigkeiten insgesamt zu fördern - nicht nur von den Müttern. Ausschließlich im kognitiven Spiel wurde *Loben* gegenüber älteren Kindern weniger häufig gezeigt. An dieser Stelle soll erinnert werden, dass Kinder ab 36 Monaten ein anderes Spiel spielten als jüngere Kinder. Ältere Kinder spielten mit ihren Eltern „Baufix“, welches alleinigt nicht häufiges Loben provoziert. In den drei anderen Spielen gibt es eindeutige Zwischenerfolge, für die ein Kind gelobt werden kann: nämlich jedes Mal, wenn ein Ball erfolgreich in ein Schüsselchen geworfen wurde („Rosinenbomber“), jedes Mal, wenn ein Ball mit dem Schläger (ins Tor) getroffen wird („Pferdepolo“) oder immer, wenn die Beere unter einem Hütchen entdeckt wurde („Flotte Beere“). Bei der Interpretation dieses Alterseffekts ist also Vorsicht geboten. Auch *Necken & Ironie* nimmt im kognitiven Spiel in der Frequenz gegenüber älteren Kindern ab. Dies ist überraschend, da ältere Kinder mutmaßlich besser Späße verstehen und es sonach nahe liegt, diese häufiger zu machen. Auch hier kann es an den Spielen per se liegen: „Flotte Beere“ könnte als witziger, sogar albern wahrgenommen werden. Andererseits fließt in den Code *Necken & Ironie* auch ein, wenn Eltern über das Kind lachen oder ironische/sarkastische Bemerkungen über das Kind oder das Spiel gemacht werden. Im Spiel mit jüngeren Kindern könnten sich für diese Verhaltensweisen schlichtweg mehr Momente ergeben. Dann wiederum eröffnet sich die Frage, warum im physischen Spiel kein Alterseffekt signifikant wurde. Um diese und ähnliche Fragen annähernd beantworten zu können, sind direkte Vergleiche zwischen verschiedenen Spieltypen geeigneter. Insgesamt muss limitierend erwähnt werden, dass die Verhaltenscodes viele Nuancen umfassen und damit recht umfangreich sind. Es ist nicht auszuschließen, dass sich Eltern in den Feinheiten unterscheiden oder sich in feineren Einheiten an das Geschlecht des Kindes anpassen.

Bezüglich der Spielqualität wurden weniger geschlechtsspezifische Unterschiede beobachtet, als angenommen. In beiden Spielen stand das Geschlecht des Kindes per se in keinem Zusammenhang mit der eingeschätzten Spielqualität. Jedoch deutet sich ein Trend im physischen Spiel an, demgemäß Mütter mit ihren Töchtern und Väter mit ihren Söhnen höhere Werte der *Play Quality* erhielten.

Im physischen Spiel erhielten Mütter und Väter eine ähnliche Einschätzung der *Play Quality*, während im kognitiven Spiel Mütter insgesamt höher eingeschätzt wurden. Direkte Vergleiche der Spieltypen sind zukünftig empfehlenswert, da die Ergebnisse für die Spielarten unterschiedlich ausfallen.

