

# Trotzen

Urs Hunziker

Departement Kinder- und Jugendmedizin

24. Oktober 2011



# Überblick

- Geistige Entwicklung – Spielen
- Sprache
- Morotik
- Ich-Entwicklung
- Trotzen

# Geistige Entwicklung

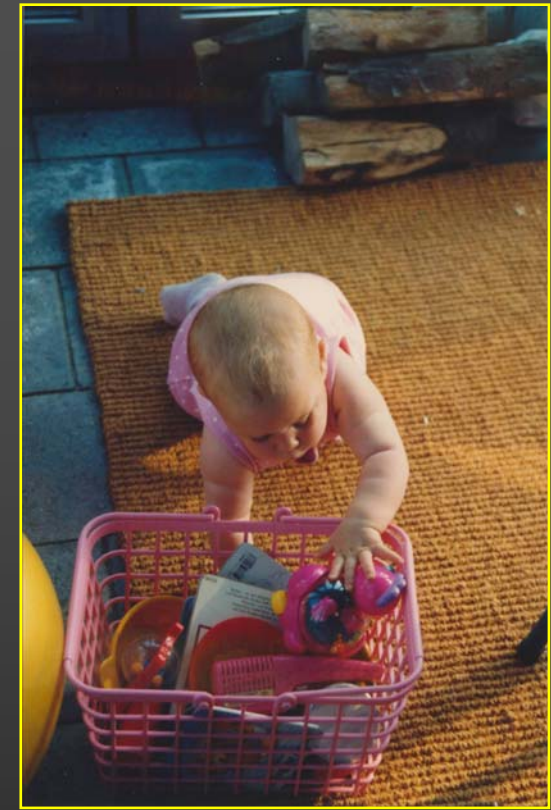


# Überblick Spielverhalten

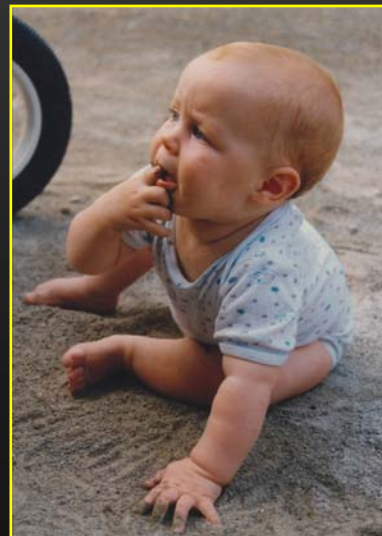
- **Erstes Lebensjahr :**  
Sensomotorische Manipulationen
  - Rein exploratorisches Spiel ohne Symbolgehalt
- **Zweites Lebensjahr:**  
Ziele des Spielens ist die Ebene der Symbole oder der Repräsentation
- **Drittes und viertes Lebensjahr:**  
Ausdehnung der symbolischen Inhalte von Objekten auf spielerisch umgesetzte Phantasiesequenzen, die sich auf zunehmend komplexere emotionale und soziale Beziehungen ausweiten.

# Erstes Lebensjahr :

Sensomotorische Manipulationen:  
Sind darauf ausgerichtet  
Informationen über  
Gegenstände zu gewinnen und  
zu entdecken, wie sie sich  
verhalten und welche  
wahrnehmbaren Qualitäten  
ihnen eigen sind und welche  
*unmittelbaren* Effekte sie  
erzeugen.



