

Spielerische Interaktionen als Lernsituationen verstehen

Axel Enke
erläutert die
Begriffe
„Body Trekking“
und „Social
Trekking“ am
Beispiel einer
spielerischen
Interaktion
zwischen
Großmutter
und Kleinkind.

Unter „Trekking“ versteht man Führen-und-Folgen-Prozesse, die schon seit Langem einen Forschungsgegenstand in der Biologie und der Anthropologie bilden. Beobachtbar sind diese Phänomene beispielsweise beim Flug von Zugvögeln, beim Verhalten in Schwärmen (Fische und Vögel) oder aber beim Jagdverhalten von Löwen und Gazellen. Überall dort gibt es bereits ein unterschiedlich ausgeprägtes Verständnis solcher interaktiver Prozesse, die nach wie vor erforscht werden. Wilson etwa beschäftigt sich mit diesem Phänomen bei staatenbildenden Insekten^a. Im Tierreich ist es ebenso ein Forschungsgegenstand in der Freilandforschung von Primaten^b. Insbesondere J. Goodall hat diese Interaktionsphänomene in spannend zu lesenden Beschreibungen bei der Beobachtung der Primatenfamilien festgehalten^{c+d}.

Menschliches Gruppenverhalten. Bei Menschen wurden ebenfalls Phänomene des Führens und Folgens innerhalb verschiedener Forschungsgebiete thematisiert – auch wenn sie nicht immer explizit benannt wurden. So gibt es Studien über das Verhalten von Menschen in Gruppen oder Untersuchungen zu konkreten Interaktionssituationen in Familien. Oft wurde dabei untersucht, wie die Interaktionen von Müttern und Kindern in Familien ablaufen. Dabei zeigte sich, dass es sich um zirkuläre Prozesse handelt, bei der alle Beteiligten aufeinander reagieren und ihr Verhalten stets anpassen^e.

K. U. Smith untersuchte in seinen verhaltenskybernetischen Laborversuchen die Steuerung des Verhaltens, um vor allem arbeitsökonomische Aspekte zu erforschen. Aus dieser Richtung der Verhaltenskybernetik kommend entstand dann Kinaesthetics^f.

Anpassung als Reaktion. Aus einer kybernetischen Betrachtung steuern die beteiligten InteraktionspartnerInnen fortlaufend ihr Verhalten selbst, reagieren aber auf die Irritationen, die durch die Umgebung entstehen. In dem Bedürfnis, sich an diese anzupassen (was verschiedene Gründe haben kann), passen sich die Interaktionspart-

nerInnen dann einander im Verhalten an^g. Diese Anpassung kann man aus zwei verschiedenen Perspektiven betrachten:

- Social Trekking: Hierbei folgen die Personen einander. Die Ebene der Betrachtung ist hier das interaktive Geschehen zwischen den Beteiligten.
- Body Trekking: Hierbei liegt das Augenmerk darauf, wie Körperteile einander folgen und so den Social-Trekking-Prozess im Detail auf Körperebene gestalten.

Diese beiden Aspekte werden im kommenden Fallbeispiel zusammengeführt.

Tückischer Turmbau. Es handelt sich bei dieser ausschnittsweise gezeigten Interaktion um das Geschehen zwischen einem Kleinkind (20 Monate) und einer Erwachsenen. Die konkrete Aktivität ist das spielerische Bauen eines Turms mit dafür vorgeformten Elementen. Die Schwierigkeit für das Kind besteht darin, dass sich die Elemente nur in einer bestimmten Reihenfolge zu einem Turm zusammensetzen lassen.

Bevor ich auf die Details dieser Interaktion eingehe, noch einige Ausführungen zur Bedeutung solcher Interaktionen für die Entwicklung des Kindes:



Der Autor:
Axel Enke ist Kinaesthetics-Ausbilder und Großvater.