Dass Mütter im kognitiven Spiel höhere Werte erreichten, ist insofern erwartungsgemäß, als dass Mütter angeben, ihre Kinder bevorzugt kognitiv zu fördern (Gleason, 2005; John et al., 2013; MacDonald & Parke, 1984). Da umgekehrt Väter berichteten, lieber physische Spiele zu spielen, und wenn die Wahl besteht, das Spiel mit dem Kind körperlich aktiv zu gestalten (Grossmann et al., 2002; John et al., 2013; Eric W. Lindsey et al., 1997; MacDonald & Parke, 1984; Daniel Paquette et al., 2003), wäre zu erwarten gewesen, dass Väter im physischem Spiel höhere Werte erzielen. Jedoch erhielten Väter im physischen Spiel eine ähnliche Einschätzung wie im kognitiven Spiel. Im physischen Spiel mit jüngeren Kindern erhalten Väter ähnliche Einschätzungen wie Mütter, für beide Elternteile steigen die Werte der *Play Quality* mit steigendem Kindesalter an, wobei sich Mütter stärker steigern als Väter und im Spiel mit älteren Kindern letztlich eine höhere Einschätzung erhielten als Väter. Das physische Spiel könnte mit älteren Kindern leichter sein, da auf Kindesseite möglicherweise weniger schnell Überforderung eintritt und ältere Kinder ihre Grenzen besser kommunizieren können. Vermutlich passen sich Mütter nach und nach erfolgreicher an ihre Kinder an. Bezüglich der Väter wurde dagegen berichtet, dass sie insgesamt herausfordernder und damit auch schneller überfordernder sind (John et al., 2013; Masur & Gleason, 1980; D. Paquette, 2004). Gerade dieses Herausfordernde, teils Überfordernde kann sich allerdings auch als Vorteil erweisen, schließlich könnten Kinder dadurch lernen und ihre persönlichen Grenzen erweitern. Besonders im physischen Spiel, das auch motorische und exekutive Funktionen verbessert (van der Niet et al., 2015), ist dies vorstellbar - eine Überlegung, die wiederum dazu führen würde, dass die eingeschätzte Spielqualität nicht aufgrund von leicht überfordernder Verhaltensweisen geringer eingeschätzt werden dürfte.

Um die gefundenen Ergebnisse besser einordnen zu können, sollen einige weitere Aspekte der Methodik und der Stichprobe betrachtet werden. Zum einen sind die Spielsituationen vergleichsweise strukturiert. Leaper, Anderson und Sanders (1998) entdeckten mit Hilfe einer Metaanalyse, dass Geschlechtsunterschiede wahrscheinlicher beobachtbar wurden, wenn Eltern ohne Vorgaben mit ihren Kindern spielten. Andererseits sind Muster im Spielverhalten auch veränderlich (Endendijk et al., 2016), es ist durchaus möglich, dass Eltern ihr Verhalten zunehmend geschlechtsunabhängig gestalten. Zum anderen weist die Stichprobe Besonderheiten auf. Die Familien wurden nicht finanziell entlohnt, sondern erhielten Aufschluss über die Entwicklung ihres Kindes, hatten dafür aber einen recht hohen Zeitaufwand. Es liegt nahe, dass bei den Müttern und Vätern ein hohes Interesse an ihrem Kind und seiner/ihrer Erziehung und Entwicklung liegt und sie diesbezüglich vergleichsweise engagiert sind. Weiterhin ist die Stichprobe recht homogen, was den Sozioökonomischen Status (nämlich recht hoch) betrifft, damit bestehen vermutlich eher wenig traditionelle Vorstellungen von geschlechtsspezifischen Rollen (Dodson & Borders, 2006). In der Folge wäre es hilfreich, ähnliche Fragen mithilfe einer heterogeneren Stichprobe zu testen. Neben Vermutungen, woran es liegen könnte, dass keine Unterschiede gefunden wurden, die mit dem Geschlecht des Kindes in Zusammenhang stehen, obwohl es Unterschiede vermutlich geben sollte oder könnte, besteht auch die Möglichkeit, dass Eltern tatsächlich im Spiel mit Kindern dieses Alters wenig bis keine Unterschiede in den Verhaltensweisen oder der Spielqualität zeigen. Eventuell passen Eltern ihr Spielverhalten erst später an das Geschlecht ihres Kindes an oder die Unterschiede bestehen stattdessen in der Auswahl des Spiels/der Spielzeuge.