Rein exploratorisches  
Spiel ohne  
Symbolgehalt



# Treibende Kräfte der inneren Motivation

## 1. Lebensjahr

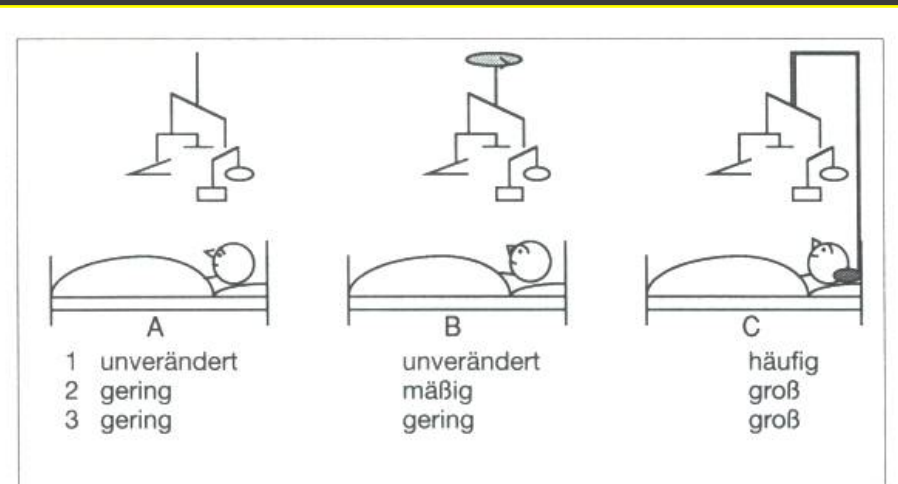
- Neugier und die damit verbundenen Prozesse der Wahrnehmung und Erlebnisbearbeitung
- Explorationsbedürfnis und Erkundungsdrang
- Eigenaktivität und Selbstwirksamkeit:



# Treibende Kräfte der inneren Motivation

## 1. Lebensjahr

- Neugier und die damit verbundenen Prozesse der Wahrnehmung und Erlebnisbearbeitung
- Explorationsbedürfnis und Erkundungsdrang
- Eigenaktivität und Selbstwirksamkeit:



Lernverhalten bei acht Wochen alten Säuglingen (Watson 1972). A: normales Mobile; B: Mobile bewegt sich in regelmäßigen Zeitabständen; C: Mobile wird durch Kopfbewegungen des Kindes in Bewegung versetzt. Darunter: Verhalten der Kinder nach drei Wochen Mobileerfahrung. 1: Kopfbewegungen, 2: Interesse, 3: Freude.

# Entwicklungsphasen des Spielverhaltens: Übersicht 1. Lebenshalbjahr

- **Erste 2 Lebensmonate:** peri- und postnatale Adaptationspase (Prechtl 1983)
- 2-3 Monate: erster biopsychosozialer Entwicklungsschub:
  - Ausdehnung des aufmerksamen Wachzustandes (Wolff 1987),
  - Schrittweise Koordination von, Mund, Hand, beider Hände und Augen, erster Greifversuch,
  - Repertoire des Sozialverhaltens visuell, mimisch und zunehmend sprachlich (Zwiegespräch),
    - Erste noch einfache Vorstellungen, Kategorisierungen und Konzepte
    - Visuelle, auditive, taktile und oralsensorische Erfahrungen
    - Freude an Selbstwirksamkeit, Wiedererkennen und Erfolg

# Entwicklungsphasen des Spielverhaltens: Übersicht 2. Lebenshalbjahr

- **7-9 Monate:** weitere neuronale Transformationsphase
  - **Ausreifung** corticospinaler Bahnen, Lateralisierung der Hemisphären
  - **Personenspezifische Bindung**, Fremdenfurcht, intentionale Kommunikation, erste gestische Symbole
  - Neue Möglichkeiten der selbstgesteuerten Auseinandersetzung mit der Umwelt, Ausdehnung der Vorstellungsfähigkeit, **Konzepte der räumlichen und funktionalen Beziehungen von Gegenständen**
  - **Permanenz** von Gegenständen und Personen in der eigenen Vorstellung :Wegwerfen und Nachschauen, Verstecken und Wiederfinden, Varianten von „Gugus-dada (Flitner 2002)

# Spielverhalten – Objektpermanenz

Funktion	Alter (Monate)
Schaut heruntergefallenem Gegenstand nach	ab 7
Sucht versteckten Gegenstand	ab 8
Findet versteckten Gegenstand	ab 11

# Zweites Lebensjahr:

Ziele des Spielens ist die Ebene der Symbole oder der *Repräsentation*

Zunehmend kreatives Spiel, indem Kinder Handlungen inszenieren, die sie selbst, andere Personen oder Objekte in einfachen Als-ob-Szenarien (= Repräsentationen) darstellen.