» Umgang beeinflusst Bewegungskompetenz. Die Entwicklung der Bewegungskompetenz eines Kindes wird wesentlich durch die Art und Weise beeinflusst, wie die Erwachsenen mit dem Kind „umgehen“. Umgehen bedeutet hier, wie sie sich selbst und gemeinsam mit dem Kind bewegen. Dabei können Interaktionen so gestaltet werden, dass sie das Lernen des Kindes behindern, es situativ nutzlos machen und ihm „Du kannst es nicht“ vermitteln.

Grundstein für Welteinstellung. Interaktionen können Lernen aber auch situativ fördern durch:

- » Förderung seines Entdeckungsdrangs
- » Ermutigung, die eigene fortlaufende Fehlerzeugung auch korrigieren zu können (Erfahrung der Selbstwirksamkeit)
- » Lernen, die eigene Bewegung an Personen und Dinge besser anpassen zu können

Piaget^h und andere neuere Forschungen belegen, dass sich die Qualität des Lernens speziell in den ersten Lebensjahren auf Persönlichkeitsmerkmale wie Selbstvertrauen, Weltoffenheit (im Sinne von

Zugewandtheit), positive Weltsicht und Problemlösungskompetenz auswirkt.

Unterstützende Lernsituation. Vor diesem Hintergrund ist es natürlich immens wichtig, wie gemeinsame spielerische Aktivitäten gestaltet werden! Da Menschen immer lernen – konstruktiv wie destruktiv –, sollten diese Lernsituationen so gestaltet sein, dass sie die Entwicklung der Kompetenzen des Kleinkinds unterstützen. Nun zum konkreten Beispiel: Die Erwachsene gestaltet in dieser Situation die Lernumgebung für das Kind so, dass sie sehr dicht mit Körperkontakt zum Kind hinter ihm auf dem Boden sitzt (Bild 1).

Ausgangssituation. So kann sie einerseits die Blickrichtung des Kindes nachempfinden, das Kind aber gleichzeitig dabei unterstützen, seine Position auf einer großen Unterstützungsfläche (Sitzen) zu halten, und mit den Händen das Spiel des Kindes unterstützen. Dieses wiederum nutzt die Erwachsene für die eigene Bewegung und schmiegt sich an (Interaktion). So gestützt kann es seine Aufmerksamkeit leicht auf die Bausteine wenden (Bild 2).

lebensqualität die Zeitschrift für Kinaesthetics

Ein Kooperationsprodukt von:
 Kinaesthetics Deutschland, Kinaesthetics Italien, Kinaesthetics Österreich, Kinaesthetics Schweiz,
 European Kinaesthetics Association, Stiftung Lebensqualität.
 Herausgeber: Stiftung Lebensqualität, Nördling 20, CH-8854 Stiebnen.
 www.zeitschriftliq.com www.kinaesthetics.net

Kinaesthetics

Quellenangaben:

- ^a **Hölldobler, B.;**
Wilson, O. E.: Der Superorganismus, Springer 2010.
- ^b **Sommer, V.;**
Ammann, K.: Die großen Menschenaffen, BLV 1998.
- ^c **Goodall, J.:** Ein Herz für Schimpansen, Rowohlt 1991.
- ^d **Byrne, R. W.;** **Russon, A. E.:** Learning by imitation: A hierarchical approach. Behavioral & Brain Sciences, 1998, 21 (5), 667-721.
- ^e **Bargh, J. A.;** **Chen, M.;** **Burrows, L.:** Automaticity of social behaviour: Direct effects of trait construct and stereotype-activation on action. 1996, Journal of Personal Social Psychology, 71 (2), 230-244.
- ^f **Knobel, S.;** **Marty, S.:** Kinaesthetics ist praktische Kybernetik. K.U. Smith: Die Verhaltenskybernetik. In: Stiftung lebensqualität (Hrsg.): Lebensqualität. Die Zeitschrift für Kinaesthetics. Siebten, Nr. 3/2009; Verlag Lebensqualität. S. 31-37.
- ^g **Viele Einzeluntersuchungen** liegen hierzu vor: z. B. Gehirn & Geist (G&G) 4/2010; Soziale Chamäleons (G&G) 4/2006; Der Körper spricht mit (G&G) 6/2006; Wenn die Wörter laufen lernen (G&G) 12/2007; Kleine Spürnasen, kleine Stimmenimitatoren (G&G) 1-2/2010.
- ^h **Piaget, J.:** Das Weltbild des Kindes, dtv/ Klett-Cotta 1988.