Obwohl sich Mütter und Väter in ihren Verhaltensweisen nicht unterschieden, zeigten sich in der Spielqualität Unterschiede. Die Codes, wie sie in der vorliegenden Arbeit verwendet wurden, sind bewusst ohne Beachtung der sprachlichen Charakteristika, Mimik oder Gestik gestaltet worden. Damit stellen sie ein möglichst wertungsfreies, quantitatives Maß dar. Für Spielqualität jedoch, die sich durch abgestimmte Handlungen und sensitives Elternverhalten auszeichnet, scheint entscheidend zu sein, wie Handlungen gesetzt werden, zum Beispiel unterstützt durch Mimik, Gestik oder verschiedene Tonfälle. Welche Art Maß besser geeignet ist, um es in Bezug zu Aspekten der kindlichen Entwicklung zu setzen, kann an dieser Stelle nicht beantwortet werden, jedoch scheint klar, dass eine Auswahl Verhaltensweisen zu betrachten nicht mit einer Erhebung von Spielqualität gleichzusetzen ist. Zukünftig interessant zu klären ist allerdings, ob es Verhaltensweisen gibt, die als Indikatoren guter

Spielqualität genutzt werden können. Dies hätte perspektivisch einen praktischen, diagnostischen Nutzen. In Anbetracht der vielfältigen Zusammenhänge von Spiel mit der kindlichen Entwicklung, kann ein genaueres Verständnis neue Interventions- und Diagnoseansätze offenbaren. Speziell Eltern und Kindern mit einem eher schwierigen Verhältnis miteinander kann so ein Zugang zueinander aufgezeigt werden. So universell Spielverhalten ist, so komplex auch die Mechanismen und Muster, die es zu erkennen und zu verstehen gibt - die gute Nachricht ist, Spielen funktioniert für Kinder wahrscheinlich auch ohne Verständnis. Solange sie Spaß haben, kommt der Sinn von allein.

## Zusammenfassung & Abstract

Mit dem Ziel mittels Beobachtung geschlechtsspezifische Unterschiede im Spielverhalten von Eltern mit ihrem Kind zu ermitteln, wurden im Raum Wien und Niederösterreich 85 Familien mit 1-5 jährigen Kindern besucht und gefilmt. Mütter und Väter spielten jeweils ein vornehmlich physisch und ein kognitiv herausforderndes Spiel. Die Spielsituationen wurden hinsichtlich der Spielqualität eingeschätzt. Weiterhin wurde die Frequenz ausgewählter Verhaltensweisen bestimmt. Eine Serie Kovarianzanalysen offenbarte, dass diese in der vorliegenden Stichprobe von Müttern und Vätern in beiden Spielkontexten gleich häufig gezeigt wurden. Im physischen Spiel verringerte sich mit zunehmendem Kindesalter die Frequenz von *Grenzen setzen* und *Ausgestalten*, im kognitiven Spiel galt dies für *Loben*, *Grenzen setzen* und *Necken & Ironie*. Das Geschlecht des Kindes stand in keinem Zusammenhang mit elterlichen Verhaltensweisen oder der Spielqualität. Im physischen Spiel differenzierte sich die Spielqualität im Vergleich der Eltern mit zunehmendem Alter der Kinder dahingehend aus, dass Mütter zunehmend besser als Väter eingeschätzt wurden. Im kognitiven Spiel erhielten Mütter insgesamt eine höhere Einschätzung. Die Ergebnisse legen nahe, dass sich Spielqualität nicht durch einseitiges betrachten der elterlichen Verhaltensweisen einschätzen lässt. Wie Mütter zu höherer Spielqualität gelangen und inwieweit sich dies auf die kindliche Entwicklung ausübt bleibt daher offen.

To reveal gender specific differences in parent-child play mothers and fathers were filmed in one physical and one cognitive challenging play situation with their 1 to 5-year-old children. Therefore, the 85 families located in Vienna and Lower Austria were visited at home. Later the situations were rated regarding *Play Quality* and frequencies of four parental behaviours were calculated. Analyses of covariance revealed that parents equally show behaviours and equally lower frequencies of several behaviours with older children. In physical play they lowered *restricting* and *motivating*, in cognitive play *restricting*, *praising* and *joking & teasing*. Child gender did not correlate with parental behaviour or *Play Quality*. Differences in *Play Quality* were found with mothers scoring higher in cognitive play. In physical play mothers were rated higher in comparison to fathers with progressive divergence in physical play the older children get. Notable is, that differences show in quality ratings while behaviour is similar. As future questions remain how mothers achieve higher ratings and further if and how those differences relate to children's outcomes.