# Treibende Kräfte der inneren Motivation

## 2. Lebensjahr

- Kompetenzbedürfnis (mastery motivation)
- Eigenmotivationen → Freude am Selbermachen und Selbermeistern (*Heckhausen 1987*) → typische Anregungskonstellationen ist
- Die Wahrnehmung von Diskrepanzen (*Heckhausen 1973*) zwischen:
  - aktueller Wahrnehmung – früherer Wahrnehmung (Neuigkeit)
  - aktueller Wahrnehmung – Erwartung (Überraschung)
  - unterschiedlichen Aspekten von aktuellen Wahrnehmungsfeldern (Komplexität, Problem)
  - verschiedenen Erwartungen oder Tendenzen (Ungewissheit, Konflikt)



# Inhalte der Motivationen

- Bedürfnis zur **Überwindung** von
  - Gefühlen von Beunruhigung
  - Unvoraussagbarkeit
  - Stress oder **Angst** gegenüber Unbekanntem oder Fremdem
    - Mit dem Ziel **Sicherheit** zu gewinnen.
- Genuines positives **Bedürfnis** von
  - **Neugier und Erkundungsdrang**
    - Mit dem Ziel von positiven Emotionen, die mit dem Wiedererkennen von Vertrautem und der Freude an Kontrolle und Erfolg verknüpft sind



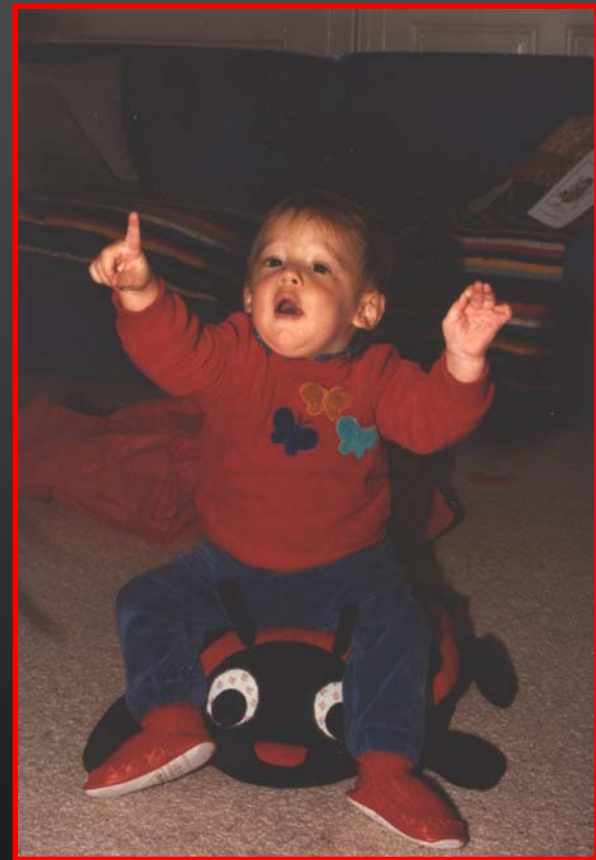
# Sprache



# 1. Lebensjahr

## Sprachrelevante Funktionen

der sozialen Interaktion  
der Wahrnehmung  
der Kognition



# Wörter

# Meilensteine und Erwerbsprozesse 12-18 Monate

Alter	Sprachverständnis	Expressive Sprachentwicklung
12-18	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Sprachverständnis korreliert in diesem Alter wenig mit Wortsschatzentwicklung<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Verstehen von ca. 150-200 Wörtern</li><li>▪ Verstehen <b>kontextgebundener</b> Informationen und alltäglichen Aufforderungen</li><li>▪ 12 M: Kognitive Kategorisierung geschieht schneller, wenn Objekte benannt werden. Sprache unterstützt die Kategorisierung von Objekten und damit die Konzeptbildung</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Lallen: Einzellaute und Silbenketten</b></li><li>▪ Beginn <b>erste Wörter</b>; Wortschatzzuwachs sehr unterschiedlich</li></ul>