Gegen die Schwerkraft. In den nachfolgenden Sequenzen versucht das Kind, die Teile aufeinanderzusetzen (Bild 3–6). In diesem komplexen Geschehen übt und lernt es, die Bewegung der eigenen Hände an die unterschiedliche Größe der Teile anzupassen (Bild 7). Gleichzeitig übt es, Teile, die zusammengehören, auch baulich miteinander zu verbinden (Bild 8). Dabei muss es das eigene Gewicht gegen die Schwerkraft stabil halten und die Bewegung des Arms im Zusammenspiel mit dem Brustkorb bewegen lernen (Body Trekking). Diese für ein Kleinkind sehr komplexe Aktivität stellt eine Herausforderung dar, die die Erwachsene entsprechend unterstützt: Sie reicht dem Kind hin und wieder die „richtigen“ Bausteine (Bild 9), stützt den wackeligen Turm (Bild 10) und ermutigt verbal durch Lob (Social Trekking) (Bild 11).

Konzentration und Entspannung. Das Kind wiederum lässt sich durch Fehler und Rückschläge (Bild 12) nicht entmutigen und beginnt immer wieder neu. Dabei stellt der mögliche Turm für das Kind einen positiven Reiz dar, der durch das fehlerfreundliche Verhalten der Erwachsenen

verstärkt wird. Rasch wechseln sich Phasen hochkonzentrierten Bauens mit weniger angespannten Phasen ab, in denen das Kind lacht (Bild 13).

Kind holt Feedback ein. Interessant ist, dass das Kind während des Spielens unterschiedliche Kontakte zu der Erwachsenen aufbaut: durch „Ankuscheln“ (Bild 14) oder durch Drehen des Kopfes, um Augenkontakt herzustellen. Dabei bekommt das Kind eine zusätzliche positive Rückmeldung über das Verhalten der Erwachsenen (Social Trekking).

Unterstützung durch Lernförderung. Die Erwachsene hält die Bausteine dabei so, dass sich das Kind auf einzelne konzentrieren kann und es so beim folgenden Schritt etwas leichter hat. Durch diese Form der Lernförderung kann die Erwachsene den Erfolg des Spielens positiv beeinflussen und dadurch das Kind in seiner Selbstwirksamkeitserfahrung positiv bestärken (Bilder 15–17).



im blick



»» Vier Wochen später. Die nachfolgende Bildsequenz zeigt das Kind beim erneuten Spiel mit den Bausteinen – vier Wochen später. Der Kompetenzzuwachs ist deutlich sichtbar:

- » Das Kind kann eine höhere Position stabil einnehmen und benötigt eine weniger große Unterstützungsfläche.
- » Das Kind hat seine manipulativen Kompetenzen verbessert; das Greifen findet gezielter und mit weicheren Bewegungen statt.

- » Die Kontrolle des Gewichts der einzelnen Körperteile zueinander findet sicherer statt.
- » Das Kind kann selbständig die Bausteine in verschiedenen Reihenfolgen auf- und ineinander setzen.

Erkennbarer Fortschritt. Das Kind kann die als schwierig empfundene Aktivität nun erfolgreich meistern und sich als positiv wirksam erfahren. Kinaesthetics liefert die Werkzeuge, um solche Interaktionssituationen gezielt zu beobachten und zu gestalten. Die eigene Bewegungskompetenz – hier die der Eltern und Großeltern – hat eine Auswirkung auf das Lernen des Kindes.

In diesem Artikel konnten natürlich nur einige Aspekte dieser sehr komplexen Situation beschrieben werden. Personen mit Kinaesthetics-Know-how können ihren eigenen Forschungsprozess gestalten.