## Verzeichnisse

### Literaturverzeichnis

- Ahnert, L., Teufel, L., Ruiz, N., Piskernik, B., Supper, B., Remiorz, S., . . . Nowacki, K. (2017). Father-child play during the preschool years and child internalizing behaviors: Between robustness and vulnerability. *Infant Mental Health Journal, 38*, 1-13. doi:10.1002/imhj.21679
- Barnett, M. A., Deng, M., Mills-Koonce, W. R., Willoughby, M., & Cox, M. (2008). Interdependence of parenting of mothers and fathers of infants. *Journal of Family Psychology, 22*(4), 561-573. doi:10.1037/0893-3200.22.3.561
- Cabrera, N. J., Karberg, E., Malin, J. L., & Aldoney, D. (2017). The magic of play: Low-income mothers' and fathers' playfulness and children's emotion regulation and vocabulary skills. *Infant Mental Health Journal, 38*, 1-14. doi:10.1002/imhj.21682
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2. ed. ed.). Hillsdale, NJ [u.a.]: Erlbaum.
- Colliver, Y., & Fleeer, M. (2016). 'I already know what I learned': young children's perspectives on learning through play. *Early Child Development and Care, 186*(10), 1559-1570. doi:10.1080/03004430.2015.1111880
- Cook, G. A., Roggman, L. A., & Boyce, L. K. (2011). Fathers' and mothers' cognitive stimulation in early play with toddlers: Predictors of 5th grade reading and math. *Family Science, 2*, 131-145. doi:10.1080/192424620.2011.640559
- Dodson, T. A., & Borders, L. D. (2006). Men in traditional and nontraditional careers: Gender role attitudes, gender role conflict, and job satisfaction. *Career Development Quarterly, 54*(4), 283-296.
- Endendijk, J. J., Groeneveld, M. G., Bakermans-Kranenburg, M. J., & Mesman, J. (2016). Gender-differentiated parenting revisited: Meta-analysis reveals very few differences in parental control of boys and girls. *PLoS ONE, 11*, 1-33. doi:10.1371/journal.pone.0159193
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS* (3. ed. ed.). Los Angeles, Calif. [u.a.]: Sage.
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics, 119*(1), 182-191. doi:10.1542/peds.2006-2697
- Gleason, T. R. (2005). Mothers' and fathers' attitudes regarding pretend play in the context of imaginary companions and of child gender. *Merrill-Palmer Quarterly-Journal of Developmental Psychology, 51*(4), 412-436. doi:10.1353/mpq.2005.0022
- Grossmann, K., Grossmann, K. E., Fremmer-Bombik, E., Kindler, H., Scheuerer-Engelisch, H., & Zimmermann, P. (2002). The uniqueness of the child-father attachment relationship: Fathers' sensitive and challenging play as a pivotal variable in a 16-year longitudinal study. *Social Development, 11*(3), 307-331.
- Hallers-Haalboom, E. T., Groeneveld, M. G., van Berkel, S. R., Endendijk, J. J., van der Pol, L. D., Bakermans-Kranenburg, M. J., & Mesman, J. (2016). Wait until your mother gets home! Mothers' and fathers' discipline strategies. *Social Development, 25*, 82-98. doi:10.1111/sode.12130
- Hallers-Haalboom, E. T., Mesman, J., Groeneveld, M. G., Endendijk, J. J., van Berkel, S. R., van der Pol, L. D., & Bakermans-Kranenburg, M. J. (2014). Mothers, fathers, sons and daughters: Parental sensitivity in families with two children. *Journal of Family Psychology, 28*, 138-147. doi:10.1037/a0036004