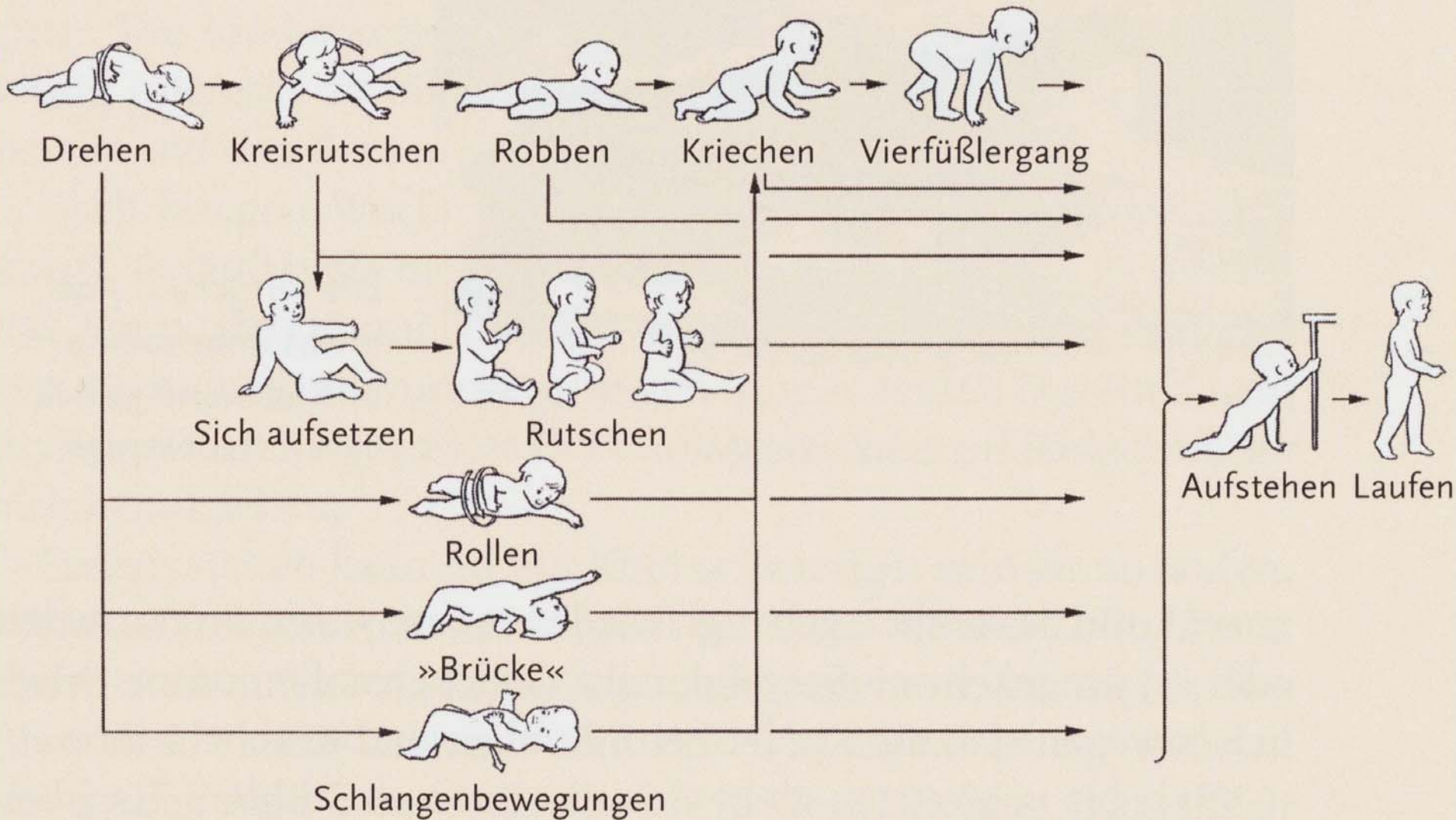
# Meilensteine 18 - 24 Monate (U. Hunziker, R. Rieser)