- Hötting, K., & Röder, B. (2013). Beneficial effects of physical exercise on neuroplasticity and cognition. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 37(9, Part B), 2243-2257. doi:<https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2013.04.005>
- John, A., Halliburton, A., & Humphrey, J. (2013). Child-mother and child-father play interaction patterns with preschoolers. *Early Child Development and Care*, 183, 483-497. doi:10.1080/03004430.2012.711595
- Kochanska, G., Coy, K. C., & Murray, K. T. (2001). The Development of Self-Regulation in the First Four Years of Life. *Child Development*, 72(4), 1091-1111.
- Kwon, K. A., Bingham, G., Lewsader, J., Jeon, H. J., & Elicker, J. (2013). Structured Task Versus Free Play: The Influence of Social Context on Parenting Quality, Toddlers' Engagement with Parents and Play Behaviors, and Parent-Toddler Language Use. *Child & Youth Care Forum*, 42(3), 207-224. doi:10.1007/s10566-013-9198-x
- Labrell, F. (1996). Paternal play with toddlers: Recreation and creation. *European Journal of Psychology and Education*, 11, 43-54.
- Laflamme, D., Pomerleau, A., & Malcuit, G. (2002). A comparison of fathers' and mothers' involvement in childcare and stimulation behaviors during free-play with their infants at 9 and 15 months. *Sex Roles*, 47(11-12), 507-518. doi:10.1023/a:1022069720776
- Leeper, C., Anderson, K. J., & Sanders, P. (1998). Moderators of Gender Effects on Parents' Talk to Their Children: A Meta-Analysis. *Developmental Psychology*, 31(1), 3-27.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The Impact of Pretend Play on Children's Development: A Review of the Evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1-34. doi:10.1037/a0029321
- Lindsey, E. W., Cremeens, P. R., & Caldera, Y. M. (2010a). Gender differences in mother-toddler and father-toddler verbal initiations and responses during a caregiving and play context. *Sex Roles*, 63, 399-411. doi:10.1007/s11199-010-9803-5
- Lindsey, E. W., Cremeens, P. R., & Caldera, Y. M. (2010b). Mother-Child and Father-Child Mutuality in Two Contexts: Consequences for Young Children's Peer Relationships. *Infant and Child Development*, 19(2), 142-160. doi:10.1002/icd.645
- Lindsey, E. W., & Mize, J. (2000). Parent-child physical and pretense play: Links to children's social competence. *Merrill-Palmer Quarterly-Journal of Developmental Psychology*, 46(4), 565-591.
- Lindsey, E. W., & Mize, J. (2001). Contextual differences in parent-child play: Implications for children's gender role development. *Sex Roles*, 44, 155-176. doi:10.1023/a:1010950919451
- Lindsey, E. W., Mize, J., & Pettit, G. S. (1997). Differential play patterns of mothers and fathers of sons and daughters: implications for children's gender role development. *Sex Roles*, 37(9-10), 643-661. doi:10.1007/BF02936333
- Lindsey, E. W., Mize, J., & Pettit, G. S. (1997). Mutuality in parent-child play: Consequences for children's peer competence. *Journal of Social and Personal Relationships*, 14, 523-538.
- Lytton, H., & Romney, D. M. (1991). Parents' Differential Socialization of Boys and Girls: A Meta-Analysis. *Psychological Bulletin*, 109(2), 267-296.
- MacDonald, K., & Parke, R. D. (1984). Bridging the gap: Parent-child play interaction and peer interactive competence. *Child Development*, 55, 1265-1277.
- Mangold. (2015). INTERACT 14 Users Guide. Retrieved from [www.mangold.interact.com](http://www.mangold.interact.com)
- Masur, E. F., & Gleason, J. B. (1980). Parent-child interaction and the acquisition of lexical information during play. *Developmental Psychology*, 16(5), 404-409. doi:10.1037/0012-1649.16.5.404
- Menashe, A., & Atzaba-Poria, N. (2016). Parent-child interaction: Does parental language matter? *British Journal of Developmental Psychology*, 34(4), 518-537. doi:10.1111/bjdp.12147