Alter	Sprachverständnis	Expressive Sprache
18-24	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verstehen von Wortkategorien und Relationen zunehmend komplexer und <b>kontextunabhängiger</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Wortschatzspurt</b> (nicht obligat) ab Wortschatz von 50-100 Wörtern</li> <li>Vorname als Bezeichnung für sich</li> <li>Beginn von <b>2-3 Wort-Sätzen</b>, zunehmend kontextunabhängig</li> </ul>
um 24 M.		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Variabilität</b> bis zu 1 Jahr bzgl. Wortschatz- und Grammatikentwicklung (siehe Grafiken Szagun)</li> <li>Wortschatz: 50-450 Wörter (10. bzw. 90. Perzentile)</li> <li><b>Wortschatz</b> korreliert in diesem Alter hoch mit dem Grammatikerwerb</li> <li>➤ Late Talker: Mit 24 Monaten weniger als 50 Wörter und folglich noch kaum Wortkombinationen und Wortveränderungen</li> </ul>

# Motorik



# 10 - 24 Monate: Lokomotion



# Erste Schritte

Annina  
12 Monate

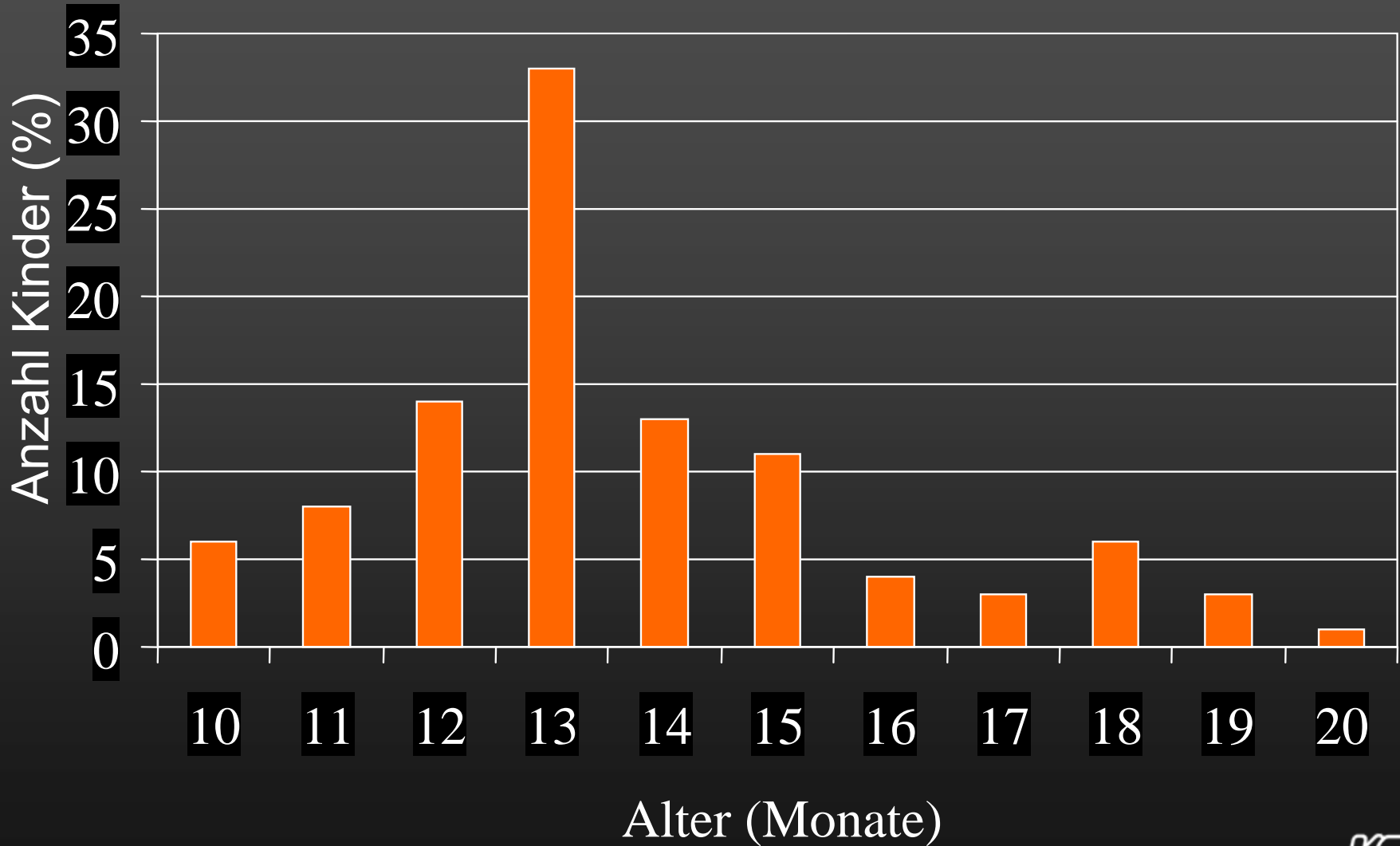


Lisa  
10 Monate



Stephan  
13 Monate

# Gehalter



# 25 – 48 Monate: Motorik gewinnt an Effizienz, Ökonomie, Harmonie

- Gehen
- Rennen
- Ball fangen
- Ball werfen
- Fortbewegungsmittel:

# Ich-Entwicklung



# I und das Me

- Das Konzept des „I“:
  - Charakterisiert das Selbst als Subjekt der Erfahrung.  