- Menashe-Grinberg, A., & Atzaba-Poria, N. (2017). Mother-child and father-child play interaction: The importance of parental playfulness as a moderator of the links between parental behavior and child negativity. *Infant Mental Health Journal, 0*, 1-11. doi:10.1002/imhj.21678
- Nordahl, K. B., Janson, H., Manger, T., & Zachrisson, H. D. (2014). Family Concordance and Gender Differences in Parent-Child Structured Interaction at 12 Months. *Journal of Family Psychology, 28*(2), 253-259. doi:10.1037/a0035977
- Paquette, D. (2004). Theorizing the father-child relationship: Mechanisms and developmental outcomes. *Human Development, 47*(4), 193-219. doi:10.1159/000078723
- Paquette, D., Carbonneau, R. P., Dubeau, D., Bigras, M., & Tremblay, R. E. (2003). Prevalence of father-child rough-and-tumble play and physical aggression in preschool children. *European Journal of Psychology of Education, 18*(2), 171-189. doi:<http://dx.doi.org/10.1007/BF03173483>
- Pellegrini, A. D., & Bjorklund, D. F. (2004). The Ontogeny And Phylogeny Of Children's Object And Fantasy Play. *Human Nature, 15*(1), 23-43.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998a). Physical Activity Play: The Nature and Function of a Neglected Aspect of Play. *Child Development, 69*(3), 577-598. doi:doi:10.1111/j.1467-8624.1998.tb06226.x
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998b). Physical activity play: Consensus and debate. *Child Development, 69*, 609.
- Peterson, J. B., & Flanders, J. L. (2005). Play and the regulation of aggression. In R. E. Tremblay, J. Archer, & W. W. Hartup (Eds.), *Developmental origins of aggression* (pp. 133-157). New York, NY: Guilford.
- Piskernik, B., & Ruiz, N. (2018). Measurement, structural, and functional invariance of parent-child play quality coding across multiple games and parent gender. *European Journal of Developmental Psychology, 1-9*. doi:10.1080/17405629.2018.1480935
- Rowe, M. L., Coker, D., & Pan, B. A. (2004). A comparison of fathers' and mothers' talk to toddlers in low-income families. *Social Development, 13*(2), 278-291. doi:10.1111/j.1467-9507.2004.000267.x
- Salo, V. C., Rowe, M. L., Leech, K. A., & Cabrera, N. J. (2016). Low-income fathers' speech to toddlers during book reading versus toy play. *Journal of Child Language, 43*(6), 1385-1399. doi:10.1017/S0305000915000550
- Schulz, L. E., & Bonawitz, E. B. (2007). Serious fun: Preschoolers engage in more exploratory play when evidence is confounded. *Developmental Psychology, 43*(4), 1045-1050. doi:10.1037/0012-1649.43.4.1045
- Siller, M., & Sigman, M. (2002). The behaviors of parents of children with autism predict the subsequent development of their children's communication. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 32*(2), 77-89. doi:10.1023/a:1014884404276
- Singer, D. G., Singer, J. L., D'Agostino, H., & DeLong, R. (2009). Children's pastimes and play in sixteen nations: Is free-play declining? *American Journal of Play, 1*, 283-312.
- Smith, P. K. (2009). *Children and play*.
- Solis, S. L., Curtis, K. N., & Hayes-Messinger, A. (2017). Children's Exploration of Physical Phenomena During Object Play. *Journal of Research in Childhood Education, 31*(1), 122-140. doi:10.1080/02568543.2016.1244583
- STATISTIKAUSTRIA. (2018). Haushalts-Einkommen. Retrieved from [https://www.statistik.at/web\\_de/statistiken/menschen\\_und\\_gesellschaft/soziales/haushalts-einkommen/index.html](https://www.statistik.at/web_de/statistiken/menschen_und_gesellschaft/soziales/haushalts-einkommen/index.html)
- StGeorge, J., & Freeman, E. (2017). Measurement of father-child rough-and-tumble play and its relations to child behavior. *Infant Mental Health Journal, 38*, 709-725. doi:10.1002/imhj.21676