Das Kind erlebt sich dadurch, indem es etwas aktiv gestaltet oder etwas erfährt.  
= Erleben des Ich im ersten Lebensjahr
- Das Konzept des „Me“:
  - Kommt im 2. Lebensjahr zum „I“ hinzu, wenn das Kind über sein Ich bewusst nachdenken kann, oder sein Selbst als Objekt betrachten kann.  
Das erste Indiz der Selbstobjektivierung ist das Erkennen des eigenen Spiegelbildes:

# Erkennen des eigenen Spiegelbildes und Rouge Test (Amsterdam 1972)

Alter (Mte)	Verhalten des Kindes	Umgang mit dem Fleck
06 – 12	↑Aktivität, lächelt, küsst, berührt...	Beachtet ihn nicht
12 – 14	Sieht Spiegelbild als anderes Kind, sucht dahinter	Beachtet ihn nicht oder versucht ihn auf dem Spiegel wegzuwischen
15 – 18	Vermeidungsverhalten	Beachtet ihn nicht oder lokalisiert ihn schon
15 – 22	Erkennt sich selbst : Lacht oder ist irritiert, grimassiert, posiert und beobachtet sich dabei	Versucht ihn wegzuwischen
18 – 24	Benennt des Spiegelbildes mit dem eigenen Namen. Erkennt sich auf dem Videofilm.	Nimmt Bezug auf den Fleck im eigenen Gesicht

# I

- Unreflektiertes Selbstempfinden
- Sucht anderes Kind im Spiegel
- Lust am tun und handeln
- Gefühlsansteckung
- Spielverhalten: ich baue, ich koche, ich decke den Tisch, ich bin traurig,
  - wenn das Mami traurig ist,
  - wenn die Katze sich verletzt,
  - ...