- Supper, B., & Piskernik, B. (2013). CENOF Forschungsprojekte. Retrieved from <https://cenof.univie.ac.at/cenof-forschungsprojekte/>
- Tamis-LeMonda, C. S., Baumwell, L., & Cristofaro, T. (2012). Parent-child conversations during play. *First Language, 32*(4), 413-438. doi:10.1177/0142723711419321
- Tamis-LeMonda, C. S., Shannon, J. D., Cabrera, N. J., & Lamb, M. E. (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-year-olds: Contributions to language and cognitive development. *Child Development, 75*, 1806-1820.
- van der Niet, A. G., Smith, J., Scherder, E. J. A., Oosterlaan, J., Hartman, E., & Visscher, C. (2015). Associations between daily physical activity and executive functioning in primary school-aged children. *Journal of Science and Medicine in Sport, 18*(6), 673-677. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jsams.2014.09.006>
- Warash, B. G., Root, A. E., & Devito Doris, M. (2017). Parents' perceptions of play: a comparative study of spousal perspectives. *Early Child Development and Care, 187*(5-6), 958-966. doi:10.1080/03004430.2016.1237511

#### *Abbildungsverzeichnis*

ABBILDUNG 1. DURCHSCHNITTLICHE FREQUENZ DER VERHALTENSWEISEN IM PHYSISCHEN SPIEL.	12
ABBILDUNG 2. DURCHSCHNITTLICHE FREQUENZ DER VERHALTENSWEISEN IM KOGNITIVEN SPIEL.	14
ABBILDUNG 3. MITTELWERTE VON PLAY QUALITY IM PHYSISCHEN SPIEL. AUFTEILUNG NACH GESCHLECHT.	16
ABBILDUNG 4. MITTELWERTE VON PLAY QUALITY IM PHYSISCHEN SPIEL. AUFTEILUNG NACH ALTER IN EXTREMGRUPPEN. GENUTZT WURDEN DIE MITTELWERTE DER ALTERSGRUPPEN JEWEILS EINE STANDARTABWEICHUNG ÜBER UND UNTER DEM ALTERSDURCHSCHNITT DER KINDER.	17
ABBILDUNG 5. MITTELWERTE VON PLAY QUALITY IM KOGNITIVEN SPIEL. AUFTEILUNG NACH GESCHLECHT.	17
ABBILDUNG 6. MITTELWERTE VON PLAY QUALITY IM KOGNITIVEN SPIEL. AUFTEILUNG NACH ALTER IN EXTREMGRUPPEN. GENUTZT WURDEN DIE MITTELWERTE DER ALTERSGRUPPEN JEWEILS EINE STANDARTABWEICHUNG ÜBER UND UNTER DEM ALTERSDURCHSCHNITT DER KINDER.	18

#### *Tabellenverzeichnis*

TABELLE 1 DESKRIPTIVSTATISTIKEN DER STICHPROBE.	10
TABELLE 2 VERHALTENSWEISEN IM PHYSISCHEN SPIEL. ERGEBNISSE DER ANCOVAS.	13
TABELLE 3 VERHALTENSWEISEN IM KOGNITIVEN SPIEL. ERGEBNISSE DER ANCOVAS.	15
TABELLE 4 DESKRIPTIVSTATISTIKEN FÜR PLAY QUALITY IN BEIDEN SPIELTYPEN.	16

## Danksagung

Einen Weg allein gehen macht vielleicht besonders stolz,  
aber ihn gemeinsam gehen macht definitiv mehr Spaß.

Ich danke allen, die begleitet, geleitet, gestärkt und geglaubt haben, egal seit wann, egal wie lang.

Danke Lukas, Lilo, Maela, Magdalena, Tina, Helena, Charlotte, Julia, Christina, Dina, Stefan, Caro, Nick, Matze, Julia, Vincent, Raphi, Lexi, Tristan, Thomas, Felix, Zoe, Lisa, Anne, Bernhard, Nicole, Sarah, Nina, Anastasia, Schwesterchen, Opali, Mama und Michael Pappé.

Mein besonderer Dank gilt selbstredend Professorin Dr. Dr. Ahnert und Dr. Teufel für die jederzeit kompetente und vor allem geduldige Unterstützung!