# Me

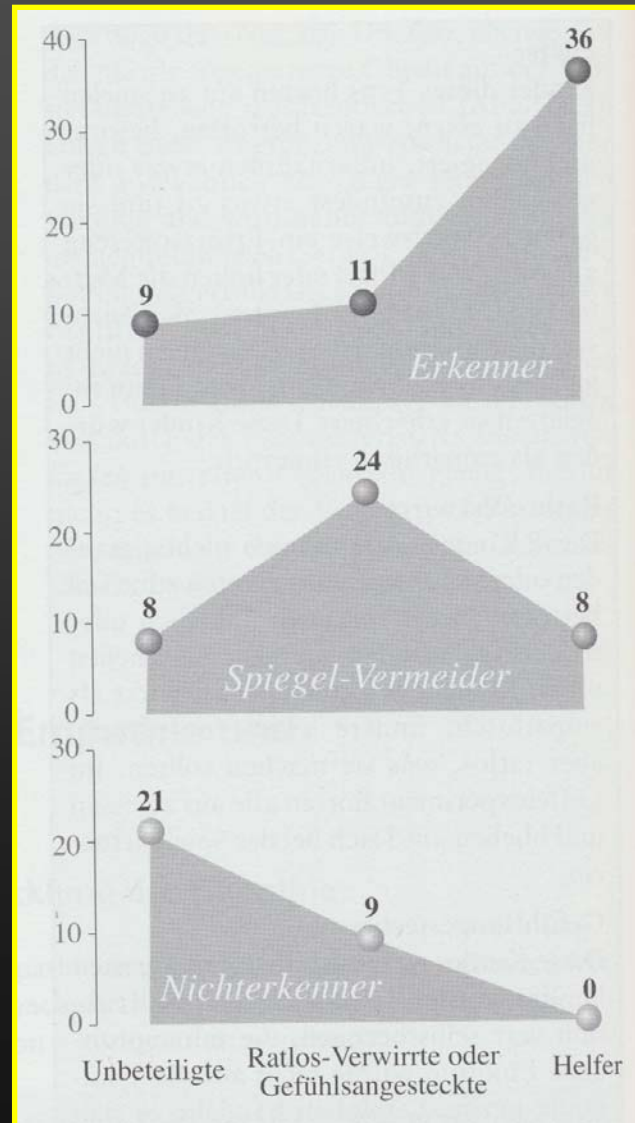
- Reflektiertes Ichbewusstsein
- Selbsterkennen im Spiegel
- Ich-andere-Unterscheidung: Me vs. You
- Trennung von eigenem und fremdem Erleben
- Empathie, soziale Identifikation
- Spielverhalten: Ich tröste die verletzte Katze, ich tröste Dich, dem die Puppe zerbrochen ist. ich koche für s`Mami. ich koche etwas für Dich: was hast Du gerne?

# Rolle der Ich – Entwicklung Kinder im 2. Lebensjahr

- *Situation:*
  - Einer vertraut gewordenen erwachsenen Spielpartnerin zerbricht der Teddybär beim Spielen. Sie drückt in der Folge Enttäuschung/Traurigkeit aus.
  - Der gleichen Spielpartnerin zerbricht beim gemeinsamen Essen der Löffel. Sie drückt wieder Enttäuschung aus. Ein Ersatzlöffel liegt auf dem Tisch.
- ? **Wie reagiert das Kind darauf**
  - 1.) Unbeteiligt, 2.) ratlos-verwirrt oder gefühlsangesteckt, 3.) helfend
- *Ich-Entwicklung:*
  - Rouge-Test: Nichterkenner, Vermeider, Erkenner

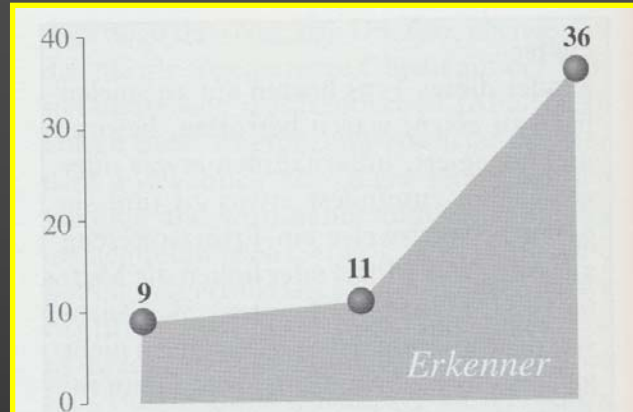
# Rolle der Spiegel-Erkennung: Rouge Test

## 2. Lebensjahr

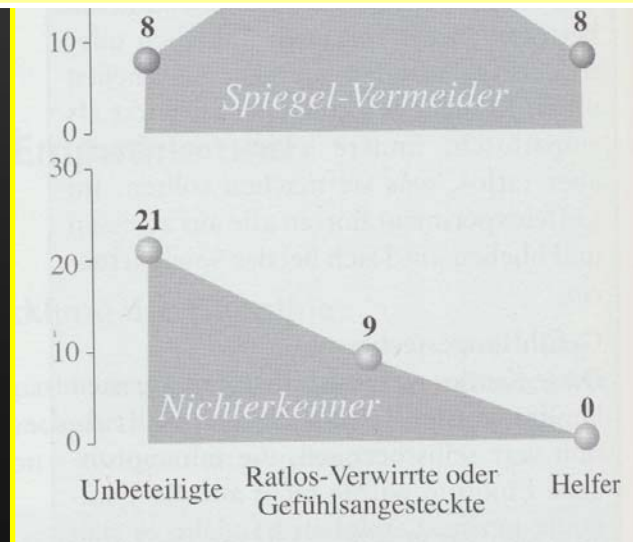


# Rolle der Spiegel-Erkennung: Rouge Test

## 2. Lebensjahr



Auch nach Ausparialisierung des Alters bleibt der Zusammenhang zwischen Ich-Erkennung und Empathie erhalten !



# Kompetenzmotivation aus dem konkreten Spiel (Turmbau)

Lj	Situation	Bedeutung für das Selbst	Spiegelbild
1	Freut sich mit einem Erwachsenen einen Turm zubauen. Freut sich am fertigen Turm, egal, wer den letzten Klotz setzt.	Misserfolg noch ohne Bedeutung	Erkennt sich noch nicht
2	Will den letzten Klotz aufsetzen	Ich als Urheber des Effekts = eigener Wille	Erkennt sich
3	Weist die Hilfe zur Handlung vehement zurück	<b>Kompetentes Selbst: Ich KANN das und zwar ALLEINE:</b>	
4	Baut in der Gruppe mit Bezug auf die Aktivität anderer Kinder oder baut mit im Konzept anderer Kinder.	Kann die eigene Leistung unabhängig von der Reaktion Erwachsener bewerten, allerdings besser in Anwesenheit der Bezugsperson.	

# Kompetenzmotivation aus dem konkreten Spiel (Turmbau)

Lj	Situation	Bedeutung für das Selbst	Spiegelbild
1	Freut sich mit einem Erwachsenen einen Turm zubauen. Freut sich am fertigen Turm, egal, wer den letzten Klotz setzt.	Misserfolg noch Bedeutung	Erkennt sich noch nicht
2	Will den letzten Klotz aufsetzen	Ich als Urheber des Effekts = eigener Wille	Erkennt sich
3	Weist die Hilfe zur Handlung vehement zurück	<b>Kompetentes Selbst: Ich KANN das und zwar ALLEINE:</b>	
4	Baut in der Gruppe mit Bezug auf die Aktivität anderer Kinder oder baut mit im Konzept anderer Kinder.	Kann die eigene Leistung unabhängig von der Reaktion Erwachsener bewerten, allerdings besser in Anwesenheit der Bezugsperson.	



# Kompetentes Selbst in der konkreten Spielsituation



- Strengt sich an, wenn etwas nicht gleich gelingt
- Sieht im Hilfsangebot Erwachsener ein In-Frage-Stellen seiner eigenen Kompetenz !
- Bietet seinerseits Mithilfe an, um zu beweisen, dass es kompetent ist

# Trotzen

- Ich kann es, und zwar alleine.
  - Ich will keine Hilfe und weise sie zurück.
  - Die Hilfe oder der entgegengesetzte Wille (Grenzen setzen) des Erwachsenen bedeuten, ich fühle mich in meiner Kompetenz in Frage gestellt.
- 
- Die konkrete Situation der Trotzreaktion ist ein unlösbarer Konflikt zwischen dem Willen des Kindes und dem Willen des Erwachsenen und lässt sich nur durch Ablenken lösen.
  - Trotz Trotzalter: Das Kind ist auf die Nähe seiner Bezugsperson angewiesen ⇒ Bindung aufrechterhalten, Bindungsabbruch vermeiden!
  - Übergangsobjekte (Winnicott)
  - Temperament